کتاب راهنمای میز کمیسیون (بسکتبال)

ویرایش ۱ – بهار ۱۳۹۸

بهار ۱۳۹۸

تمامی حقوق این اثر برای مترجم محفوظ می باشد.

فدراسیون ملی بسکتبال افغانستان

سالن ورزشی ریاست تربیت بدنی و ورزش کشور

شماره تماس: ۹۳۷۹۳۴۸۰۴۶۰+

ایمیل آدرس: azimihomayoon@gmail.com

کتاب راهنمای میز کمیسیون (بسکتبال)

ویرایش ۱ – بهار ۱۳۹۸

بسم الله الرحمن الرحيم

تقدیم به پدرم، مادرم و همسرم!

این اثر توسط همایون عظیمی دبیرکل دپارتمان بسکتبال سه نفره افغانستان و معاون فنی فدراسیون بسکتبال ولایت هرات ترجمه شده است.

در صورت مشاهده ی هر گونه خطا و یا مغایرت در این اثر، لطفاً با مترجم آن توسط ایمیل آدرس azimihomayoon@gmail.com به تماس شوید.

پیشگفتار

فیبا تعهد به آماده سازی و رسیدگی به پیشرفت و توسعه ی اعضای خانواده فیبا را دارد. اعضای میز کمیسیون که افراد کلیدی تیم قضاوت و داوری می باشند بخش مهمی در این خانواده هستند.
وظایف آن ها نیز برای اجرای روان یک بازی به همراه داوران و کمیشنر ها بسیار سخت و قاطع می باشد. بسکتبال مدرن بسیار ورزش تکنیکی شده و تمام اشتراک کننده گان آن باید خواسته های شان بر آورده شود. این کتاب راهنما نتنها برای مسابقات خود فیبا بلکه در سطح مسابقات ملی نیز اهمیت بالایی دارد.
به همین منظور این اثر با تلاش های زیاد ترجمه گردیده و امید که بتواند کمک شایانی در امر برگزاری مسابقات ملی بسکتبال افغانستان در سطح بالاتری برگزار گردد.
برای ارسال هرگونه پیشنهاد و یا ارسال خطا هایی که ممکن است در این اثر رخ داده باشد با ایمیل آدرس azimihomayoon@gmail.com به تماس شوید.
از این که این اثر را مطالعه می فرمایید از شما سپاسگزاری می نماییم.

تمامی مراجع مختلف از قبیل بازیکن، مربی، داور و غیره که برای آقایان به کار رفته است همچنان برای بانوان نیز کاربرد دارد.

فهرست مطالب

۱. مقدمه ۱۰

۲. داور ها، اعضای میز کمیسیون و کمیشنر ۱۲

۲. داور ها، میز کمیسیون و مامور عالی رتبه فیبا (کمیشنر) ۱

۲,۱. ایشان چه کسانی هستند؟ ۱

۲,۲. خصوصیات فردی ۲

۲,۳. رفتار و سلوک – راه کار های رفتاری ۳

۳. وظایف عمومی اعضای میز کمیسیون ۵

Error! Bookmark not defined.

۳. وظایف عمومی اعضای میز کمیسیون **Error! Bookmark not defined.**

۳. وظایف عمومی اعضای میز کمیسیون ۶

۳,۱. کاندید کمیسیون ۶

۳,۲. رسیدن در میدان مسابقه: ۶

۳,۳. اندازه ی لباس: ۶

۳,۴. ملاقات تیم حکمیت ۷

۳,۵. وظایف پیش از بازی ۸

۳,۶. وظایف در جریان بازی ۹

۳,۷. وظایف بعد از بازی ۱۰

۴. نمره رسان ۱۴

۴. نمره رسان ۱۵

۴,۱. وظایف نمره رسان: ۱۵

۴,۲. تجهیزات و نیازمندی های نمره رسان ۱۶

۴,۳. ورق نمرات رسمی ۱۶

۴,۴. ورق نمرات رسمی فیبا ۱۷

۴,۵. کار های پیش از شروع بازی ۱۸

۴,۶. امتیازات بازی – نمرات جریان بازی ۲۳
۴,۷ درخواست وقت استراحت و درخواست تعویضی ۴۲
۴,۸ در پایان بازی ۵۴
۴,۱۰ نشان نوبتی مالکیت توپ یا Alternating Possession ۵۷
۴,۱۱ مکانیک و استاندارد های انجام کار ۶۲
۵. دستیار نمره رسان ۶۴
۵. دستیار نمره رسان ۶۵
۵,۱ وظایف کمک نمره رسان ۶۵
۵,۲ پیش از بازی ۶۵
۵,۳. در جریان بازی ۶۷
۵,۴. وقفه های بازی ۶۸
۵,۵. پایان و بعد از بازی ۶۸
۶. وقت نگهدار ۷۰
۶. وقت نگهدار ۷۱
۶,۴,۱ زمان بازی ۷۴
۷. اپراتور زمانسنج پرتاب ۷۷
۷. اپراتور زمانسنج پرتاب ۷۸
۷,۱. وظایف اپراتور زمانسنج پرتاب ۷۸
۷,۲. تجهزات و مواد ضروری مورد نیاز ۷۸
۷,۳. پیش از بازی ۷۸
۷,۳,۱ **دستگاه** زمانسنج پرتاب ۷۸
۷,۴ قانون ۸۰
۷,۵ در جریان بازی ۹۶
۷,۶. وقفه های میان بازی و اخیر بازی ۱۰۰

۱. مقدمه

ورزش بسکتبال به طور پایدار همیشه یک ورزش انقلابی بوده است. ایدهٔ اولیه آن توسط دکتر جیمز نای سمیت به منظور فعالیت درون دانشگاهی در فصل زمستان خلق شد که هم اکنون در ۲۱۳ کشور بازی می شود. در بسیاری از این کشور ها بسکتبال به صورت حرفه ای بازی می شود.

همانگونه که سطح تکنیک تیم ها و مسابقات به طور شگفت آوری رو به افزایش است برای اجرای یک بازی شفاف و هیجان آور نیز تیم داوری باید به طور حرفه ای عمل کند.

با توجه به افزایش رسانه های الکترونیکی کار تیم میز کمیسیون همیشه در مقابل چشم ها خواهد بود که به طور مثال نمایش نمرات جریان بازی، وقت باقیمانده از بازی و یا زمان باقیمانده برای شوت نیز دلایلی بر این امر می باشد.

این کتاب راهنما به منظور استاندارد سازی، متحد کردن و ایجاد یک میز کمیسیون سطح بالا نگاشته شده است.

همچنان این کتاب راهنما بر اساس تکنولوژی ها و تکنیک های جدید برای کمک رسانی به اشخاص مبتدی طراحی شده است. استفاده از ویدیو کلیپ ها موضوعات بیشتری برای درک مفاهیم خواهد رساند. در عین زمان مقصود این کتاب راهنما یکپارچه سازی معیار های اصلی میز کمیسیون مانند (روش های کاری، ارتباطات، اجرای استاندارد ها، سیگنال ها و غیره) برای افراد با تجربه می باشد.

این کتاب راهنما کمک شایانی برای جهانی سازی بسکتبال و اجرای پویای فعالیت های میز کمیسیون با تیم داوری برای کسب یک استاندارد جهانی برای تمامی کشور ها می باشد.

اصول و رهنمود مقرره رسمی میز کمیسیون باید درک شده و به عنوان اساس اخلاقی در حالات اتفاق افتاده که خارج از این مقرره انجام شده است مورد اجرایی را به خود بگیرد.

علاوه بر آن این مقرره کار تیمی را گسترش داده و به عنوان کلید موفقیت برای میز کمیسیون خواهد بود، بنابر این نیاز هست که هر چهار فرد میز کمیسیون باید به طور یک پارچه و موثر کار نمایند.

یک بازی – یک زبان – یک روش – یک فیبا

۲. داور ها، اعضای میز کمیسیون و کمیشنر

۲. داور ها، میز کمیسیون و مامور عالی رتبه فیبا (کمیشنر)

۲,۱. ایشان چه کسانی هستند؟

داور ها باید شامل یک سر حکم و دو داور قوی باشند. آنها باید توسط میز کمیسیون و یک کمیشنر (در صورت حضور) همراهی شوند.

میز کمیسیون شامل، نمره رسان، دستیار نمره رسان، وقت نگهدار و اپراتور زمانسنج پرتاب می باشد. این میز باید در مرکز زمین و در میان چوکی های دو تیم حریف قرار بگیرد. آن ها مسئول ثبت اتفاقاتی که در جریان بازی رخ می دهد بوده و همچنان اجرای عملیات های مختلف بر روی دستگاه های الکترونیکی در وقت ضرورت به منظور اجرای یک بازی بسکتبال بی نقص از سایر وظایف میز کمیسیون می باشد.

کمیشنر باید در میان نمره رسان و وقت نگهدار بنشیند. وظیفه اصلی او در جریان بازی نظارت بر کار میز کمیسیون و کمک رسانی به داوران در جریان بازی می باشد.

- در بازی های جهانی بسکتبال که دارای چهار نفر در میز کمیسیون می باشند افراد طبق تصویر روبرو بر چوکی ها خواهند نشست.

میز کمیسیون و وظایف اصلی شان در زیر تشریح داده شده است:

نمره رسان: درج تمامی عمل های انجام شده در جریان بازی بر روی ورق نمرات را به عهده دارد.

وقت نگهدار: نگه داشتن زمان بازی، زمان وقت استراحت و فواصل میان بازی را به عهده دارد.

اپراتور زمانسنج پرتاب: اجرای قوانین زمانسنج شوت ها به منظور ایجاد شوت درست توسط تیم ها.

دستیار نمره رسان: ثبت نمرات بر روی تخته امتیازات و کمک به نمره رسان در جریان بازی.

در بازی های فعلی بسکتبال قابلیت های میز کمیسیون ارزش به سزایی دارد. در حالی که میز کمیسیون قدرت اجرایی

را نداشته و تصمیم نهایی به دوش داوران وسط می باشد، اما عملکرد میز کمیسیون نباید زیانی به تیم ها برسانند.

بنابراین آنها باید:

- قوانین رسمی فیبا، تفاسیر و قاعده رقابت ها را به درستی بدانند.
- دانش عمومی و تکنیکی داوری را از قبیل (اشارات، حرکت ها، اعمال های داوری و ...) را بدانند.
- باید عکس العمل در برابر تمامی قوانین ذکر شده در بالا را در هر لحظه از بازی بدانند. آن ها باید همکارانشان را یاری رسانند. (قاطع بوده و دست روی دست یا روی گردان از بازی نباشند) و در اجرای قوانین تاثیر گزار بوده و سریع عمل نمایند.
- برای همیشه نماینده خوبی از سوی فیبا باشند.

۲,۲. خصوصیات فردی

یکی دیگر از خصوصیاتی که یک شخص در میز کمیسیون می تواند داشته باشد دوری کردن از قراردادن تیم کاری خویش در مراحل زیان بار است. این خصوصیات ما را مطمئن خواهد ساخت تا که اشخاص میز رسمی ما در یک گروه بزرگتر از بازی های بسکتبال قرار بگیرند.

- **تمرکز:** برای اجرای موفقانه ی هر وظیفه ای در زندگی، باید متمرکز بود و از هر رویدادی با خبر بود. میز کمیسیون نیاز به یک تمرکز حواس بسیار بالا داشته که باید در هر لحظه بازی از آن برخوردار باشد.
- **سکوت و کنترل خودی:** تنها راه بازگشت از زوال عقلی و راه حل هر مشکلی است که ممکن است اتفاق افتد. یک کمیسیون عالی باید مهره ای از دومینو به منظور ادامه مجادله ها نبوده و از جریانات اتفاقات منفی کناره گیری نموده تا کیفیت بازی، تمرکز و البته لذت کاهش یافته ی بازی دوباره افزایش یابد.
- **کار تیمی:** بسکتبال یک بازی گروهی هست. تنها با استفاده از کار تیمی میتوان خدمت داوری را در یک بازی خوب به اجرا گذاشت. هیچ کس به تنهایی نمی تواند عالی باشد. پیروزی و برد ما با یکدیگر است. ما با یکدیگر به عنوان یک تیم کار نموده تا چالش را حل نماییم و یک شخص به تنهایی مالک همه چیز نخواهد بود. هیچ گاه نباید از سوی هر یک از افراد یک تیم گفته شود که (این وظیفه من است و آن وظیفه ی تو)، چرا که در هر زمان ممکن است یکی از افراد تیم نیاز به کمک دیگری داشته باشد. دو چشم برای این که چه اتفاقی در زمین می افتد کفایت نمی کند. ما باید از تمامی حواس پنج گانه به منظور اجرای تصامیم درست و در زمان درست به حیث یک تیم کاری برای اجرای یک بازی خوب استفاده کنیم.
- **سپاسگزاری:** در صورتی که عملکرد داور ها از نگاه عمومی مورد تقدیر و تشکر قرار نگرفت، قطعا برای میز کمیسیون نیز کمتر از آن خواهد بود. خشنودی از یک کار خوب، تشکر و قدردانی را از هم تیمی های مان نیز به همراه خواهد داشت. لذت انجام یک کار عالی نشانگر این است که هر یک از اعضای یک تیم کاری در

مدیریت آن کار درست سهیم می باشند و همین نیز کفایت می کند. بودن بیشتر در خانواده بسکتبال به معنای آن خواهد بود که ما با همکاران بیشتری در زمینه داوری ملاقات خواهیم نمود. از یک دیگر چیز های جدیدی خواهیم آموخت و یک دوستی طولانی میان کشور های مختلف نیز ایجاد خواهد شد. حکمیت در یک بازی بسکتبال تعاریف بیشتری نسبت به این که در یک مسابقه اشتراک نموده، یک وظیفه را انجام داده و دوباره به خانه باز گشته است را دارد.

- **انگیزه:** هر داور باید با انگیزه کامل انجام بهترین کار را به نفع بازیکنان، تماشاچیان را در هر بازی داشته باشد. همچنان انگیزه خودجوش، سخت کوشی به طور پیوسته، به روز نگه داشتن تغییرات ورزشی و یاد گرفتن از همکاران داوری خویش داشته باشد.
- **با جرات بودن:** یک مهارت ارتباطی هست که به عنوان ظرفیت برای به رسمیت شناختن حقوق خویش با احترام به حقوق دیگران و بدون هیچ گونه تحریف و یا پرخاشگری به سوی دیگران می باشد. *کلید اصلی برای نزدیک شدن به سطح حرفه ای ها گاهی نیز یک لبخند و شنیدن به گفته های دیگران می باشد.*
- **یک دلی:** توانایی گذاشتن روحیات یک شخص در جایی دیگر است، با انگیزه صحبت کردن، تصور این که در هر شرایطی چه واکنشی صورت گیرد. یک میز کمیسیون باید قادر به نمایش یک دلی خویش و درک موقعیت های افراد را در شرایط مختلف درک نموده و بر اساس انگیزه های فردی دیگران واکنش نشان دهد. نباید هیچ موضوعی را شخصی نموده و در تمام وقت باید همانند حرفه ای ها عمل کند.
- **فروتنی و تواضع:** وظایف میز کمیسیون با داوران یک سان نمی باشد. سن و سال، تجربه و چگونگی انتخاب اشخاص به هیچ عنوان قابل بحث نیست. همه ما در یک تیم داوری با یکدیگر برابر هستیم. به هیچ عنوان هیچ کدام از ما حق برتری جویی و یا کوچک شمردن خویش از سایر همکاران مان را نداریم. در عین زمان عین احترام را باید برای تمامی همکاران خویش به طور یکسان داشته باشیم.

۲,۳. رفتار و سلوک – راه کار های رفتاری

هر شخصی که یک وظیفه در تیم داوری را به عهده می گیرد باید توانی ایجاد ارتباط با هم تیمی های خویش را داشته باشد. همچنان گروه های دیگری نیز که میز کمیسیون باید با آنها ارتباط برقرار کند نیز موجود می باشد. در زمینه بسکتبال از زمانی که اعضای میز کمیسیون در ساحه بازی قرار میگیرند و تا زمانی که منطقه بازی را پس از اتمام آن ترک میکنند، آنها با اشخاص مختلفی باید ارتباط برقرار کنند که شامل:

- **طرفداران و اعضای تیم ها:** باید در تمام اوقات حرفه ای و به طور بی طرفانه عمل کنیم. از مکالمات بیش از اندازه باید خودداری نماییم خصوصا در شرایطی که یک تیم شکایت های زیادی دارد. همچنان در مکالمات و یا رفتار خویش نباید هیچ گونه جانب داری از یک شخص و یا گروه نسبت به گروه دیگر را نمایش دهیم. که این موضوع در بر گیرنده رسانه های اجتماعی نیز می باشد.

- **بازیکنان و مربی ها:** ما باید یک دلی خویش را در این موقعیت ها به نمایش بگذاریم. مربی ها و یا بازیکنان ممکن است نامهربان و یا پرخاش گر باشند که این وظیفه ماست که به طور حرفه ای عمل کنیم. هیچ یک از ما نباید در چنین شرایطی با پرخاشگری و یا تهدید آمیز رفتار نماییم. در چنین شرایط باید سکوت اختیار نموده و بر کار خود تمرکز نماییم. میز کمیسیون در وقت مناسب باید با به طور محتاطانه در باره وضعیتی که برای وی رخ داده است صحبت نماید.
- **همکاران میز کمیسیون:** همکاری متقابل و خالصانه در قبال همکاران، حس تیم بودن و قبول کردن تمامی قوانین به امضا رسیده باید در مقابل تمامی همکاران باشد. در صورتی که نیاز به یادآوری برای دقت بیشتر داوران در بعضی موارد در بیرون و یا درون زمین بازی یافت شد، وظیفه ماست که به صورت محتاطانه از قرار دادن همکاران خویش در موقعیت های سخت جلوگیری نماییم.

۳. وظایف عمومی اعضای میز کمیسیون

۳. وظایف عمومی اعضای میز کمیسیون

۳,۱. کاندید کمیسیون

از زمانی که یک شخص به عنوان کاندید میز کمیسیون انتخاب می شود شرایط پیش از بازی بالای وی اعمال خواهد شد. در این وقت باید نامزد میز کمیسیون آمادگی های لازم از قبیل شرایط رفتن به میدان مسابقات و شناخت هم تیمی های خویش، موارد مهم بازی (رده سنی، دسته بندی، بازی رسمی و یا پلی آف و غیره)، چک کردن و مطمئن شدن از آماده بودن تمامی تجهیزات و همچنان تهیه لباس رسمی مسابقات الی یک روز پیش از بازی را بررسی نموده و آماده باشد.

۳,۲. رسیدن در میدان مسابقه:

موضوع بسیار مهم این است که تمامی اعضای میز کمیسیون باید برای رسیدن به موقع در میدان مسابقات را به خرج داده باشند. وقت شناسی امری ضروری برای یک تیم داوری می باشد.

- در رقابت های فیبا، تمامی حکم ها باید حداقل ۹۰ دقیقه پیش از بازی در میدان مسابقه برسند.
- برنامه سفر باید به دقت چیده شده باشد، پیشبینی تمامی احتمالات از قبیل ترافیک، آب و هوای نامناسب و غیره به عهده خود شخص می باشد. دیر رسیدن در میدان مسابقات برای هم تیمی ها بسیار مهم هست.
- همچنان قابل ذکر است که باید در یک لیست نام و شماره تماس تمامی همکاران خویش را در اختیار داشته تا در صورت هر گونه تاخیر غیر مترقبه وی را آگاه سازید.
- بعد از رسیدن در میدان مسابقه باید مدیر مسابقات و یا کمیشنر را از حضور خود مطلع سازید. پس از آن با باقی اعضای تیم حکمیت ملاقات نمایید.

۳,۳. اندازه ی لباس:

ظاهر فردی بسیار مهم است. میز کمیسیون باید متوجه حالات خود بوده و دارای یک شکل ظاهری رسمی و حرفه ای برای خود و کار خود در نظر داشته تا در خور احترام همه باشد.

به خاطر داشته باشید که شما در میدان نماینده لیگ، فدراسیون و کشور خود هستید. گفتار، لباس پوشیدن و وضعیت شما توسط تمامی اشتراک کننده ها با دقت ملاحظه میگیرد.

اعضای میز کمیسیون باید با لباس رسمی همچون یک تجارت پیشه حرفه ای در میدان مسابقه حضور پیدا نموده و برای تبدیل لباس خویش به لباس رسمی داوری آمادگی داشته باشند و همچنان در اخیر بازی نیز باید با لباس رسمی و شیک از محل مسابقه خارج گردند.

خروج از میدان ورزشی با لباس ورزشی، شورت و یا کفش ورزشی پسندیده نمی باشد. باید متوجه شکل ظاهری خویش بوده و ظاهری تمیز و مرتب و همچنان موی سر و روی خویش را اصلاح نموده باشید.

لباس رسمی برای مسابقه نیز باید کاملا پاک و اتو کرده باشد.

۳,۴. ملاقات تیم حکمیت

برای تمامی حکم های میدان بسیار مهم است تا پیش از شروع مسابقه آمادگی های لازم را در یک جلسه پیش از شروع بازی اتخاذ نمایند. این عمل باعث خواهد شد تا یک تیم قدرتمند ظاهر شوید. تبدیل لباس باید در جای اختصاص داده شده و خارج از مسیر سایر افراد در ورزشگاه باشد. در ملاقات خویش باید حداقل در مورد نکات ذیل بحث و گفتگو نمایید:

- ساعت شروع بازی
- آخرین قوانین تغییر یافته
- **سطح بازی:** سطح پیچیدگی، فاکتور های داخلی و خارجی بازی، وضعیت بازی در لیگ (فصل رسمی، فینال ها، بازی های پی آف و غیره) و باید صرف نظر از وضعیت بازی تمام بازی ها با اهمیت شمرده شود.
- هماهنگی طرزالعمل ها برای پیگیری موقعیت های مهم بازی مانند توپ های گل شده، وقت های استراحت، تعویض ها، پایان دوره ها و یا کل بازی، تغییرات در تبدیل توپ ها، خطاهای تیم، طرزالعمل تبدیل نوبتی توپ و میدان
- رسیدگی خاص به زمین مسابقه، موقعیت بازی، دستگاه زمانسنج شوت، اعمال چه کار هایی در مواقع خاص و یا اشتباهات غیر عمد، نیمکت ذخیره ها، و این که چه وقت تمامی دستگاه ها چک کامل شود.
- برقراری تماس چشمی
- روش های ارتباطی با داوران و سایر اعضای میز کمیسیون و همچنان ارتباط در موقعیت های پیشبینی نشده
- چگونه مشکلات برخاسته را کنترل نماییم؟!

- شروط خاص در زمان بازی به شمول زمان تبلیغات تلویزیونی، موقعیت های یک دقیقه سکوت، ارائه ها، احترام ها و غیره
- طرز العمل میان دو نیمه – در میان دو نیمه اعضای میز رسمی به اتاق تبدیل لباس های خویش باز خواهند گشت یا خیر؟

۳,۵. وظایف پیش از بازی

- شناسایی معاون فنی، کمیشنر و یا مدیر زمین بازی و یا هر یک از اشخاص رسمی دیگر
- بررسی کامل تجهیزات روی میز و تجهیزات برقی (دستگاه ساعت بازی، دستگاه کنترل ۲۴ ثانیه، دستگاه های صوتی و تخته امتیازات برقی) و اشتراک گذاشتن هرگونه به هم ریختگی در تجهیزات به همکاران
- **درخواست لیست تیم ها:** هر تیم باید ۴۰ دقیقه پیش از شروع بازی لیست بازیکنان خود را به میز کمیسیون ارسال دارد.
- با خبر ساختن کمیشنر (در صورت حضور) و یا مدیر بازی ها از رو نما شدن هر گونه مشکل با لیست تیم ها و یا هر سند دیگر مرتبط به بازی ها
- آماده ساختن ورق نمرات با توجه به قوانین. در شرایطی که ورق نمرات دیجیتالی باشد، باید ۲۰ دقیقه پیش از شروع بازی چاپ شود.
- اعضای میز کمیسیون باید پیش از حضور داوران در زمین بازی در جایگاه خویش حضور داشته باشند.
- توپ بازی را در جای مناسب و امن قرار دهند.
- نگه داشتن فاصله ۲۰ دقیقه ای بازی پیش از شروع بازی (به همراه داوران حاضر در زمین بازی). در زمان معرفی بازیکنان، وقت نگهدار باید داوران را ۶، ۷ و یا ۸ دقیقه پیش از شروع بازی آگاه سازد. کمیته مدیریت داخلی پس از تعیین این که آیا سرود ملی نشر خواهد شد یا خیر، در نهایت ساعت شروع بازی را تعیین خواهد کرد. در هر شرایطی ۳ دقیقه پیش از شروع بازی ساعت وقت نگهدار اگر معرفی بازیکنان به اتمام نرسیده است خاموش گردد. در رویداد های سکوت یک دقیقه ای دقیقا پیش از شروع مسابقه اعمال خواهد شد و سپس بازیکنان ها در زمین حضور یافته و بازی را آغاز می کنند.
- کمک برای بررسی تعداد افرادی که در میز ذخیره ها بر روی چوکی ها نشسته اند.
- دستگاه ۲۴ ثانیه باید در هنگام حضور داوران در میدان روشن گردد تا داوران از شنیدن صدای بوق پایان زمان بندی شوت آگاه شوند.
- درخواست از مربی های هر یک از تیم ها به منظور تاییدی از نام بازیکنان، شماره پیراهن، تعداد بازیکنان تیم، نام مربی و کمک مربی و پنج بازیکن شروع کننده بازی و درخواست امضای ورق نمرات از سوی مربی. همچنان تیم A در ابتدا و سپس تیم B باید بدین منظور خواسته شود. نمره رسان اطلاعات دست داشته را باید با آمار گیر ها و گوینده های میدان در صورتی که حاضر باشند به اشتراک بگذارد.

- دستگاه وقت نگهدار سه دقیقه پیش از شروع بازی به صدا درخواهد آمد و یک دقیقه و سی ثانیه دوباره نیز به بوق خواهد زد. داور طبق معمول در آن هنگام با سه انگشت به نشانه سه دقیقه الی شروع بازی انگشتان خویش را نشان خواهد داد و در یک و نیم دقیقه پیش از شروع بازی در سوت خویش میدمد تا تیم ها از تجمع در قسمت چوکی ذخیره ها جمع شوند.

۳,۶. وظایف در جریان بازی

- داشتن هماهنگی های لازمه در سطح بالا، به ویژه در اخیر دوره های بازی و دو دقیقه اخیر مسابقه
- تطبیق درست قوانین
- یاری رساندن به هم قطاران میز و داور ها
- صحبت کردن به طور کاملا حرفه ای با اعضای هر دو تیم
- اعضای میز کمیسیون باید با دقت بازی را تعقیب نماید، پیش انداختن درخواست های تعویض بازیکنان و درخواست وقت استراحت تا حد ممکن، توجه خاص به درخواست های وقت استراحت توسط تیم ها
- به خاطر داشته باشید که اعضای رسمی باید با احتیاط از سیگنال های صوتی استفاده نمایند. در موارد خاص استفاده از سوت می تواند ابزاری برای جلب توجه داوران از سوی میز کمیسیون استفاده گردد.
- هیچ گاه داوران را در موقعیت های بدون برد قرار ندهید. باید پیش از تماس با داور ها دقیقا از اتفاقی که رخ داده است خویش را آگاه سازید تا موفقانه هر گونه اعمال از سوی نیمکت ها را گزارش دهید.
- از ایجاد هر گونه نشانه ای که تصمیم داوران را به سوی اعمال توافقی برساند اکیدا خود داری کنید.
- باید در وقت درخواست از ارائه ی هیچ گونه معلومات و اعلان پشتیبانی به هریک از اعضای تیم حکمیت خودداری ننمایید.
- اگر به تعقیب موقعیت های غیر شفاف(اخیر دوره، پس از گل و غیره)، درخواستی از سوی داور ها باید وضعیت را بررسی نموده و واضح سازد. هرگز با صدای بلند و یا با اشارات و حرکات اضافی صحبت ننمایید. صرف در صورت درخواست داوران به آن ها معلومات دهید و صرفا یک سخنگو از میان اعضای میز کمیسیون انتخاب کنید.
- در صورت بروز هرگونه مشاجره، زمان و اشخاص مشاجره کننده و همچنان اجازه نامه ها و یا خطاهای مردودی (دیسکوالیفای) را به طور جداگانه به ثبت برسانید.
- طرزالعمل در جریان یک دعوا و یا ترک نیمکت ذخیره ها: ممکن است دعوا در میان میدان رخ دهد و یا یک تیم نیمکت خویش را به طور کل ترک نماید که در این شرایط اعضای کمیسیون باید بسیار با دقت عمل کنند. دستیار نمره رسان باید متوجه نیمکت تیم باشد، اپراتور زمانسنج پرتاب، نمره رسان و سایر اعضای رسمی میز باید زمین بازی را به دقت تحت نظر داشته باشند. آنها باید تمامی اتفاقات را به صورت آشکار که

در زمین بازی و یا در نیمکت ذخیره توسط بازیکنان، مربی ها و تماشاچیان تیم را به منظور کمک رسانی به داوران و کمیشنر به ثبت برسانند.

- در وقت مناسب هر گونه خطای سیستمی در مورد دستگاه ها را به داوران ابلاغ کنند.

۳,۷. وظایف بعد از بازی

- صرف نظر از هر گونه بحث و مذاکره و یا نظر دادن به اشخاص غیر از تیم حکمیت
- نمره رسان باید ورق نمرات را به طور کامل بر اساس قوانین ذکر شده در این کتاب به پایان برساند.
- رعایت کردن و ثبت هر گونه واقعه ای که بعد از ختم بازی رخ داده است.
- در صورت درخواست کمک از سوی داوران همکاری با آن ها برای نوشتن گزارش برای شخص مدیر مسابقات
- بررسی (چاپ فرم نتایج در صورتی که ورق نمرات الکترونیکی باشد) ورق نمرات و امضای آن پیش از آن که برای تایید نهایی و امضا نزد داور اول ارسال گردد.
- راه کار های لازمه در زمان اعتراض! در صورتی که یک تیم تصمیم به اعتراض دارد، باید تمامی مراحلی که در کتاب قوانین فیبا درج شده است را دنبال کند. تیم ها و همچنان داوران، معاون فنی یا کمیشنر و اعضای میز کمیسیون باید تمامی ضروریات مرتبط با اعتراض تیم را نوار زمانی از پیش تعریف شده فراهم سازند. به سرعت پس از پایان بازی، نمره رسان باید زمان دقیق ختم بازی را در ستون "The Game Ended at" را برساند. داوران به هیچ عنوان نباید ورق نمرات را امضا نمایند. در عوض مدیر مسابقات به همراه معاون فنی، و یا کمیشنر یک بازبینی در قسمت نمرات درج شده در ستون نمرات در ختم بازی داشته باشند. داوران نیز باید به اتاق تبدیل لباس خویش رفته و برای ۱۵ دقیقه پس از ختم بازی منتظر بمانند. میز کمیسیون و معاون فنی یا کمیشنر نباید الی ۱۵ دقیقه پس از ختم بازی میز خویش را ترک نمایند.

پس از آن که کاپیتان تیم قسمت اعتراض را امضا نمود، نمره رسان و شخص فنی فیبا و یا کمیشنر باید به اتاق تبدیل لباس داوران رفته ورق نمرات را به داور اول ارائه نماید. پس از رسیدگی به ورق نمرات سر حکم باید ورق را امضا نماید، زمان امضای کاپیتان را ثبت نموده و شخص فنی فیبا یا کمیشنر باید یک نقل از ورق نمرات را در اختیار تیم ها قرار دهد.

تیم معترض باید دلیل اعتراض خویش را یک ساعت پیش از ختم بازی به صورت کتبی ارائه نماید. شخص مسلکی فیبا/کمیشنر داوران باید حداقل برای یک ساعت در دهلیز مسابقات الی ختم تمامی امورات اداری و ختم طرزالعمل اداری از سوی اداره مرکزی فیبا منتظر بمانند. تحت هیچ شرایطی اشخاص مذکور نباید از ساحه خارج شوند. سر حکم

باید جریان رویداد هایی که باعث اعتراض یکی از تیم ها شده است را به طور کتبی به معاون فنی که از سوی فیبا حضور دارد ابلاغ کند.

- یک نقل از ورق نمرات و هرگونه اسناد دیگر از قبیل کارت های شناسایی باید در اختیار تیم ها قرار داده شود.
- برای خروج از محل مسابقات باید از معاون فنی، و یا کمیشنر (در صورت حضور) اجازه نامه دریافت نماید.
- در محل تبدیل لباس باید ملاقات پس از بازی را در مورد هر حالتی که در بازی به شکل نا مفهوم و یا هر موقعیت غیر معقولی رخ داده است در میان بگذارید.

طرزالعمل اعتراضیه:

۱. تیم ها زمانی یک اعتراضیه را به ثبت می رسانند که:
   a خطایی در ثبت نمرات، زمان بازی و یا زمان شوت زدن توسط داوران به طور اشتباه ثبت شده باشد.
   b تصمیمی در مورد مردودی، لغو، عقب انداختن، عدم از سر گیری و عدم اجرای بازی به ثبت برسانند.
   c در اجرای قوانین قابل قبول فیبا تخطی صورت گرفته باشد.
۲. در صورتی که اعتراض مورد قبول باشد طرزالعمل ذیل اجرا خواهد شد:
   a کاپیتان تیم در کمتر از ۱۵ دقیقه پس از ختم بازی باید پس از اطلاع دادن به سر حکم و امضای قسمت (امضای کاپیتان برای اعتراض) را در ورق نمرات درج نماید.
   b تیم باید دلایل اعتراض خویش را یک ساعت پیش از بازی به صورت کتبی به ثبت برساند.
   c مبلغ CHF۱۵۰۰ (سویس فرانسه) در صورت رد شدن اعتراض باید بپردازد.
۳. سر حکم باید دلایل اعتراض های رسیده را دنبال نموده و دلایلی که باعث اعتراض شده است را به نماینده فیبا و یا اشخاص ذیربط به صورت کتبی گزارش نماید.
۴. شخص با صلاحیت مسابقات، تمامی اجراء های قانونی که در مورد علت اعتراض می باشد را پیش از ۲۴ ساعت پس از ختم بازی به منظور اتخاذ تصامیم لازمه را باید گرد آوری کند. این شخص باید هرگونه مدارک معتبر که درخور یک تصمیم مناسب از جمله تماشای کامل و یا بخشی از صحنه های بازی بدون هیچ محدودیتی را مورد استفاده قرار دهد. شخص دارای صلاحیت در مسابقات پیش از دریافت هر گونه مدرک شفاف و معتبر علیه دلیل اعتراض حق هیچ گونه تغییر در نتیجه مسابقه را نداشته، در غیر نتیجه جدید مدار اعتبار خواهد بود.
۵. تصمیم شخص با صلاحیت فیبا بر اساس قوانین باید بوده و به هیچ عنوان قابل بازبینی دوباره و یا استیناف خواهی نمی باشد. صرفا تصامیم که به صورت قانونی باشد قابل اجرا خواهد بود.
۶. قوانین خاص برای رقابت های فیبا و یا رقابت هایی که آیین نامه دیگری نداشته باشند:

a در رقابت هایی که به شکل مسابقات قهرمانی برگزار میگردد شخص دارای صلاحیت برای تمامی اعتراضات کمیته فنی می باشد. برای معلومات بیشتر (کتاب دوم از قوانین داخلی فیبا FIBA Internal Regulations, Book2) مراجعه شود.

b در بازی های رفت و برگشت (مهمان و میزبان)، هیئت ناظم فیبا یا FIBA Disciplinary Panel برای تمامی اعتراضات دارای صلاحیت می باشد. برای تمامی حالات دیگر یک نفر یا یک گروه متشکل از یک هیئت که توانایی اجرا و تفسیر کامل قوانین رسمی بسکتبال را داشته باشد دارای صلاحیت تصمیم گیری می باشد. برای معلومات بیشتر (کتاب دوم از قوانین داخلی فیبا FIBA Internal Regulations, Book2) مراجعه شود.

برگه مرور طی مراحل اعتراض

برگه بررسی اعتراضات									
شرکت کننده های درگیر بازی									
تیم معترض		تیم مقابل		داور ها		کمیته فنی یا کمیشنر		میز کمیسیون		مدیر مسابقات
ختم بازی									
کاپیتان تیم معترض پیش از ۱۵ دقیقه باید ورق نمرات را امضا نماید.				سر حکم باید بررسی نماید که در ستون پایان بازی زمان ختم آن توسط نمره رسان ثبت گردیده است؟ داور به اتاق تعویض لباس مراجعه می کند.		معاون فنی و یا کمیشنر نیز از ثبت زمان ختم بازی اطمینان حاصل پیدا کرده و در پای میز نمره رسان منتظر می مانند.		نمره رسان زمان ختم بازی را بر روی ورق نمرات درج می نماید. تمامی اعضای میز الی اجازه ی خروج توسط سر حکم همانجا باقی می مانند.		
۱۵ دقیقه پس از ختم بازی									
قبل از ختم یک ساعت از ختم بازی تیم باید دلیل اعتراض خویش را به صورت کتبی به کمیته فنی و یا کمیشنر ارائه می دارد.		تیم مخالف یک نقل از ورق نمرات را دریافت می نماید.		سر حکم ورق نمرات را بررسی نموده و امضا می نماید.		پس از امضای سر حکم، کمیشنر و یا کمیته فنی یک نقل از ورق نمرات را به تیم ها ارائه مینماید.		نمره رسان ورق نمرات را به سر حکم به منظور بررسی نهایی در اتاق تعویض لباس قرار داده و در سالن ورزشی الی اجازه خروج توسط سر حکم، کمیته فنی و یا کمیشنر منتظر می ماند.		
یک ساعت پس از ختم بازی									
در صورتی که پس از گذشت یک ساعت گزارش کاغذی به دست کمیته ی فنی و یا کمیشنر نرسد اعتراض وارد نیست.		کمیته فنی از وضعیت این که تیم مقابل دلیل اعتراض را نوشته یا خیر را مطلع می سازد.		به تعقیب دریافت دلیل اعتراض سر حکم باید گزارش نوشته شده را به مسئول مسابقات ارائه دارد.		به تعقیب دریافت دلیل اعتراض، معاون فنی و یا کمیشنر باید گزارش کتبی را به مسئول مسابقات ارائه داده یا بر روی ورق نمرات رد اعتراض را درج نماید.		در این قسمت مسئولیت اعضای میز کمیسیون از بازی به پایان می رسد.		ممکن است در مورد اعضای دخیل در بازی (تیم ها، داوران، کمیته ی فنی، کمیشنر، میز کمیسیون و ...) سوالاتی به منظور اطلاعات بیشتر پرسیده شود.
دو ساعت پس از ختم بازی									
تیم ها از تصمیم نهایی مسئول مسابقات آگاه خواهند شد.		تیم ها از تصمیم نهایی مسئول مسابقات آگاه خواهند شد.								پیش از ۲۴ ساعت از ختم بازی تصمیم نهایی را به نشر می رساند.

۴. نمره رسان

۴. نمره رسان

۴,۱. وظایف نمره رسان:

نمره رسان باید یک نقل از تمامی:

- تیم ها، نام و شماره پیراهن بازیکنانی که بازی را شروع می نمایند و تمامی بازیکنان تعویضی را درج ورق نمرات نماید. در صورت مشاهده ی هر گونه تخلف از سوی تیم ها در مورد پنج بازیکن شروع کننده ی بازی، بازیکنان ذخیره و یا شماره ی بازیکنان باید در زود ترین فرصت ممکن اولین شخص رسمی مسابقات را باید آگاه سازد.
- مجموعه ی امتیازات به دست آمده در جریان بازی که شامل پرتاب های دو و سه امتیازی و شوت های آزاد بازیکنان می باشد را ثبت نماید.
- ثبت خطاهای انجام شده: پس از ارتکاب پنج خطا توسط یک بازیکن، نمره رسان باید داور را سریعا در جریان قرار دهد. همچنان پس از ثبت دو خطای تکنیکی که برای یک مربی درج گردید، ('C' 2 یا 'B' + 'C' 2) بی درنگ باید به منظور صلب صلاحیت مربی Disqualify به داور اطلاع داد.
- همچنان در صورت ثبت دو خطای غیر ورزشی یا یک خطای تکنیکی و یک خطای غیر ورزشی (ترکیبی) به منظور صلب صلاحیت کردن بازیکن، نمره رسان باید به داور اطلاع رسانی کند.
- وقت های استراحت: هنگام درخواست وقت استراحت توسط تیم ها، نمره رسان باید موضوع را به داوران ابلاغ نموده و توسط داور در قسمت ختم وقت های استراحت یک تیم به مربی ها در میان دو نیمه و وقت های اضافه اطلاع رسانی کند.
- مالکیت توپ های مشترک در چرخش را با عوض کردن پیکان مالکیت توپ. نمره رسان باید جهت پیکان به منظور تغییر جهت بازی پس ختم نیمه اول بازی و تغییر سبد ها را تغییر دهد.

همچنان نمره رسان باید:

- نمایش دادن تعداد خطا های انجام شده توسط بازیکن پس از هر خطای فردی با بالا بردن دست و به صورت قابل دید برای هر دو مربی از دیگر وظایف نمره رسان می باشد.
- نمایش نشانگر تعداد خطاهای تیمی بر روی میز نمره رسان در نزدیک ترین قسمت قابل دید برای نیمکت نشینان و همچنان آمادگی اجرای قانون پس از ثبت خطای چهارم و به جریان در آمدن بازی
- درخواست تعویض برای تیم ها

- تنها زمانی از سیگنال های سوتی خویش استفاده نماید که توپ در جریان نباشد و همچنان ساعت نیز ایستاد بوده و پیش از آن که توپ به جریان در بیاید. صدای سیگنال نمره رسان بازی و یا وقت بازی را نمی تواند نگه دارد و یا این که جریان توپ را ایستاد کند.

۴,۲. تجهیزات و نیازمندی های نمره رسان

برای بازی، نمره رسان باید تمامی تجهیزات ذیل را داشته باشد.

از تیم و یا ارگان محلی:

- نشانه گذار خطاهای بازیکنان
- نشانگر جهت بازی
- نشانگر خطای تیمی

به صورت ضمیمه ای باید

- قلم تیره (سیاه یا آبی) و قرمز را در اختیار داشته باشد.
- ورق نمرات اضافی صرف نظر از کمیته داخلی برگزاری مسابقات و یا وظایف تیم میزبان
- ریز ورق به منظور یادداشت برداری و یا ثبت واقعات (همچنان مورد استفاده در زمانی که نیاز به ایجاد یک گزارش برای شخص مدیریت کننده مسابقات می باشد)، ثبت موقعیت های گردش توپ و بازیکنان داخل زمین.
- خط کش
- سوزن سنجاق برای ضمیمه کردن اوراق با یکدیگر در صورت نیاز
- یک عدد سوت (برای مواقع خاص)

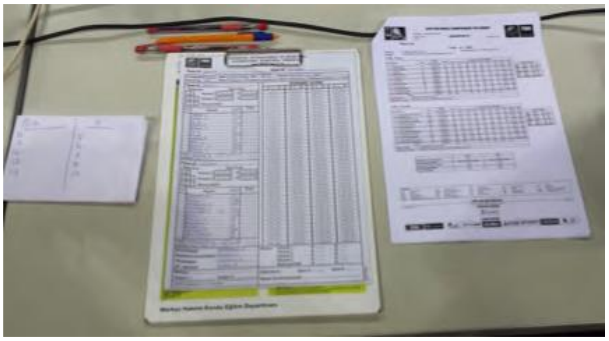
همچنان همراه داشتن یک نسخه چاپی و یا دیجیتالی از کتاب قوانین، تفسیر ها و کتاب همراه میز کمیسیون نیز اجباری می باشد.

۴,۳. ورق نمرات رسمی

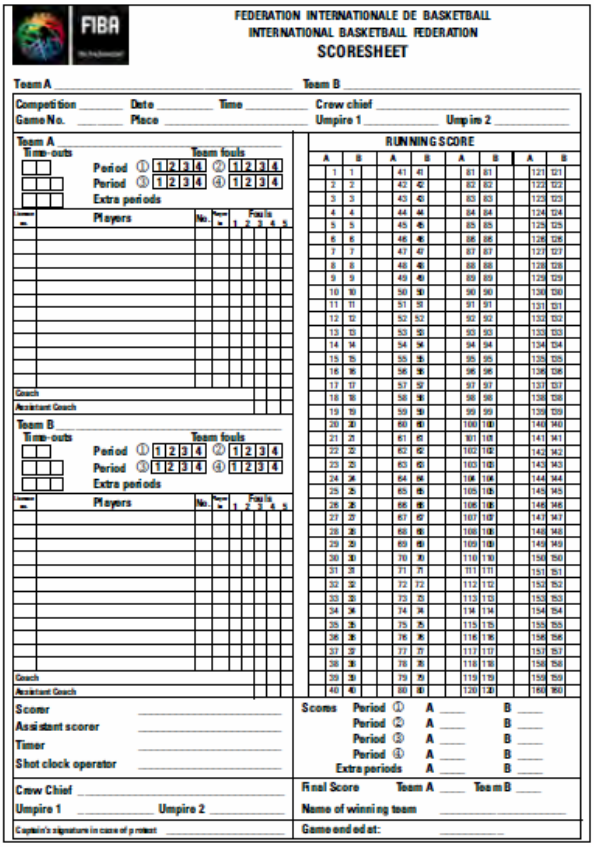
ورق نمرات ورق رسمی نتایج مسابقات می باشد. معلومات ثبت شده باید آینه تمام نمای فعالیت های بازی باشد. ورق نمرات در بر گیرنده تیم ها، خلاصه امتیاز های به دست آمده توسط بازیکنان، خطاهای ثبت شده در مقابل بازیکنان و مربی ها و وقت های استراحت شده دریافت شده توسط تیم ها می باشد.

پس از بازی نمره رسان باید یک نقل از ورق نمرات که مهمترین عمل های در جریان بازی را به ثبت رسانده ایم را در اختیار هر دو تیم به منظور ثبت آرشیف باشگاه قرار دهیم.

نمره رسان تنها شخص مسئول و رسمی برای ثبت کارکرد بازیکنان در جریان بازی بر روی ورق نمرات بر اساس قوانین می باشد. همچنان ثبت اتفاقات به طور آراسته و واضح با خوانایی بالا بر روی این سند معتبر از وظایف دیگر نمره رسان می باشد.



۴,۴. ورق نمرات رسمی فیبا



FEDERATION INTERNATIONALE DE BASKETBALL
INTERNATIONAL BASKETBALL FEDERATION
SCORESHEET

Team A _____ Team B _____

Competition _____ Date _____ Time _____ Crew chief _____
Game No. _____ Place _____ Umpire 1 _____ Umpire 2 _____

Team A _____
Time-outs — Team fouls
Period ① 1 2 3 4 ② 1 2 3 4
Period ③ 1 2 3 4 ④ 1 2 3 4
Extra periods

Starting five	Players	No.	Penalty	Fouls 1	2	3	4	5
Coach								
Assistant Coach								

Team B _____
Time-outs — Team fouls
Period ① 1 2 3 4 ② 1 2 3 4
Period ③ 1 2 3 4 ④ 1 2 3 4
Extra periods

Starting five	Players	No.	Penalty	Fouls 1	2	3	4	5
Coach								
Assistant Coach								

RUNNING SCORE

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

Scorer _____
Assistant scorer _____
Timer _____
Shot clock operator _____

Scores Period ① A ____ B ____
Period ② A ____ B ____
Period ③ A ____ B ____
Period ④ A ____ B ____
Extra periods A ____ B ____

Crew Chief _____
Umpire 1 _____ Umpire 2 _____

Final Score Team A ____ Team B ____
Name of winning team _____

Captain's signature in case of protest _____

Game ended at: _____

۴,۵. کار های پیش از شروع بازی

۴,۵,۱. عنوان ورق نمرات

استفاده از خودکار رنگ تیره (سیاه یا آبی)، و همچنان ثبت با حروف بزرگ انگلیسی

- درج نام تیم ها به طوری که تیم A (تیم میزبان و یا حالت قرار گرفتن تیم ها بر اساس رقابت ها) و تیم دوم که تیم B می باشد. در صورتی که نام تیم ها دارای نام های مستعار و یا حمایت کننده ای باشد را باید در مقابل نام تیم درج نماییم.
- نوشتن نام رقابت ها
- شماره ی بازی
- تاریخ با حالت درست ۲ عدد برای روز، ۲ عدد برای ماه و چهار عدد برای سال به طور مثال: ۲۹/۱۲/۲۰۱۸
- ساعت رسمی که باید بازی شروع شود. که در قالب ۲۴ ساعت و بر اساس وقت محلی همان کشور و یا شهر درج گردد.
- محل بازی

- نام سر داور و نام داور و یا سایر داوران. شیوه نگارش: تخلص کامل و در تعقیب آن حرف اول نام شخصی آن. برای مسابقات بین المللی باید سه حرف کد کشوری هر داور در مقابل نام آن درج گردد. که برای مسابقات جهانی سه حرف کد بر اساس کمیته بین المللی المپیک (https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_IOC_country_codes) مورد استفاده قرار میگیرد. برای مثال AZIMI, H. (AFG)

FEDERATION INTERNATIONAL OF BASKETBALL
INTERNATIONAL BASKETBALL FEDERATION
SCORESHEET

Team A				Team B			
Competition		Date		Time		Crew Chief	
Game No.		Place				Umpire 1	Umpire 2

۴,۵,۲. ثبت تیم ها: بازیکنان و مربی ها

پس از ثبت مشخصات بازی در عنوان نمره رسان باید نام های بازیکنان هر تیم و شماره های پیراهن های شان را که توسط مربی بر روی یک سند دیگر ۴۰ دقیقه پیش از وقت قانونی شروع بازی به نمره رسان ارسال میگردد بر روی ورق نمرات درج گردد.

تیم 'A' در قسمت بالایی ورق و تیم 'B' در قسمت پایینی ورق باید درج گردد.

در ستون اولی باید سه شماره آخر جواز هر بازیکن درج گردد. برای رقابت های قهرمانی شماره جواز بازیکنان صرف در اولین بازی تیم درج میگردد.

در ستون دوم نام هر بازیکن به همراه یک اختصار از نام و یا تخلص با حروف بزرگ انگلیسی درج گردد. شماره پیراهن هر یک از بازیکنان در ستون سوم درج میگردد. کاپیتان تیم با سه حرف (CAP) در مقابل نام آن نشانه گزاری خواهد شد.

در بخش پایینی هر تیم نمره رسان با حروف بزرگ باید نام مربی و کمک مربی نیز درج گردد. همچنان بازی های قهرمانی صرف در بازی اول باید شماره جواز مربی و کمک آن نیز درج ورق نمرات گردد.

برای ثبت راحت خطاهای بازیکنان درج نام آن ها بر اساس شماره پیراهن رساندن نام بازیکنان به ترتیب از کوچک به بزرگ (۰۰، ۰، ۱، ۲، ...، ۹۹) استفاده شود.

در صورت معرفی کمتر از دوازده بازیکن توسط یک تیم هنگام شروع بازی نمره رسان باید یک خط آخرین ردیف خالی نام بازیکنان رسم نماید. در صورتی که بیش از یک بازیکن (دو، سه الی هفت بازیکن) از لیست بازیکنان یک تیم خالی باشد خط افقی پس از ختم در قسمت نام بازیکنان و قسمت خطاهای فردی در خطای اول خط اول شروع و به طور شکسته در گوشه آخرین خطای آخرین ردیف نام بازیکنان ختم میگردد.

Licence no.	Players		No.	Player in	Fouls 1	2	3	4	5
001	FERNANDEZ,	J	4						
002	TOTOVA,	M	5						
003	MAYER,	F	8						
004	JONS,	N	10						
005	FRANK,	L	12						
010	SANCHEZ,	M	15						
011	MANOS,	K	20						
012	SOCRATES,	P	33						
013	KING,	P	35						
014	ALONSO,	J	41						
025	LOORK,	M	60						
Coach	788 MENDOZA, A								
Assistant coach	555 PIMENTEL, J. A.								

۴،۵،۳. پنج شروع کننده و امضای مربی

حداقل ۱۰ دقیقه پیش از وقت قانونی شروع بازی در دو مربی باید توافق خویش در قسمت نام، شماره لباس، مربی و کمک مربی خویش با امضای ورق نمرات اعلان دارند.

Coach	788 MENDOZA, A			
Assistant coach	555 PIMENTEL, J. A.			

سپس مربی با نشان دادن پنج بازیکن شروع کننده بازی به نمره رسان، و گذاشتن یک علامت ضرب در ستون Player in در مقابل نام بازیکنان توسط نمره رسان مربی نیز باید امضا شود. مربی تیم A اولین شخصی است که باید اطلاعات بالا را ارائه کند.

در شروع بازی نمره رسان باید دور علامت های X در مقابل نام بازیکنان را با قلم سرخ حلقه کند. در صورت هر گونه تداخل اطلاعاتی نمره رسان وظیفه اطلاع رسانی به داور اول را دارد. در جریان بازی پس از اولین حضور هر بازیکن در میدان نمره رسان باید با علامت x بازیکنی که برای اولین بار وارد میدان شده است را نشانه گذاری کند.

بازیکنانی که توسط مربی برای شروع بازی انتخاب شده اند ممکن است بر اثر مصدومیت تعویض گردند. در چنین شرایطی در صورت تمایل تیم حریف نیز قادر به تعویض بازیکنان شروع کننده بازی تیم خود می باشد.

هر شخصی (مربی ها، اعضای میز، داوران و غیره) در صورت مشاهده خطایی پیش از بازی از قبیل شماره های ثبت شده ی لباس بازیکنان و یا نام های درج شده در ورق نمرات نمره رسان باید به سرعت خطا را اصلاح کند. در موارد خاص، در صورتی که شماره پیراهن اشتباه ثبت شده است باید اصلاح شود و یا نام بازیکن بدون معطلی درج ورق نمرات شود. در صورتی که پس از شروع بازی متوجه چنین خطایی شدید باید به داوران رسمی داوران را در جریان گذاشته و در وقت مناسب داور ها بازی را نگه داشته تا نفع و یا ضرری شامل حال تیم ها نگردد. شماره اشتباه پیراهن بی درنگ اصلاح شود. همچنان در صورتی که نام یکی از بازیکنان از قلم جا مانده بود به هیچ عنوان پس از شروع بازی قابل اضافه شدن نخواهد بود.

در صورتی که تیم مربی ندارد، کاپیتان تیم صلاحیت امضای قسمت مربی را نیز دارا بوده و باید امضا نماید. در چنین شرایط نمره رسان باید نام کاپیتان را در قسمت مربی درج نموده و پس از آن همانند تصویر زیر (CAP) را نیز در

مقابل نام کاپیتان بنویسد.

Coach	566 SOCRATES, P (CAP)			
Assistant coach				

۴,۵,۴. طرزالعمل بازی در شرایط باخت جریمه ای

باخت جریمه ای بازی Game lost by forfeit

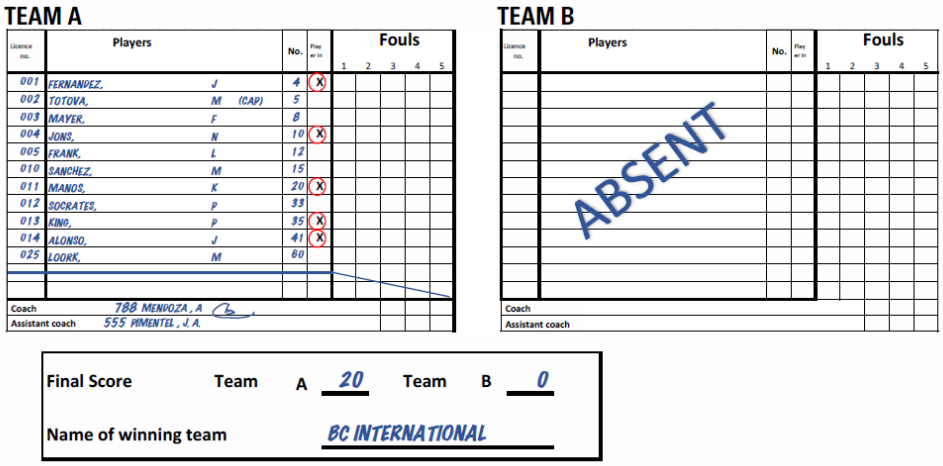
تیم در صورتی شامل باخت جریمه ای می شود که:

- تیم حاضر نبوده و یا ۵ بازیکن خویش را تا ۱۵ دقیقه بعد از ساعت شروع بازی به زمین حاضر نکند.
- رفتار و حرکات آنها مانع از شروع بازی شود.
- عدم شروع بازی پس از هدایت دادن داور

در صورتی که تیم در میدان مسابقه حاضر نباشد نمره رسان باید به صورت اریب در قسمت نام بازیکنان برای تیم غیر حاضر کلمه "ABSENT" را درج نماید. در صورتی که هر دو تیم حاضر نباشند عین عمل برای تیم دیگر نیز انجام می شود. در هر صورت تفسیری از اتفاق افتاده باید در پشت ورق درج گردد.

طرزالعمل:

- نمره رسان باید حداقل ۵ بازیکن از تیم حاضر را درج کند.
- مربی حاضر باید نام پنج بازیکن شروع کننده بازی را بر روی ورق نمرات علامت گذاشته و امضا نماید.
- پس از ختم پانزده دقیقه انتظار پس از ساعت شروع بازی، دستور داور، نمره رسان باید تمامی خانه های خالی را با واژه "ABSENT" برای تیم غیر حاضر قید نماید.
- داوران و میز کمیسیون باید ورق نمرات را امضا نمایند.
- سر حکم باید خلاصه ای از گزارش بازی را در پشت ورق بنویسد و نتیجه بازی برای تیم حاضر باید ۲۰ – ۰ ثبت گردد.



TEAM A

Licence no.	Players		No.	Player in	Fouls 1	2	3	4	5
001	FERNANDEZ,	J	4	X					
002	TOTOVA,	M (CAP)	5						
003	MAYER,	F	8						
004	JONS,	N	10	X					
005	FRANK,	L	12						
010	SANCHEZ,	M	15						
011	MANOS,	K	20	X					
012	SOCRATES,	P	33						
013	KING,	P	35	X					
014	ALONSO,	J	41	X					
025	LOOKK,	M	60						
Coach	788 MENDOZA, A								
Assistant coach	555 PIMENTEL, J. A.								

TEAM B

Licence no.	Players	No.	Player in	Fouls 1	2	3	4	5
	ABSENT							
Coach								
Assistant coach								

Final Score	Team A	20	Team B	0
Name of winning team	BC INTERNATIONAL			

۴,۶. امتیازات بازی – نمرات جریان بازی

۴,۶,۱. نمرات

نمره رسان باید به ترتیب خلاصه تمامی نمرات به دست آمده در جریان بازی توسط هر یک از تیم ها که شامل شوت های آزاد و پرتاب های امتیازی را می باشد را ثبت نماید.

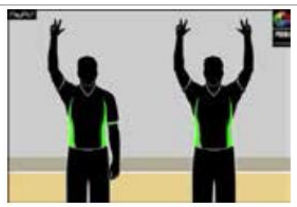
در ورق نمرات چهار ستون برای درج نمرات موجود می باشد. دو ستون سمت چپ برای تیم A و دو ستون سمت راست برای نمرات تیم B اختصاص داده شده است. دو ستون مرکزی برای نمرات تیم ها الی ۱۶۰ نمره می باشد.

در ربع اول و سوم نمره رسان باید از قلم سرخ و برای ربع دوم و چهارم و همچنان وقت های اضافه از قلم تیره (آبی یا سیاه) استفاده نماید. (چراکه وقت های اضافه برای مرتبط به ربع چهارم می باشد.)

یک نمره ای: یک نقطه پررنگ و در کنار آن شماره پیراهن بازیکن پرتاب کننده شوت آزاد

در این مثال بازیکن A۸ و B۱۴ یک امتیاز هر کدام به دست آورده اند.

A		B	
6	~~50~~	~~50~~	4
8	~~51~~	~~51~~	14
	52	52	
	53	53	

	پرتاب دو امتیازی: یک خط کج از راست به چپ برای دست راست و یا از چپ به راست برای چپ دست ها و در کنار آن شماره پیراهن بازیکن زننده گل در این مثال بازیکن A۱۰ دو امتیاز با دست راست به دست آورده است.	A / B 8 / ~~51~~ / ~~51~~ / 14 52 / 52 10 / ~~53~~ / 53 A / B 8 / ~~51~~ / ~~51~~ / 14 52 / 52 10 / ~~53~~ / 53
	پرتاب سه امتیازی: یک خط کج و یک حلقه دور شماره پیراهن بازیکن باید بر روی ورق نمرات درج گردد. در این مثال A۸ سه امتیاز برای تیم خود به دست آورده است.	A / B 8 / ~~55~~ / ~~55~~ / 14 56 / 56 57 / 57 8 / ~~58~~ / 58

- در صورتی که ناخواسته امتیازی توسط یک تیم به سبد خودی به ثمر میرساند باید همانند بالا به نام کاپیتان تیم حریف درج گردد.
- امتیاز هایی که توپ وارد سبد نمی شود مانند (دفاع کردن سبد و یا مزاحمت برای توپ) باید برای بازیکنی که تلاش برای دریافت امتیاز را داشته است درج گردد.
- در شروع هر دوره نمره رسان باید ترتیب رساندن نمرات را بعد از هر وقفه با تغییر رنگ قلم خویش حفظ نماید. تمامی وقت های اضافه باید با قلم تیره (آبی یا سیاه) ثبت شود.

اختتام ها: ختم ربع

در پایان هر ربع نمره رسان باید توسط قلمی که استفاده میکند، دور آخرین نمره به دست آمده توسط هر تیم را یک حلقه کشیده و با یک خط تیره در زیر امتیاز و شماره پیراهن بازیکنی که آخرین امتیاز را به دست آورده است را برجسته سازد.

سپس نمره رسان باید تعداد امتیازات به دست آمده توسط تیم ها در هر ربع را به طور مجموعی در اخیر ورق نمرات درج کند. (همیشه قلم تیره سیاه یا آبی مورد استفاده گردد)

Scores					
	Period	1	A	24	B 20
	Period	2	A		B
	Period	3	A		B
	Period	4	A		B
	Extra periods		A		B

نمره رسان باید نمرات ثبت شده، درخواست های وقت استراحت، تعداد خطاهای صورت گرفته را باید با تخته نمرات در معرض دید تماشاچیان مطابقت بدهد. در صورت عدم مطابقت نمرات بر روی ورق باید فورا تخته اعلان نمرات اصلاح گردد. در صورت شک یا تردید و یا اعتراض یکی از تیم ها در قسمت اصلاح نمرات، در اولین فرصت نمره رسان باید سر حکم میدان را در جریان قرار دهد، اما تا هنگامی که توپ از گردش بایستد و یا ساعت بازی نگه داشته شود باید منتظر مانده و سپس سیگنال خویش را به صدا در آورد.

A		B	
6	16	16	4
8	17	17	14
	18	18	
10	19	19	14
	20	20	4
8	21	21	
	22	22	14
	23	23	10
8	24	24	
	25	25	
6	26	26	6

وقت های اضافه

در شرایط وقت اضافه نمره رسان باید توسط قلم تیره یک حلقه بزرگ در آخرین نمره به دست آمده توسط هر دو تیم را خط کشیده و سپس یک خط تیره در زیر نمره و

A		B	
	90	90	14
8	91	91	
	92	92	
	93	93	4
8	94	94	4
	95	95	

شماره پیراهن بازیکن امتیاز آور رسم نماید.

در نهایت نمره را در بخش نمرات در پایین ورق نمرات ثبت نماید.

Scores					
	Period	1	A 24	B 20
	Period	2	A 20	B 31
	Period	3	A 19	B 19
	Period	4	A 31	B 24
	Extra periods		A	B

ختم بازی قانونی و یا وقت های اضافه

اگر در وقت اضافه اولی نیز همچنان نمرات مساوی بود نمره رسان باید دور نمره به دست آمده را خط کشیده و در زیر نمره و شماره لباس بازیکن یک خط تیره را رسم کند.

نمره به دست آمده در وقت اضافه در پایین ورق نمرات تا زمانی که مساوی به پیش می رود ثبت نخواهد شد و طبق طرزالعمل بالا همان روند تکرار می شود.

پس از آن که بازی ختم گردید، نمره رسان باید دور آخرین نمره به دست آمده توسط هر تیم را با یک دایره حلقه نماید و دو خط تیره در زیر نمره به دست آمده و شماره پیراهن بازیکنی که آخرین نمره را به دست آورده است ثبت گردد. همچنان یک خط اریب از پایین نمره به دست آمده تا اخیر ستون نمرات هر تیم از یک گوشه به گوشه دیگر رسم نماید. تمامی این ها با قلم تیره انجام می شود. سپس نمره رسان مجموع نمرات به دست آمده در وقت اضافه توسط هر تیم را باید در پایین ورق نمرات درج کند.

در پایان بازی نمره رسان باید نمره نهایی به دست آمده توسط هر تیم و نام تیم برنده را در اخیر ورق نمرات درج کند.

A		B	
	92	92	
	93	93	4
8	94	94	4
	95	95	
	96	96	
8	97	97	5
	98	98	
	99	99	
8	100	100	5
	101	101	
12	102	102	
	103	103	
	104	104	
	105	105	
	106	106	
	107	107	
	108	108	
	109	109	

Scores	Period ①	A	24	B	20
	Period ②	A	20	B	31
	Period ③	A	19	B	19
	Period ④	A	31	B	24
	Extra periods	A	8	B	6

۴,۶,۲. خطاهای ممکن وقوع و چاره سنجی ها

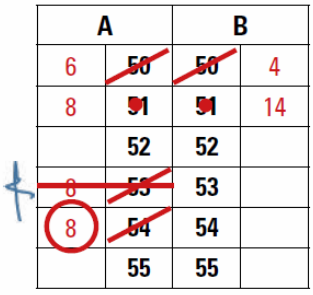
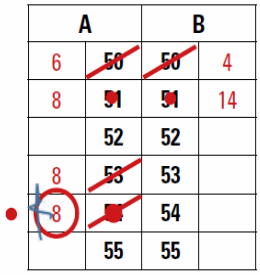
خطا ها پیش از امضای سر حکم می تواند به درستی اصلاح گردد مگر در شرایطی که این اصلاحات بر روی نتیجه بازی تاثیر بگذارد. سر حکم باید کنار تمامی اصلاحات را امضا نماید و گزارش یک گزارش به برگزار کننده مسابقات توسط ثبت معلومات در مورد خطاها پشت ورق نمرات ابراز دارد.

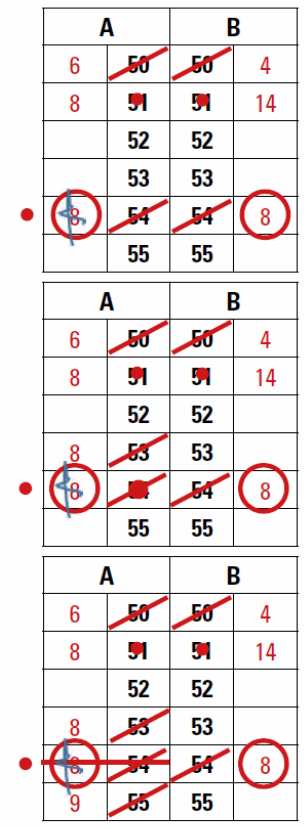
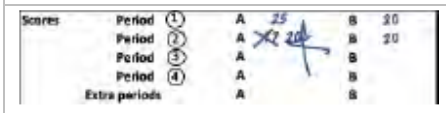
اصلاحات بر روی ورق نمرات باید به شکل واضح و با حفظ خوانایی و منطقی و مرتبط با ترتیب اتفاقات باشد.

در صورت بروز خطا توسط نمره رسان:

- نمره رسان باید در انتظار اولین توپ خاموش، زمانی که ساعت بازی متوقف شده است منتظر مانده و پس از آن با استفاده از سیگنال ارتباطی خویش داوران را از خطای خویش مطلع سازد. نظر سر حکم پیش از اصلاح هر گونه خطا ارجحیت دارد. پس از اصلاح سر حکم باید کنار قسمت اصلاح شده را یک امضای کوچک با قلم رنگ تیره امضا نماید. همانند تصویر زیر

نمره رسان ممکن است خطاهای زیر را تکرار کند:

حالت اول: ثبت نمرات کمتر نمره سه امتیازی A۸ دو نمره ای به ثبت رسیده است. نمره رسان باید یک خط افقی بر روی نمره اشتباه کشیده و نمره درست را برساند.	 A B 6 50 50 4 8 51 51 14 52 52 8 53 53 8 54 54 55 55
حالت دوم: نمره بیشتر رسانده شود. نمره دو امتیازی A۸ سه امتیاز رسانده شود. نمره رسان باید نمره درست را همان لحظه رسانده با این تفاوت که نباید خط افقی رد نمره را رسم نماید. در کنار نمره اشتباه باید یک نقطه تیره را برای به یاد سپردن درج کند.	 A B 6 50 50 4 8 51 51 14 52 52 8 53 53 8 54 55 55

اگر امتیاز بعدی یک شوت آزاد باشد نیازی به اصلاح نیست.	
حالت سوم: ثبت نمره برای تیم دیگر این حالت نیز شبیه همان روش های بالایی می باشد. با این تفاوت که نمره رسان ابتدا نمره درست را وارد نموده و روی نمره غلط خط افقی را رسم نمی کند. در پهلوی نمره اشتباه باید یک نقطه تیره را رسم کند تا به خاطر بسپارد. اگر پس از اصلاح نمره به ثبت شده، A۸ یک شوت آزاد به ثمر رساند، نمره رسان باید ثبت نمرات به دست آمده را طبق روال عادی ادامه دهد. صرف هنگامی که نمرات به دست آمده از نمره ثبت شده ی اشتباه گذر میکند (۲ و ۲ یا ۲ و سه امتیاز) به دست می آید، نمره رسان باید یک خط افقی تیره بر روی نمره اشتباه رسم کند. در مثال روبرو پس از اصلاح، A۹ دو امتیاز برای تیم خود به دست آورد.	
حالت چهارم: این حالت به سادگی شبیه تصویر زیر اصلاح می گردد.	

در صورتی نمره رسان به اشتباه خود پی ببرد:

- **در پایان وقت بازی** و پیش از آن که داور ورق نمرات را امضا کند، خطا باید اصلاح شود، حتی اگر این اصلاح بالای نتیجه ی بازی تاثیر بگذارد. داور باید کنار محل اصلاح شده را امضا نماید و برگزار کننده مسابقات باید از این اصلاح توسط پیام کتبی در پشت ورق آگاه شود.
- پس از آن که داور ورق نمرات را امضا کرد، هیچ خطایی قابل اصلاح نیست. داور و یا کمیشنر (در صورت حضور) باید جزئیات را به کمیته برگزاری رقابت ها ارسال کنند.

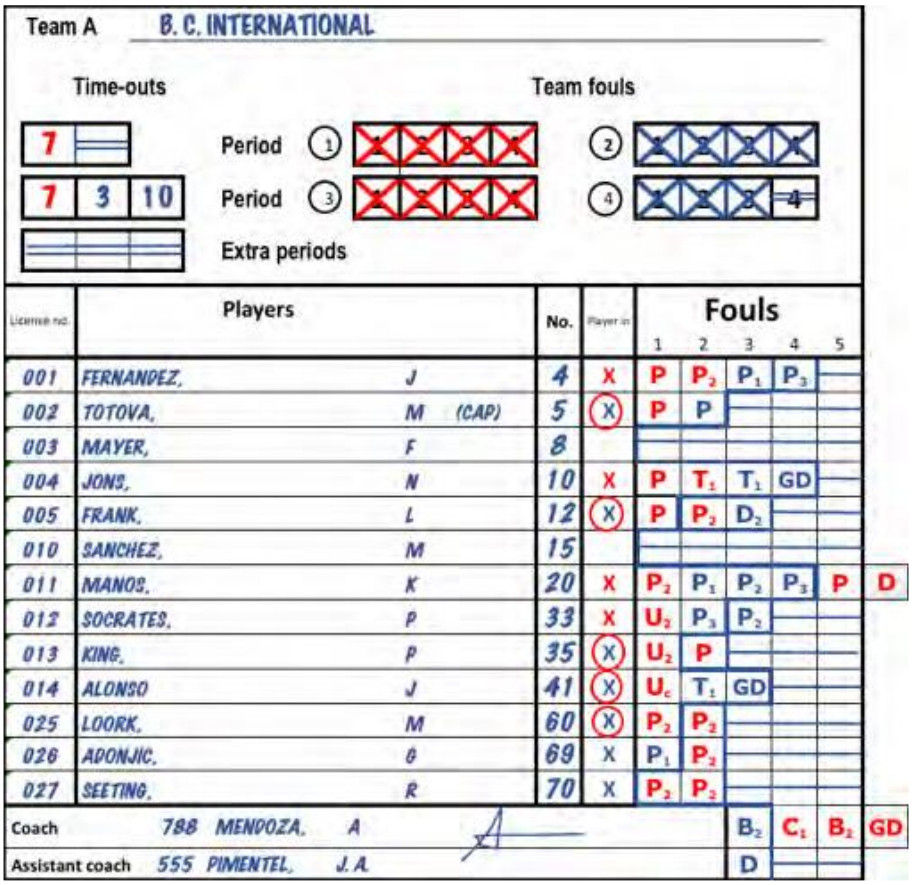
۴,۶,۳. خطای تیمی و بازیکنان

خطاهای فردی ممکن است خطای فردی، تکنیکی، غیر ورزشی و یا صلب صلاحیت باشد که در برابر یک بازیکن به ثبت می رسد.

خطا هایی که اشخاص روی نیمکت تیم مرتکب می شوند، تنها می تواند خطای تکنیکی و یا صلب صلاحیت باشد که در برابر مربی ثبت می گردد. نمره رسان باید خطا را با رنگ قلم همان دوره برساند.

هر زمانی که یک خطای جدید رخ میدهد، نمره رسان باید با صدای بلند تعداد خطاهای بازیکنی را که خطا زده است و همچنان خطاهای تیمی را اعلان کند، سپس خدمه میز کمیسیون بر روی ورق نمرات به طور مثال (B۱۴ چهارمین خطای فردی – سومین خطای تیمی) و به کمک سایر همکاران (دستیار نمره رسان و یا وقت نگهدار) تعداد خطاهای روی تخته اعلان نمرات عمومی بررسی کند.

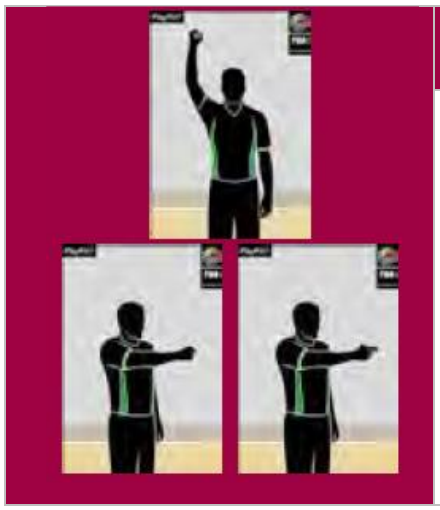
تمامی خطاها باید در جعبه های مقابل بازیکنان و مربی به شکل زیر درج گردد:



خطاها:

P	خطای فردی
T	خطای تکنیکی و بعد از ۲ خطای تکنیکی یا ترکیب یک خطای تکنیکی و یک خطای غیر ورزشی باید (GD) که به معنای محرومیت از بازی می باشد.
U	خطای غیر ورزشی که بعد از دو خطای غیر ورزشی یا ترکیبی از یک خطای غیر ورزشی و یک خطای تکنیکی باید (GD) که به معنای محرومیت از بازی می باشد.
D	محرومیت برای بازیکن، مربی، کمک مربی، بازیکنان تعویضی، محروم کردن بازیکن به همراه محرومیت از همراهی کردن اعضای تیم
F	خطای محرومیت به دلیل جنگ فیزیکی
C	خطای تکنیکی برای مربی به خاطر وضعیت فردی وی و پس از دومین "C" به دلیل خطای تکنیکی (GD) که به معنای محرومیت از بازی می باشد.
B	خطای تکنیکی در برابر مربی به دلیل وضعیت نا هنجار کمک مربی و یا هیئت همراه شان

خطای بازیکنان



خطای فردی بدون شوت آزاد

P				

یک خطای فردی باید با P ثبت گردد.

خطای فردی به همراه ۱، ۲ و یا ۳ پرتاب آزاد

P_1	P_2	P_3		

هر خطایی که منجر به دریافت شوت آزاد شود نظر به تعداد شوت های دریافتی شماره آن که (۱، ۲ و یا ۳) می باشد در پایین حرف P درج میگردد.

خطاهای دارای جریمه رد شده مطابق با هنر ۴۲ قوانین بین المللی بسکتبال

بازیکن تیم A

P	P_2	D_C		

بازیکن تیم B

P	U_C			

تمامی خطا هایی که دارای جزا بوده اما نظر به قانون ۴۲ که عین خطا از هر دو طرف صورت میگیرد با حرف c در پایین خطا هایی چون P, T, C, B, U و یا D باید نشانه گذاری گردد.

خطای دو طرفه

بازیکن تیم A

P				

بازیکن تیم B

U_2	P			

خطایی دو طرفه موقعیتی است که دو تیم در عین زمان بالای یک دیگر خطا میکنند.

خطاهای تکنیکی و ترکیب آن ها

T_1	T_1	GD			
T_1	U_2	GD			
T_1	P	P	P_2	T_1	GD

برای خطای تکنیکی باید یک حرف T در مقابل نام بازیکن درج گردد. اگر دارای شوت آزاد باشد باید در مقابل آن عدد ۱ درج گردد.

در صورت دریافت دومین خطای تکنیکی از سوی بازیکن باید دوباره حرف T در مقابل نام بازیکن درج گردد و سپس با GD که به معنای محرومیت وی از بازی می شود در فضای خالی باقیمانده علامت بگذارد.

یک خطای تکنیکی در مقابل بازیکن و یک خطای پیش از آن که از نوع خطای تکنیکی و یا غیر ورزشی باشد نیز با علامات T و U ثبت گشته و به تعقیب دومی باید GD به منظور محرومیت بازیکن از بازی یا Game Disqualify درج گردد.

خطای غیر ورزشی و ترکیب آن

U_2	U_2	GD			
T_1	U_2	GD			
U_2	P	P	P_2	U_2	GD

پس از هر خطای غیر ورزشی باید در مقابل هر بازیکن یک حرف U درج گردد. اگر دارای شوت آزاد بود باید نظر به تعداد شوت ها ۱، ۲ و

یا ۳ در کنار آن درج گردد.

خطای غیر ورزشی دومی نیز با GD در مقابل نام بازیکن و محروم کردن وی از بازی باید به همراه باشد.

یک خطای غیر ورزشی در برابر بازیکن به همراه یک خطای تکنیکی و یا یک خطای تکنیکی به همراه یک خطای غیر ورزشی از پیش ثبت شده نیز باعث GD یا محروم شدن بازیکن از ادامه بازی میگردد.

خطای محرومیت

بازیکن

D_2				

خطای محرومیت بازیکن با حرف D نمایش داده می شود. در صورتی که دارای شوت آزاد باشد، باید تعداد شوت های آزاد (۱، ۲ یا ۳) در پایین حرف D اضافه گردد.

خطای محرومیت توسط یار تعویضی

D				
Coach		B_2		

خطای محرومیت بازیکن با حرف D نمایش داده می شود. همچنان برای مربی نیز یک خطای تکنیکی باید درج گردد. این خطا، جزء خطاهای تیمی به حساب نمی آید.

خطای محرومیت توسط بازیکنان محروم شده

بازیکن اخراجی

P	P	P_2	P_2	P	D
Coach		B_2			

خطای محرومیت بازیکن با حرف D نمایش داده می شود. همچنان برای مربی نیز یک خطای تکنیکی باید درج گردد. این خطا، جزء خطاهای تیمی به حساب نمی آید.

خطای محرومیت به خاطر دعوا (تکنیکال فول) هنر ۳۹ توسط یک بازیکن تعویضی یا اخراج شده

بازیکن تعویضی

P	P	F	F	F
Coach		B_2		

بازیکن اخراج شده

P	P	P_2	P_2	P	F
Coach		B_2			

در صورتی که بازیکن تعویضی کمتر از چهار خطا برای آن ثبت شده باشد سایر قسمت ها با حرف F پر گردد و در صورتی که دارای پنج خطای فردی باشد همانند جدول بالا یک حرف F در انتهای پنج خطای فردی وی ثبت

خواهد شد.

در اضافه و صرف نظر از این که چه تعداد از بازیکنان چوکی های ذخیره را ترک کرده اند، صرف یک خطای تکنیکی با حرف B برای مربی به ثبت میرسد. خطای تکنیکی یا خطای محرومیت با توجه به هنر ۳۹ بسکتبال جزء خطاهای تیمی به حساب نمی آید.

خطا های مربی: (هیچ یک از خطاهای مرتبط با مربی جزء خطاهای تیمی به حساب نمی آید.)

خطاهای تکنیکی

C_1		

C_1	C_1	GD

هر خطای تکنیکی در برابر مربی با حرف C به دلیل رفتار غیر ورزشی وی به ثبت خواهد رسید. دومین خطای تکنیکی نیز با حرف C به ثبت خواهد رسید و به تعقیب آن GD در فضای خالی به می رسد.

هر گونه خطای تکنیکی در وقفه های زمانی جریان بازی بسکتبال نیز در پریود بعدی پس از شروع شدن خواهد رسید و رنگ قلم نیز با توجه به رنگ قلم همان پریود استفاده میگردد.

B برای زمانی که خطا از سوی بازیکنان روی نیمکت ذخیره ها باشد.

C برای زمانی استفاده می شود که خطا از سوی خود مربی به ثبت رسیده باشد.

خطای تکنیکی توسط بازیکن تعویضی، بازیکن اخراج شده و اعضای رسمی همراه کننده تیم

B_1			
C_1	B_1	B_1	GD
B_1	B_1	B_1	GD

خطای تکنیکی توسط بازیکن تعویضی، بازیکن اخراج شده و یا هریک از اعضای رسمی همراه کننده تیم باید با علامت B در مقابل نام مربی به همراه یک شوت آزاد ثبت گردد.

در صورت ثبت سه خطا برای مربی، کمک مربی و یا همراهان تیم برای مربی GD که به معنای Game Disqualify می باشد ثبت میگردد.

خطای محرومیت از بازی

D_2		

ثبت خطای محرومیت در برابر وضعیت انفرادی خودش در حالات غیر ورزشی باید با حرف D و افزودن ۲ شوت آزاد در مقابل آن ثبت گردد.

خطای محرومیت توسط کمک مربی یا اعضای همراه کننده تیم

B_2		
D		

خطای محرومیت در مقابل کمک مربی و یا همراهان تیم به دلیل وضعیت غیر ورزشی شان باید با حرف D برای کمک مربی و حرف B و افزودن عدد ۲ به منظور دو پرتاب آزاد در مقابل مربی ثبت گردد.

خطای محرومیت هنر ۳۹. جدال فیزیکی

در صورتی که فقط مربی محروم میگردد

D_2	F	F

در صورتی که صرفا کمک مربی از بازی محروم میگردد

B_2		
F	F	F

در صورتی که هم مربی و هم کمک مربی از بازی محروم میگردد

D_2	F	F
F	F	F

خطای محرومیت در مقابل مربی ها، کمک مربی ها، بازیکنان تعویضی، بازیکنان مستثنی که به هر دلیلی اجازه ی بازی را ندارند و همراهان تیم به خاطر ترک نیمکت بر اساس قانون ۳۹ باید همانند جداول بالا به ثبت برسد. در تمامی فضا های خالی باقیمانده برای شخصی که محروم شده است با حرف F پر میگردد.

نکات قابل یاد آوری:

- در وقفه بازی تمام اعضای تیم که برای بازی ثبت شده اند به صفت بازیکن یاد میگردند. (هنر ۱,۴.۴)
- تمامی خطاهای صورت گرفته در وقفه های بازی باید در ربع جدید بازی که شروع می شود و یا وقت های اضافه درج گردد.
- تمامی خطاهای انجام شده در وقت های اضافه باید در ادامه ربع چهارم ثبت گردد. (هنر ۴۱,۱,۳)

زمانی که نمره رسان یک خطا را به ثبت میرساند، باید توسط نشانگر خطا شماره ی خطایی که بازیکن مرتکب شده است را نمایش دهد. نمره رسان باید سه قدم برای اطمینان از قابل دید بودن نشانه را انجام دهد:

۱. هر دو نیمکت ذخیره
۲. تماشاچیان، بازیکنان و داور ها
۳. هر دو نیمکت ذخیره (برای بار دوم)

دلیل نمایش تعداد خطای بازیکنان به نیمکت ذخیره برای دو بار بسیار ساده است؛ به این دلیل است که مربی کاملا متوجه تعداد خطاها شود؛ چرا که ممکن است تعویضی را انجام دهد.

زمانی که یک بازیکن خطای پنجم را مرتکب شد نمره رسان باید از سیگنال خود استفاده نموده و در عین زمان نشانه گر خطای پنجم بازیکن را نمایش دهد که دارای دو مرحله می باشد.

برخی موقعیت های خاص که باید مورد توجه قرار گیرد نیز موجود بوده که

a. عین بازیکن بیشتر از یک خطا را مرتکب می شود (نوعی خطا که در عین دوره که توپ مرده باشد)
b. دو همزمان خطا را مرتکب شده باشند. (مثلا خطای دو طرفه) Double Foul

حالت a) نمره رسان با عین دست تعداد هر دو خطای وی را با یک دست طبق اصول اولیه نمایش می دهد.

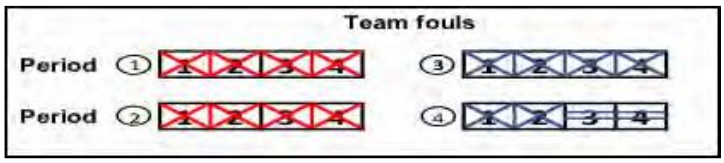
حالت b) در این حالت نمره رسان باید نشانه های خطای هر دو بازیکن را در دست بگیرد. این بسیار مهم هست که نمره رسان همانند تصاویر زیر تیم الف در پایین که خطای اول و تیم ب، در بالا خطای سوم خود را انجام داده است.

۴,۶,۴ خطاهای تیمی

برای هر ربع بازی، چهار فضای خالی بر روی ورق نمره دهی دقیقا در پایین نام تیم ها و بالای نام بازیکنان به منظور ثبت خطای تیمی موجود می باشد.

هر آن خطایی که برای یک بازیکن از قبیل خطای فردی، تکنیکال، غیر ورزشی یا خطای محرومیت به ثبت برسد، نمره رسان باید یک خطا در چوکات خطای تیمی شبیه X درج نماید.

در اخیر هر ربع بازی تمامی خانه های خالی با دو خط موازی بر روی خانه های باقیمانده رسم می گردد.



زمانی که یک تیم خطای چهارم خویش را در ربع بازی تکمیل نمود، نشانگر خطاها باید روی میز نمره رسان قرار گیرد:

کجا- در آخرین نقطه نزدیک به تیمی که به علت خطاهای تیمش ممکن است جریمه شود.

چه زمانی – زمانی که جریان بازی شروع شد و خطای چهارم درج گردید.

چه کسی – می تواند توسط کسی که نزدیک به تیمی که تعداد خطاهای تیمی اش تکمیل شده است مانند (کمک نمره رسان، وقت نگه دار، منشی ۲۴ ثانیه) بلند شود.

چرا – اگر نمره رسان نشان را بالا برده و به همکاران خود بدهد، ممکن است داوران را پریشان نموده تا این که بازی را دوباره آغاز کنند.

۴,۶,۵ زمانی که بازیکن تعویضی برای بار اول وارد بازی میگردد

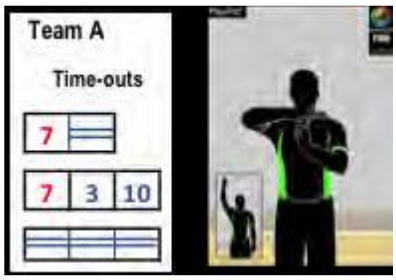
در جریان بازی نمره رسان باید حرف X کوچکی را (بدون حلقه) در قسمت 'Player In' پهلوی شماره ی بازیکنی که برای اولین بار وارد میدان بازی شده است را درج کند.

نمره رسان باید رنگ قلم ربع بازی که در جریان است را مورد استفاده قرار دهد.

0 12	SOCRATES,	P	33	X	U_2	P_3	P_2		
0 13	KING,	P	35	X	U_2	P			
0 14	ALONSO	J	41	X	U_c	P_3	P_1		

۴,۶,۶ وقت های استراحت

هر تیم می تواند:



- ۲ وقت استراحت در جریان نیمه ی نخست دریافت کند.
- ۳ وقت استراحت در نیمه دوم و حداکثر از ۲تای آن می تواند در دو دقیقه پایانی بازی نیمه دوم استفاده نماید.
- ۱ وقت استراحت در جریان هر وقت اضافی بازی نیز می توانند تیم ها دریافت کند.

وقت های استراحت بازی که توسط تیم دریافت می شود باید دقیقه ی بازی هنگام درخواست وقت استراحت درج گردد. همچنان برای وقت های اضافه نیز در جعبه اختصاص داده شده آن باید در درج گردد. به طور مثال اگر ۳:۴۴ ثانیه از ربع اول بازی باقی مانده است، نمره رسان باید عدد ۷ را وارد نماید. چراکه 7 = 3 – 10 است.

زمان های استراحت باقیمانده، قابل استفاده در نیمه ی دیگر و یا وقت های اضافه نمی باشد. بنابر این در پایان هر نیمه، زمان های استراحت باقیمانده که استفاده نشده است با دو خط تیره ی موازی همانند تصویر بالا پر می شود.

۴,۶,۷ پایان ربع بازی و یا وقفه های بین آن

- ثبت نمرات هر تیم، خطاها و وقت های استراحت بلا استفاده
- در پایان هر نیمه و وقت های اضافه، وقت های استراحت بلا استفاده، و جعبه خطاهای تیمی باید با دو خط موازی همانطور که در بالا تشریح داده شد پر گردد.
- خطای تیمی و وقت های استراحت غیر قابل استفاده همانند بالا باید پر گردد.

در پایان ربع دوم بازی (نیمه اول) نمره رسان باید یک خط پهن میان خطاهای ثبت شده برای بازیکنان، مربی و کمک مربی و جعبه های خالی باقیمانده رسم نماید. این خطوط توسط رنگ تیره (سیاه یا آبی) باید رسم گردد.

011	MANOS,	K	20	X	P_2	P_1	P_2	P_3	P	D
012	SOCRATES,	P	33	X	U_1	P_3	P_2			
013	KING,	P	35	X	U_1	P				
014	ALONSO	J	41	X	U_1	T_1	GD			

ورق نمرات باید برای کمیشنر و سر حکم بازی هر زمانی که درخواست به بررسی آن می کند در دسترس باشد.

۴,۶,۸ طرزالعمل حالات باخت بر اثر غفلت

باخت بازی بر اثر غفلت های تیمی

یک تیم ممکن است بازی خود را در جریان آن، هنگامی که کمتر از دو بازیکن در میدان برای ادامه ی بازی داشته باشد را از دست بدهد.

- در صورتی که تیم نمره آن پیش باشد، نمره ی نهایی همان نمره ای به ثبت خواهد رسید که در وقت توقف بازی رخ داده است و در صورتی که نمره عقب باشد نتیجه ۲ – ۰ به نفع تیم حریف به ثبت خواهد رسید.
- حکم ها و اعضای میز کمیسیون باید ورق نمرات را امضا کنند. همچنان داور باید در عقب ورق نمرات جریان را برای مدیر مسابقات درج نماید.
- داور باید یک گزارش برای برگزار کننده مسابقات در عقب ورق نمرات درج نموده و همچنان نتیجه نهایی بازی و یا نتیجه ۲ – ۰ را بستگی به تیمی که بازیکنان قانونی اش به پایان رسیده است را بنویسد.

۴,۷ درخواست وقت استراحت و درخواست تعویضی

وقت های استراحت و تعویضی ها وقفه هایی هستند که به ترتیب توسط مربی و یا تعویضی ها درخواست می شود. پس از درخواست و هنگامی که فرصت مناسبی ایجاد شد، نمره رسان باید داور بازی را در جریان قرار دهد. به منظور درک بهتر فرصت های مناسب برای دریافت وقت استراحت و درخواست تعویض باید دو مقوله ی توپ زنده و توپ مرده (live ball and dead ball) را مفصل توضیح دهیم.

توپ زمانی **زنده** به شمار می آید که:

- در جریان شروع بازی زمانی که توپ از دستان داور بالا انداخته شده است.
- در جریان شوت آزاد، هنگامی که توپ در دستان بازیکن به منظور پرتاب شوت قرار گرفته است.
- در جریان پرتاب اوت هنگامی که توپ در دستان پرتاب کننده قرار گرفته است.

توپ زمانی **مرده** به شمار می آید که:

- هر موقعیتی که گل زدن از راه دور و یا توسط شوت آزاد صورت گرفته باشد.
- یک داور هنگامی که بازی در جریان است در سوت خود دمیده باشد.
- همچنان آشکارا ست، هنگامی که در جریان پرتاب آزاد توسط پرتاب کننده توپ وارد سبد نگردیده باشد و:
  - a یک یا دو پرتاب آزاد دیگر موجود باشد
  - b یک جزای بیشتر (شوت آزاد و یا مالکیت توپ) در اختیار تیم ها قرار گرفته باشد.
- ساعت بازی به منظور پایان ربع یا دوره بازی به صدا در آمده باشد.
- سیگنال خطای ۲۴ ثانیه در جریان مالکیت توپ توسط تیم به صدا درآمده باشد.
- توپ در هوا به سمت حلقه در حرکت باشد و توسط یک بازیکن لمس گردد و:
  - a یک داور در سوت خود بدمد.
  - b ساعت بازی به منظور پایان ربع بازی به صدا در آمده باشد.
  - c سیگنال خطای ۲۴ ثانیه به صدا در آمده باشد.

هنگامی توپ مرده به حساب نیامده و گل قابل شمارش می باشد که:

- توپ در هوا به منظور دریافت گل قرار داشته باشد و:
  - a یک داور در سوت خود بدمد.
  - b ساعت بازی به منظور پایان ربع بازی به صدا در آمده باشد.
  - c سیگنال خطای ۲۴ ثانیه به صدا در آمده باشد.
- توپ پس از یک پرتاب آزاد در هوا بوده و داور در سوت خود به منظور تخطی از قانون توسط یکی از بازیکن به جز پرتاب کننده انجام شده باشد.
- یک بازیکن خطایی را بالای بازیکن حریف انجام داده و توپ در دستان بازیکن حریف خطا کننده به حالت شوت زدن قرار داشته باشد و حرکت خود را به طور پیوسته ادامه داده و خطا قبل از آن انجام شده باشد. این پروسه تنها زمانی ساقط اعتبار است و گل قابل شمارش نیست که:
  - a پس از این که داور در سوت خود دمید و یک حرکت کاملا جدید برای امتیاز گیری از سوی بازیکن استفاده گردید.
  - b در جریان ادامه ی حرکت بازیکن برای دریافت امتیاز ساعت بازی به منظور پایان بازی و یا سیگنال ۲۴ ثانیه به صدا در آمده باشد.

۴,۷,۱ درخواست وقت استراحت

همانطور که در بالا ذکر شد وقت استراحت باعث ایجاد وقفه در بازی گشته که توسط مربی و یا کمک مربی درخواست می گردد. هر وقت استراحت باید یک دقیقه را در بر گیرد.

یک وقت استراحت زمانی شروع می شود که:

- برای هر دو تیم توپ مرده باشد، وقت بازی متوقف شده باشد و داور علامات خود را در حالت انجام تخلف ها و یا ارتباط خویش با میز کمیسیون را در حالات خطا ها به پایان رسانده باشد.
- برای هر دو تیم، توپ بر اثر آخرین پرتاب آزاد و یا تنها پرتاب آزاد مرده باشد.
- برای تیمی که گل را دریافت کرده باشد.
- در هر حالتی که از IRS استفاده میگردد، برای هر دو تیم پس از ختم تصمیم IRS شروع می شود.

یک وقت استراحت زمانی به پایان میرسد که توپ در اختیار بازیکن به منظور پرتاب در داخل میدان و یا در اختیار بازیکنی که قرار است پرتاب آزاد را انجام دهد قرار گیرد. (توپ زنده)

- وقت استراحت به تیم ها قبل از شروع بازی و پس از ختم دوره ی بازی به هیچ عنوان اعمال نمی شود.
- اگر توسط هر یک از تیم ها درخواست وقت استراحت داده شد و توپ در اختیار زننده ی شوت آزاد برای پرتاب شوت نخست و یا تنها شوت قرار گرفته باشد، باید وقت استراحت داده شود اگر:
  - a آخرین یا تنها شوت آزاد موفقانه صورت گرفته باشد.
  - b آخرین یا تنها شوت آزاد در آخر آن یک پرتاب آزاد از کنار خط زمین، مقابل میز رسمی را به همراه داشته باشد.
  - c یک خطا در جریان پرتاب آزاد اعمال شده باشد. در این حالت، شوت های آزاد باقیمانده می تواند به پایان رسد و پیش از آن که جزای خطای بعدی داده شود وقت استراحت به تیم ها داده شود.
  - d پس از ختم آخرین و یا تنها شوت آزاد، پیش از آن که توپ زنده شود خطایی رخ دهد. در این حالت پیش از اعمال داوری می تواند وقت استراحت به تیم ها داده شود.
  - e پس از ختم آخرین و یا تنها شوت آزاد، پیش از آن که توپ زنده شود تخلفی رخ دهد. در این حالت پیش از اعمال داوری می تواند وقت استراحت به تیم ها داده شود.
  - f در حالاتی که چندین ست متوالی از شوت های آزاد و یا مالکیت توپ بر اثر بیش از یک خطا رخ دهد، هر ست می تواند جداگانه زمانی برای وقت استراحت اختصاص داده شود.

توپ در اختیار بازیکن به برای اولین یا تنها پرتاب آزاد قرار گرفته است

توپ در اختیار بازیکن برای پرتاب به درون زمین قرار گرفته است.

- در دو دقیقه آخر ربع چهارم هنگامی که ساعت بازی صرفا ۲:۰۰ و یا کمتر به پایان بازی مانده است و همچنان در وقت های اضافه برای تیمی که نمره به دست آورده است به هیچ عنوان وقت استراحت داده نمی شود.

زمانی که ساعت بازی ۲:۰۰ دقیقه و یا کمتر از آن به پایان ربع چهارم را نمایش می دهد و یا در وقت های اضافه، در شرایطی که تیم مالکیت توپ در زمین عقبی داشته باشد، به تعقیب وقت استراحت دریافت شده برای تیمی که مالکیت توپ را در قسمت عقبی زمین دارد، پرتاب به درون زمین برای شروع بازی پس از وقت استراحت باید از کنار خط میانی روبروی میز کمیسیون پرتاب به درون زمین حمله صورت گیرد.

در صورتی که فرصت برای دریافت وقت استراحت به پایان برسد و مربی دوان دوان به سوی میز نمره رسان آمده و دریافت وقت استراحت نماید و نمره رسان اشتباها سیگنال را به صدا در آورده و داور نیز در سوت خود دمیده و اختلالی در بازی ایجاد شود، بازی باید بی درنگ دوباره آغاز گردد. درخواست بسیار دیر داده شده و وقت استراحت نباید داده شود.

وقت استراحت همیشه برای مربی که ابتدا درخواست وقت استراحت داده است ثبت گردد مگر اینکه حق دریافت وقت استراحت صرفا برای تیمی باشد که تیم حریف امتیازی را به ثمر رسانده باش و این که تخلفی دیگر صورت نگرفته باشد.

طرزالعمل:

پس از درخواست یک وقت استراحت، در زمان های مجاز برای ثبت وقت استراحت نمره رسان باید داور ها را توسط

سیگنال صوتی خویش آگاه ساخته و نشان وقت استراحت را همانند تصویر زیر نمایش دهد. نمره رسان باید نشان وقت استراحت را نشان داده و سپس با دست باز به منظور دید بهتر اشاره به تیم درخواست کننده ی وقت استراحت نماید. زمانی که داور وقت استراحت را تایید نمود، نمره رسان باید طبق دستورالعمل توضیح داده شده در قبل آن را به ثبت برساند.

مربی درخواست وقت استراحت را داده است.	
نمره رسان هشدار صوتی خود را به صدا در آورده و سیگنال وقت استراحت را در موقع قانونی نشان داده است.	
داور در سوت خود دمیده و سیگنال وقت استراحت را نمایش داده است. وقت استراحت نیز آغاز گردیده است.	
بازیکنان در کنار نیمکت ذخیره ها قرار دارند.	
زمانسنج در زمان ۵۰ ثانیه و یک دقیقه صدا نموده و وقت استراحت به پایان رسیده است.	

- صرفا مربی و کمک مربی حق دریافت وقت استراحت برای تیم را دارا می باشند. وی باید با برقراری تماس چشمی با نمره رسان یا نزدیک شدن به میز نمره رسان درخواست واضح برای دریافت وقت استراحت با نشان وقت استراحت درخواست نماید. برای دید بهتر، مربی می تواند به میز نزدیک شود. نمره رسان باید در اولین فرصت درخواست وقت استراحت تیم را اعلان دارد.

- درخواست های شرطی برای تیم ها قابل قبول نیست. برای مثال مربی می گوید که در صورتی که تیم گل خورد..
- زمانی یک وقت استراحت می تواند فسخ گردد که هنوز سیگنال میز نمره رسان به صدا در نیامده باشد.
- دوره ی وقت استراحت زمانی آغاز میگردد که داور در سوت خود دمیده و سیگنال وقت استراحت را نمایش دهد. زمانی که داور در سوت خود دمیده و از تیم ها بخواهد که وارد زمین گردند وقت استراحت پایان میابد. اگر به تعقیب درخواست وقت استراحت خطایی رخ داده باشد الی ختم سیگنال های خطا به میز نمره رسان مرتبط به خطا وقت استراحت آغاز نخواهد شد. در حالاتی که بازیکن پنجمین خطای فردی خویش را به ثبت رسانده باشد این حالت نیازمند طرزالعمل تعویض بازیکن نیز می باشد. پس از تکمیل کامل پروسه، وقت استراحت باید با سوت داور و نمایش سیگنال وقت استراحت آغاز گردد. به تیم ها باید پس از آگاهی از دریافت وقت استراحت اجازه ی رفتن به سوی نیمکت ذخیره ها داده شود هرچند دریافت وقت استراحت به طور رسمی هنوز آغاز نشده باشد.
- به محض این که فرصتی برای دریافت وقت استراحت ایجاد شد، نمره رسان باید سیگنال صوتی خویش را به منظور آگاهی دادن به داوران برای درخواست وقت استراحت را به صدا در آورد. اگر تیمی که درخواست وقت استراحت داده است از حریف گل را دریافت کرده باشد باید زمان بازی بی درنگ متوقف گردیده و سیگنال به صدا در آید.

توضیحات	زمان بازی	وضعیت توپ	مجاز به وقت استراحت؟
جریان بازی	در گردش	زنده	نخیر
سوت زدن داوران	متوقف	مرده	برای هر دو تیم
توپ مرده			
توپ در اختیار بازیکن		زنده	نخیر

۴,۷,۲. درخواست تعویض

جایگزینی بازیکنان ایجاد وقفه ایست که توسط بازیکن تعویضی برای حضور در زمین بازی ایجاد می شود. در مجال تعویض بازیکن یک تیم می تواند بیش از یک بازیکن را نیز تعویض نماید.

تعویض پیش از شروع بازی نمی تواند اعمال شود مگر این که در جریان گرم کردن بازیکنان یکی از پنج بازیکن شروع کننده ی بازی مصدوم شود.

فرصت تعویض برای تیم ها زمانی ایجاد می شود که:

- توپ مرده باشد، زمان بازی متوقف گشته و داور ها ارتباط خود را با میز کمیسیون به اتمام رسانده باشند. (هر دو تیم)
- توپ پس از یک پرتاب آزاد موفق و یا آخرین پرتاب آزاد موفق مرده باشد. (هر دو تیم)
- ساعت بازی، دو دقیقه پایانی و یا کمتر از آن از ربع چهارم و یا وقت های اضافه برای تیمی که گل خورده است مجاز می باشد.

مجال تعویض زمانی به پایان می رسد که:

توپ در اختیار بازیکن برای اولین و یا تنها شوت آزاد باقیمانده قرار گرفته باشد.

توپ در اختیار بازیکن برای پرتاب به درون زمین قرار گرفته باشد.

زمانی که بازیکن گماشته شده برای شروع بازی مصدوم باشد توسط مربی می تواند تعویض شود. در چنین حالتی تیم حریف نیز به عین تعداد در صورت تمایل بازیکنان خویش را تعویض نماید.

مشابه آن در شوت های آزاد اگر داور متوجه به خونریزی در بازیکنی که شوت آزاد را پرتاب میکند باشد، او باید تعویض گردیده و در آن موقع تیم مقابل نیز می تواند در صورت درخواست تعویض انجام دهد.

در صورتی که فرصت برای تعویض به پایان رسیده و بازیکن به سوی میز نمره رسان حرکت میکند و با صدای بلند درخواست تعویض نموده و نمره رسان سهوا سیگنال را به صدا در آورده و داور نیز اشتباها در سوت خویش میدمد، درخواست تعویض بسیار با تاخیر ارائه شده و تعویض نباید صورت گیرد همچنان بازی بی درنگ آغاز گردد.

بازیکنی که برای تعویض فرستاده شده و به درون زمین داخل شده است و همچنان بازیکنی که از بازی بیرون شده است نمی تواند زمین بازی را ترک کرده و همچنان بازیکن دیگر نمی تواند الی مردن دوباره ی توپ و همچنان اجرای یک فاز دیگر از وقت بازی تعویض گردد مگر این که:

- تیم تعداد بازیکنان خود را به کمتر از پنج نفر کاهش دهد.
- بازیکن پیش از آن باید یک پرتاب آزاد را انجام دهد به صورت قانونی تعویض گردیده اما به منظور اصلاح خطای رخ داده شده می تواند به صورت قانونی دوباره تعویض گردد.

طرز العمل

- صرفا خود بازیکن تعویضی حق درخواست تعویض را دارا می باشد. وی باشد در کنار میز نمره رسان رفته با لحنی شایسته و نمایش سیگنال تعویض و یا نشستن بر روی چوکی درخواست تعویض خویش را اعلان دارد. بازیکن باید بی درنگ آماده برای بازی باشد.
- درخواست تعویض صرفا زمانی لغو خواهد شد که نمره رسان سیگنال صوتی خویش را به صدا در نیاورده باشد.
- به محض این که فرصت برای تعویض ایجاد شد، نمره رسان باید با به صدا درآوردن سیگنال صوتی و نمایش سیگنال های ذیل به داوران در مورد درخواست تعویض تیم ها اطلاع دهد.
- سیگنال مرسوم برای تعویض
- نشان دادن جهت تیم درخواست کننده برای تعویض

در صورتی که بازیکنان هر دو تیم درخواست تعویض داشته باشند سپس نمره رسان باید با توجه به تصاویر زیر عکس العمل نشان دهد.

- بازیکن تعویضی باید تا دمیدن داور در صوت، نمایش سیگنال تعویض برای بازیکن و اجازه ی ورود به بازیکن تعویضی در پشت خط میدان منتظر بماند.

بازیکن تعویضی بدون این که گزارشی به داوران و یا میز نمره رسان ارائه دهد می تواند به سمت نیمکت ذخیره ها برود.

- تعویض باید به حد کافی سریع باشد. بازیکنی که پنج خطا را به ثبت رسانده است و یا از بازی محروم شده است باید بی درنگ از بازی بیرون گردد. (در جریان تقریبا ۳۰ ثانیه، توسط وقت نگهدار دستی، در صورت نیاز)
- در صورتی که در زمان وقت استراحت و یا وقفه های میان بازی تعویضی از سوی تیم ها درخواست می شود، نمره رسان باید ۱۰ ثانیه پیش از ختم وقت استراحت و یا ۳۰ ثانیه پیش از شروع ربع جدید بازی داور را نیز آگاه سازد. همانطور که پیش از آن گفته شد نمره رسان باید تیمی که درخواست تعویض را داده است را نیز مشخص سازد.

- در صورت درخواست توسط هر یک از تیم ها هنگامی که توپ در اختیار بازیکن برای اولین پرتاب آزاد یا تنها شوت آزاد قرار گرفت تعویض باید صورت گیرد اگر:
- آخرین یا تنها شوت آزاد موفقانه صورت گرفته باشد.
- آخرین یا تنها شوت آزاد در آخر آن یک پرتاب آزاد از کنار خط زمین، مقابل میز رسمی را به همراه داشته باشد.
- یک خطا در جریان پرتاب آزاد اعمال شده باشد. در این حالت، شوت های آزاد باقیمانده می تواند به پایان رسد و پیش از آن که جزای خطای بعدی داده شود اجازه تعویض به تیم ها داده می شود.
- پس از ختم آخرین و یا تنها شوت آزاد، پیش از آن که توپ زنده شود خطایی رخ دهد. در این حالت پیش از اعمال داوری می تواند مجال تعویض به تیم ها داده شود.
- پس از ختم آخرین و یا تنها شوت آزاد، پیش از آن که توپ زنده شود تخلفی رخ دهد. در این حالت پیش از اعمال داوری می تواند مجال تعویض برای تیم ها داده شود.
- در حالاتی که چندین ست متوالی از شوت های آزاد و یا مالکیت توپ بر اثر بیش از یک خطا رخ دهد، هر ست می تواند جداگانه زمانی برای تعویض اختصاص داده می شود.
- در صورتی بازیکن پرتاب کننده شوت آزاد تعویض میگردد که:
- مصدوم شده باشد.
- پنجمین خطای خویش را به ثبت رسانده باشد.
- از بازی محروم شده باشد.

- شوت های آزاد باقیمانده توسط بازیکنی که به جای وی وارد زمین می گردد پرتاب خواهد شد که همچنان بازیکن تعویضی باید بازیکنی باشد که یک فاز زمانی از بازی را از آخرین تعویض خود سپری کرده باشد.
- یک تعویضی بازیکن و یک بازیکن وقتی تعویضی میگردد که:
- داور اشاره ی ورود به زمین بازی را برای وی بدهد.
- در جریان وقت استراحت و یا فواصل زمانی بین ربع های بازی درخواست تعویض برای تبدیل بازیکن به میز نمره رسان داده شود.
- درخواست یک تعویضی صرفا زمانی می تواند فسخ شود که هنوز نمره رسان سیگنال صوتی خویش را به صدا در نیاورده باشد.
- زمانی که یک بازیکن چهارمین خطای خویش را مرتکب شد باید اعضای میز چشم انظار تعویض به خصوص در آخرین دقیقه بازی و گوش به زنگ به درخواست های تعویضی باشند.

اعضای میز صرفا در سه حالت می توانند برای هر دو تیم برای تعویض صدا بزنند که:

- توپ مرده باشد
- زمان بازی متوقف باشد
- داور علامات داوری خویش را به پایان رسانده باشد.

هنگامی ساعت بازی ۲:۰۰ دقیقه و یا کمتر از آن را در ربع چهارم بازی نمایش می دهد، و یا در جریان وقت های اضافه، صرفا به تیمی که از سوی حریف گل دریافت کرده است و دو شرط ذیل اعمال شده باشد مجال تعویض داده می تواند:

- توپ مرده
- زمان بازی متوقف باشد.

در مورد درخواست تعویض و درخواست وقت استراحت در عین زمان، ترتیب آن بسیار مهم می باشد که:

- ابتدا تعویض و سپس وقت استراحت صورت گیرد؟
- ابتدا وقت استراحت و سپس تعویض صورت گیرد؟

توضیحات	زمان بازی	وضعیت توپ	مجاز به تعویض؟
جریان کل بازی به استثنای ۲:۰۰ دقیقه آخر و وقت های اضافه ی بازی			
جریان بازی	در گردش	زنده	نخیر
گل به ثمر رسیده باشد		مرده	نخیر
توپ مرده			نخیر
توپ در اختیار بازیکن برای پرتاب به داخل		زنده	نخیر

توضیحات	زمان بازی	وضعیت توپ	مجاز به تعویض؟
ساعت بازی ۲:۰۰ دقیقه و یا کمتر از پایان بازی در ربع چهارم و دوره های وقت های اضافه			
جریان بازی در دو دقیقه آخر و رفتن به وقت های اضافه	در گردش	زنده	نخیر
گل به ثمر رسیده باشد	متوقف	مرده	برای تیمی که گل خورده است
توپ مرده			
توپ در اختیار بازیکن برای پرتاب به داخل		زنده	نخیر

توضیحات	زمان بازی	وضعیت توپ	مجاز به تعویض؟
در جریان شوت های آزاد			
بازیکن در حال پرتاب شوت آزاد می باشد.	متوقف	زنده	نخیر
گل به ثمر رسیده باشد		مرده	برای هر دو تیم
توپ مرده			
توپ در اختیار بازیکن برای پرتاب به داخل		زنده	نخیر

در صورتی که داوران متوجه به حضور بیش از پنج بازیکن از یک تیم به صورت همزمان می شوند، خطای صورت گرفته باید به زودترین فرصت بدون این که زیانی به سود حریف اعمال شود برطرف گردد.

هنگامی که داور ها و اعضای میز کمیسیون اعمال خویش را به درستی انجام داده، یک بازیکن در زمین باقی میماند و یا اینکه دوباره وارد زمین میگردد، داور ها باید بی درنگ یک بازیکن را برای ترک زمین بازی انتخاب کرده و یک خطای تکنیکی برای مربی تیم خاطی با نشان B درج گردد. مربی قادر به بررسی صحت تعویض درست بر مبنای این که درست صورت گرفته است می باشد.

۴,۸ در پایان بازی

۴,۸,۱ ثبت نمره نهایی

در پایان بازی (ربع چهارم یا وقت های اضافه) نمره رسان باید دو خط پهن موازی در زیر آخرین امتیاز به دست آمده توسط تیم ها و شماره ی بازیکن امتیاز گیرنده همانند تصویر مقابل رسم کند.

وی باید یک خط قطری در ستون نمرات باقیمانده ی هر دو تیم برای منسوخ کردنشان همانند تصویر مقابل رسم نماید.

او همچنان باید تعداد امتیازات به دست آمده در آخرین دوره ی بازی (ربع چهارم یا وقت های اضافه)، نمره ی نهایی به دست آمده و نام تیم برنده را بنویسد.

او باید زمان رسمی ختم بازی را با فرمت ساعت ۲۴ ساعته و بر اساس زمان منطقه ای درج نماید.

A		B	
8	86	86	4
8	87	87	14
	88	88	14
10	89	89	
	90	90	14
8	91	91	
	92	92	
	93	93	4
8	94	94	9
	95	95	
	96	96	
8	97	97	5
	98	98	
	99	99	
8	100	100	5
	101	101	
12	102	102	
	103	103	
	104	104	
	105	105	
	106	106	
	107	107	
	108	108	
	109	109	

Scores					
	Period 1	A	24	B	20
	Period 2	A	20	B	31
	Period 3	A	19	B	19
	Period 4	A	31	B	24
	Extra periods	A	8	B	6

Final Score	Team	A	102	Team B	100
Name of winning team		BC INTERNATIONAL			
Game ended at (hh:mm)		21:45			

۴,۸,۲ تکمیل پاورقی و امضای سر حکم

در پایان بازی، نمره رسان ورق نمرات را بازبینی نموده و تمامی جعبه های استفاده نشده در ورق را همانند تصویر زیر یک خط همانند تصویر زیر رسم می نماید.

Licence no.	Players		No.	Player in	Fouls 1	2	3	4	5	
001	FERNANDEZ,	J	4	X	P	P_2	P_1	P_3		
002	TOTOVA,	M (CAP)	5	X	P	P				
003	MAYER,	F	8							
004	JONS,	N	10	X	P	T_1	T_1	GD		
005	FRANK,	L	12	X	P	P_2	D_2			
010	SANCHEZ,	M	15							
011	MANOS,	K	20	X	P_2	P_1	P_2	P_3	P	D
012	SOCRATES,	P	33	X	U_2	P_3	P_2			
013	KING,	P	35	X	U_2	P				
014	ALONSO	J	41	X	U_c	T_1	GD			
025	LOORK,	M	60	X	P_2	P_2				
026	ADONJIC,	G	69	X	P_1	P_2				
027	SEETING,	R	70	X	P_2	P_2				
Coach	788 MENDOZA,	A					B_2	C_1	B_1	GD
Assistant coach	555 PIMENTEL,	J. A.					D			

سپس نمره رسان باید نام فامیلی یا تخلص خویش را با حروف بزرگ نوشته و قسمت مرتبط به نمره رسان را امضا نماید. پس از آن دستیار نمره رسان، وقت نگهدار و اپراتور زمانسنج پرتاب باید مشخصات خویش را همان گونه که در تصویر ذیل نمایش داده شده است وارد نمایند. همچنان نمره رسان باید یک خط افقی بر روی قسمت "امضای کاپیتان تیم در حالات اعتراض" رسم نماید.

هنگامی که ورق نمرات توسط داور های دوم و سوم امضا شد، سر حکم نیز در نهایت ورق نمرات را تایید نموده و امضا نماید.

امضای سر حکم اداره ی بازی و موضوعات مرتبط به اعضای رسمی دیگر را به پایان می رساند، مگر این که کاپیتان های یکی از تیم ها قسمت "امضای کاپیتان تیم در حالت اعتراض" را امضا نموده باشد. اگر چنین مسئله ای رخ دهد اعضای رسمی میز، داور دوم و سوم تا دریافت اجازه ی خروج از سوی سر حکم باید قابل دسترس برای سر حکم و همچنان کمیشنر (در صورت حضور) باشند.

Scorer	ISOLA P.
Assistant scorer	DINNA M.
Timer	PATTON M.
Shot clock operator	FERNANDEZ P.

۴,۹. خلاصهٔ استفاده رنگ قلم

دو رنگ باید برای پر کردن ورق نمرات استفاده گردد: تیره آبی / سیاه و سرخ.

رنگ آبی یا سیاه

سر برگ ورق نمرات

- نام کامل تیم ها
- مسابقه
- تاریخ: (روز/ماه/سال: day/month/year: dd.mm.yyyy, برای مثال: 24.08.2007)
- ساعت شروع بازی
- شماره بازی
- محل برگزاری بازی
- نام فامیلی یا تخلص داور ها، نام های مستعار و کشورشان

تیم ها

- نام تیم ها
- نام فامیلی و یا تخلص مربی ها و نام های مستعار شان
- شماره پیراهن بازیکنان
- سه شماره آخر جواز بازیکنان و مربی ها
- نشان ضربدری X منظور نشان دادن پنج بازیکن شروع کننده ی بازی از هر تیم
- امضای مربی به منظور تایید توافق وی با نام ها و شماره بازیکنان تیم و همچنان نام مربی ها
- رسم خط افقی بر روی شماره جواز، نام، شماره پیراهن و غیره ی قسمت های خالی بازیکنان در صورتی که تیم کمتر از ۱۲ بازیکن را معرفی کرده باشد. (خطوط پس از شروع بازی رسم می گردد.)
- وقت های استراحت که در جریان ربع دوم و چهارم و وقت های اضافه از سوی تیم ها دریافت شده باشند.
- خطا هایی که بازیکنان در جریان ربع دوم و چهارم و وقت های اضافه مرتکب شده باشند.
- بازیکنانی که در ربع دوم، چهارم و یا وقت های اضافه برای اولین بار وارد زمین بازی شده باشند.
- خط پهنی که در پایان ربع دوم بازی، پایان ربع چهارم و یا وقت های اضافه در قسمت های خالی مرتبط به خطا های بازیکنان که مورد استفاده قرار نگرفته است رسم می شود.
- خط پهن قطری که به منظور قید کردن فضاهای باقیمانده پس از ختم بازی رسم میگردد.

پا ورقی ورق نمرات

- نمره ی هر دوره
- نمره نهایی پایان بازی
- نام تیم برنده
- امضای کاپیتان تیم معترض و در غیر آن ترسیم خط پهن در صورت عدم استفاده
- نام خانوادگی یا تخلص داوران به شمول حرف اول نام شان و شماره جواز فعالیتشان
- امضای اعضای رسمی به شمول داور ها و اعضای میز کمیسیون

نمرات جریان بازی

- نمرات به دست آمده در جریان ربع دوم و چهارم بازی
- نمرات به دست آمده در وقت های اضافه

رنگ سرخ

تیم ها

- وقت های استراحت ربع اول و سوم
- ارتکاب خطا توسط بازیکنان در ربع اول و سوم.
- خطا های تیمی ربع اول و سوم
- نشان حضور بازیکنان برای اولین بار در ربع اول و سوم بازی
- حلقه ی دور نشان X برای بازیکنان شروع کننده ی بازی از هر دو تیم

نمرات جریان بازی

- نمرات جریان بازی ربع اول و سوم.

۴,۱۰ نشان نوبتی مالکیت توپ یا Alternating Possession

نشان نوبتی مالکیت توپ جایگزینی برای جمپبال به خاطر شروع بازی از خطوط کنار زمین ایجاد شده است. در تمام موقعیت های جمپبال (به استثنا شروع بازی) تیم ها به صورت تناوبی مالکیت توپ را برای شروع بازی از کنار خط و نزدیک ترین قسمت موقعیتی که جمپبال رخ داده است شروع میکنند.

۴,۱۰,۱ وضعیت نشان مالکیت توپ

تیمی که در اولین موقعیت جمپبال در شروع توپ زنده را نتواند در اختیار بگیرد مالک اولین توپ در موقعیت جمپبال

بعدی خواهد بود. برای مثال اگر تیم A در شروع جمپبال شروع بازی مالکیت توپ را در اختیار گرفت، سمت تیرک مالکیت توپ به سمت سبد تیم B که تو به سمت آن شوت شده است را باید نشان دهد.

تیمی که نشان نوبتی مالکیت توپ را دارا می باشد در پایان هر ربع بازی از نزدیک خط مرکزی روبروی میز نمره رسان با پرتاب توپ به درون زمین، بازی را باید آغاز کند، مگر این که موقعیت جزایی و یا پرتاب آزاد به نفع تیم مقابل در شروع بازی داده شده باشد.

تا زمانی که کنترل کامل توپ زنده در میدان بازی برقرار نشود میز کمیسیون نمی تواند نشان نوبتی توپ را به تیمی اختصاص دهد.

به طور مثال در صورتی که بازیکن A1 که در موقعیت جمپبال قرار داشته و به طور قانونی توپ را ضربه میزند اما پس از آن کنترل توپ و یا خطای دو طرفه یا Double Foul از سوی A2 و B2 صورت میگیرد، داور باید دوباره جمپبال را از خط میانی زمین بین بازیکن A2 و B2 پرتاب کند. مقدار زمانی که پس از لمس توپ در جمپبال و قبل از انجام خطای دو طرفه از وقت بازی سپری شده است قانونی بوده و باید جمپبال دومی در ادامه ی زمان سپری شده آغاز شود. به همین منوال اگر در حین جمپبال توپ توسط بازیکنان میانی مستقیما از زمین خارج شد نمره رسان باید منتظر مالکیت کامل توپ زنده توسط یکی از بازیکنان بوده سپس نشان مالکیت توپ های نوبتی را به سوی تیم دیگر قرار دهد.

تیمی که مستحق مالکیت نوبتی توپ می باشد باید توسط نشان آن جهت سبد حریف را نشانه رود.
این بدین معناست که در صورتی که یک تیم یا بازیکن کنترل کامل توپ را در میدان بازی به دست آورد نشانه ی مالکیت توپ باید مخالف سبدی که به آن حمله می شود را نمایش دهد. برای مثال اگر تیم A مالکیت توپ را به دست آورد و به سبد سمت راست حمله کرد، باید نشان نوبتی مالکیت توپ باید به سمت چپ نشانه رود.

در صورتی که داور توپ را در جمپبال شروع بازی بین دو بازیکن میانی بالا انداخت و پس از زدن توپ توسط بازیکنان میانی به صورت قانونی، اگر توپ مستقیما خارج از میدان رفت یا پیش از آن که توسط بازیکنان دیگر که در موقعیت جمپبال نیستند لمس نشده باشد و دو بازیکن میانی دریافت کنند در هر دو حالت تخلف صورت گرفته است.

در هر دو حالت متذکره در بالا تیم مقابل صاحب توپ گشته و بازی را با یک پرتاب آزاد شروع خواهد کرد.
پس از پرتاب توپ در زمین بازی توسط تیم حریف هر تیمی که نتوانست مالکیت توپ را در زمین بازی در اختیار بگیرد نشان مالکیت توپ به سمت سبد تیم حریفش نشانه خواهد رفت و در موقعیت بعدی جمپبال از نزدیک ترین جایی که جمپبال رخ داده است بازی را آغاز میکند.

۴,۱۰,۲ نحوه عملکرد نشان مالکیت توپ

جهت نشان مالکیت توپ به محض پرتاب توپ به زمین توسط تیمی مالکیت توپ را به اختیار دارد به سوی تیم دیگر تبدیل خواهد شد.

مالکیت نوبتی توپ:

- شروع: زمانی که بازیکن کنترل توپ برای پرتاب به زمین را در اختیار گرفته باشد
- ختم آن:
- زمانی که توپ توسط یکی از بازیکنان درون زمین لمس و یا به طور قانونی گرفته شود.
- تیمی که مالکیت توپ برای پرتاب به زمین را انجام داده است یک تخلف انجام دهد.
- یک توپ زنده هنگام پرتاب به درون زمین میان حلقه و تخته گیر کند.

اعمال هر گونه تخطی از سوی تیمی که توپ جمپبال را به منظور شروع بازی در اختیار دارد باعث خواهد شد تا مالکیت توپ را از دست بدهد.

جهت نشان مالکیت توپ بی درنگ به سوی تیم حریف شخص خاطی تبدیل شده و به عنوان مالک توپ در موقعیت جمپبال بعدی انتخاب می شود. بازی طبق روال عادی ادامه یافته و توپ در اختیار تیم حریف بازیکن خاطی برای شروع بازی از نزدیک ترین جایی که تخطی صورت گرفته بازی را آغاز کند.

خطا توسط هر یک از تیم ها:

- پیش از شروع هر ربع بازی غیر از ربع اول، یا
- در جریان پرتاب گردش نوبتی توپ به درون زمین

نمی تواند دلیلی برای از دست دادن موقعیت گردش نوبتی توپ که به سود یکی از تیم ها می باشد شود.

در صورت اتفاق خطا در چنین مواردی که در جریان شروع ربع جدید بازی با پرتاب توپ توسط یکی از بازیکنانی که

توپ در دستانش قرار گرفته است و دقیقا پیش از آن که توپ توسط یکی از بازیکنان درون میدان بازی به صورت قانونی لمس گردد، حالت بالایی قابل اعتبار بوده و نشان مالکیت گردشی توپ کماکان به سود همان تیم می باشد.

در صورتی که داور جمپبال اعلان نموده و نمره رسان اشتباها توپ را به تیم مقابل داده و پرتاب به درون زمین توسط تیم انجام شود، در صورتی که به صورت قانونی توپ در زمین تحت کنترل یکی از تیم ها در آمد خطا قابل اصلاح نمی باشد. به هر حال تیم متضرر نباید موقعیت مالکیت توپ بعدی را از دست داده و مالکیت بعدی باید در اختیار آن قرار گیرد.

موقعیت مشترک نشان مالکیت توپ نخستین جمپبال در آغاز بازی می باشد.

نخستین جمپبال

تیم سفید کنترل توپ را در زمین بازی به دست گرفت

نشان مالکیت توپ به سمت سبد تیم سرخ

چه زمانی نمره رسان باید جهت نشان مالکیت توپ را تغییر دهد؟

هنگامی که توپ پس از پرتاب به درون زمین پس از هر جمپبال به صورت قانونی توسط یکی از بازیکنان لمس گردید، نمره رسان باید جهت نشان مالکیت توپ را تغییر دهد.

موقعیت جمپبال

توپ قانونی در زمین بازی توسط بازیکن لمس گردید

تغییر جهت نشان مالکیت توپ

همچنان نمره رسان در صورتی که هنگام پرتاب توپ جمپبال توسط بازیکن تخلفی را انجام داده باشد باید جهت نشان مالکیت توپ را به تغییر دهد.

موقعیت

تخلف در پرتاب توپ

تغییر جهت

همچنان نمره رسان پس از پایان نیمه ی نخست بازی باید بی درنگ نشان نوبتی توپ را تغییر داده و داور ها و کمیشنر (در صورت حضور) باید از موضوع اطلاع حاصل کنند.

چه وقت هایی نباید نمره رسان جهت نشان نوبتی توپ را تغییر دهد؟!

اعمال خطا توسط هر یک از تیم ها

- پیش از شروع هر ربع بازی غیر از ربع اول، یا
- در جریان پرتاب گردش نوبتی توپ به درون زمین

این چنین حالات نمی تواند دلیلی برای از دست دادن موقعیت گردش نوبتی توپ که به سود یکی از تیم ها می باشد شود.

در این حالت، فارغ از هر نوع جزایی که به تیم مقابل داده می شود جهت نشان مالکیت توپ تغییر نمی کند.

موقعیت

خطا پیش از آن که توپ توسط

موقعیت بدون

زمانی که نشان مالکیت توپ دستگاه الکترونیکی باشد باید:

- نشانه ی آن باید حداقل ۱۰۰ میلی متر طول و ۱۰۰ میلی متر ارتفاع داشته باشد.
- شکل ظاهری آن باید هنگامی روشن شده و جهات را نشان می دهد به رنگ سرخ روشن باشد.
- صفحه نمایش عقب آن نیز دارای یک LED که سه حالت چپ، راست و خنثی به منظور تصحیح موقعیت درست باشد.
- در مرکز میز کمیسیون موقعیت داشته و به طور کاملا واضح برای تمام بازیکنان و همچنان تماشاچیان قابل دید باشد.

۴,۱۱ مکانیک و استاندارد های انجام کار

نمره رسان به منظور انجام کارهای خوب به نحو احسن باید:

- ورق نمرات را با توجه به قوانین و کتاب راهنمای Table Officials تکمیل نماید.
- سیگنال ها و مکانیک عملکرد داوران را به خوبی برای ارتباط به طور موثر را بلد باشد.
- با بالا آوردن شماره ی تعداد خطاهای هر بازیکن را که انجام داده است به طور واضح برای بازیکنان، مربی های هر دو تیم نمایش دهد. همچنان این عمل باید به صورت شفاهی توسط دیگر همراهان میز و کمیشنر (در صورت حضور) تایید گردد.
- شماره ی بازیکنی که تلاش برای گل زدن کرده است، یا کسانی که ممکن است وارد جنگ فیزیکی شده اند را یادداشت نماید. نمره رسان در جریان دعوای فیزیکی به همراه وقت نگهدار و کمیشنر (در صورت حضور) باید زمان دقیق رویداد و هر آنچه را که در زمین اتفاق می افتد را یادداشت نماید.
- در زمان تلاش بازیکنان برای پرتاب سه امتیازی دقیقا به سیگنال داور ها توجه خاص نماید. تصمیم این که شوت، سه امتیازی است به دوش داور نزدیک خط سه امتیازی می باشد.
- هر زمانی که گلی توسط تیم ها به ثبت رسید باید نمره رسان با صدای بلند برای مثال (A۱۱، ۲ امتیاز) و به تعقیب آن نتیجه ی نهایی به دست آمده مثلا (۶۶ – ۵۵ به ترتیب A – B) اعلان دارد و برد نمرات نیز خویش را با نرمه ی به دست آمده عیار سازد. در صورتی که ورق نمرات و تابلوی امتیازات با یکدیگر برابر بود، دستیار نمره رسان نیز باید به صورت شفاهی نمره را تایید نماید.
- اگر اختلاف در نمرات بود و نمرات صحیح بود، نمره رسان باید سریعا تابلوی نمرات را اصلاح نماید. در صورت شک و یا اعتراض یکی از تیم ها برای اصلاح نمرات، نمره رسان باید سریعا داوران را در اولین توپ مرده که زمان بازی متوقف است با خبر سازد.
- هر گاه خطایی صورت میگیرد، نمره رسان باید با صدای بلند اطلاعات مربوطه همانند به گزارش داور را یادآور شود. به طور مثال: (A 26 خطای فردی Personal Foul – دو پرتاب آزاد). سپس اطلاعات را وارد ورق

نمرات نموده و نشان تعداد خطای فرد را نمایش داده و سپس تعداد خطاهای تیمی را با صدای بلند یادآور شود. به طور مثال (26A، دومین خطای فردی، چهارمین خطای تیمی، خطاهای تیمی ۴ – ۱). دستیار نمره رسان نیز به صورت شفاهی تایید نموده و تابلوی امتیازات را نیز هماهنگ میسازد.

- پس از پنجمین خطای فردی بازیکن و یا محرومیت بازیکن بر اثر مجموع دو خطای تکنیکال و یا خطای غیر ورزشی نمره رسان باید به سرعت سایر اعضای میز کمیسیون را آگاه سازد.
- در حالات درخواست تعویض و یا وقت استراحت، صرفا هنگامی که توپ مرده (زمان بازی متوقف باشد)، و همچنان پایان سیگنال های داوران وسط و قبل از این که توپ دوباره به حالت زنده در آید باید از سیگنال خود استفاده نماید. صدای سیگنال میز کمیسیون زمان بازی و یا خود بازی را نمی تواند و نباید متوقف سازد.
- بهتر آن است که با صدای بلند شماره ی بازیکن و تعداد خطای تیمی را در موقعیت های تعویضی (سومین یا چهارمین خطا)، پنجمین خطا یا پرتاب آزاد در زمانی که میز کمیسیون متوجه تعویضی ها، وقت های استراحت زمانی که ضرورت به نمایش نشان خطای تیمی بر روی میز می باشند، صدا کنید.
- نمره رسان باید با دقت به توضیحات هم قطاران خود در مورد درخواست وقت استراحت و تعویضی ها گوش فرا دهد.
- در صورت تکمیل تعداد وقت های استراحت هر یک از تیم ها در جریان دو نیمه و همچنان وقت های اضافه به نزدیک ترین داور باید به منظور تذکر برای مربی مربوطه اطلاع دهد.
- نشان خطاهای تیمی را مرتب نموده تا پس از خطای چهارم تیم ها در موقعیت میز نمره رسان و نزدیک به نیمکت ذخیره ها پس از آن که توپ زنده شد قرار دهد.
- به وقت نگهدار ۲۴ ثانیه با صدا کردن "پنج، چهار،.....، یک، صفر" در آخرین ثانیه ها یاری رساند.
- قوانین نشان مالکیت تناوبی توپ را دانسته و در مواقع ضروری جهت را به درستی تغییر دهد.
- با داوران وسط بازی ارتباط چشمی برقرار نماید.

۵. دستیار نمره رسان

۵. دستیار نمره رسان

۵,۱ وظایف کمک نمره رسان

وظیفهٔ دستیار نمره رسان مدیریت تابلوی امتیازات بوده که باید به صورت پایدار با نمره رسان همکار باشد. در موارد ایجاد اختلاف میان ورق نمرات و تابلوی نمرات و همچنان قابل حل نباشد، ورق نمرات ارجحیت داشته و باید تابلوی نمرات مطابق به ورق نمرات اصلاح گردد.

۵,۲ پیش از بازی

تابلوی نمرات

تابلوی نمرات باید برای تمامی اشتراک کننده های بازی و همچنان تماشاچیان قابل دید باشد. در صورتی که از تلویزیون و یا صفحات نمایش استفاده می شود، باید تمامی اطلاعات مورد نیاز در جریان بازی قابل دید باشد. همچنان قابلیت خوانایی اطلاعات و برابری شان با تابلوی نمرات نیز باید بررسی گردد.

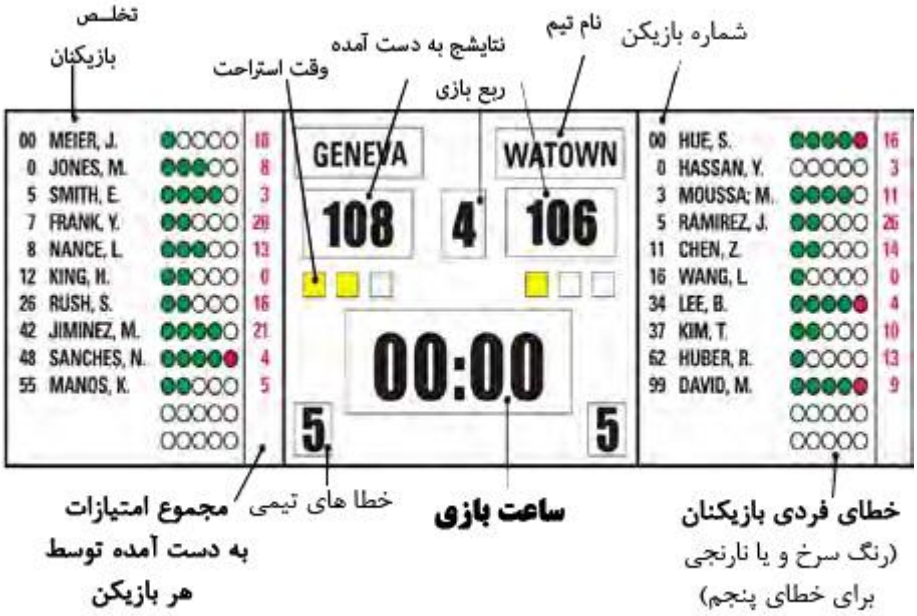
تابلوی امتیازات باید در بر گیرنده و/یا دارای

- ساعت دیجیتالی شمارش معکوس زمان بازی و قابلیت نمایش دقایق و ثانیه های باقیمانده و همچنان یک بر ده (1/10) ثانیه صرفا در جریان آخرین دقیقه هر ربع از بازی باشد.
- نمرات به دست آمده توسط هر تیم را نمایش دهد.
- نام تیم ها را نمایش دهد.
- تعداد خطا های تیمی از ۱ تا ۵ را نمایش دهد. (روی شماره ۵ در صورت امکان متوقف شود)
- شماره ربع بازی از ۱ الی ۴ و حرف E برای وقت های اضافه را نشان دهد.
- تعداد درخواست های وقت استراحت هر تیم از ۰ – ۳ را داشته باشد.

- برای بازی های فیبا، تخلص بازیکن و همچنان شماره لباس هر بازیکن (حداقل دوازده قسمت برای نمایش نام تمامی بازیکن ها) و نمایش تعداد امتیازات به دست آمده و خطا های اعمال شده توسط هر بازیکن را داشته باشد.
- در صورت ممکن یک قسمت زمانبندی برای نمایش وقت های استراحت داشته باشد. قابل ذکر است که ساعت زمان بازی نباید برای زمانبندی های دیگر از این قبیل استفاده گردد.
- دستیار نمره رسان باید تمامی تجهیزات خویش را از صحت کارکرد درست شان بررسی نماید. خصوصا این که تمامی چراغ های LED باید به درستی کار نموده و روشن شود. در صورت مشاهده ی هر گونه خطا در قسمت کار کرد آن باید با سر حکم بازی و یا کمیشنر (در صورت حضور) موضوع را شریک سازد.

دستیار نمره رسان باید موارد ذیل را بررسی نماید:

- در صورتی که ساعت بازی به صورت الکترونیکی است با تابلوی ۲۴ ثانیه متصل است یا خیر.
- چراغ های ال ای دی یا کاراکتر ها بر روی تابلوی امتیازات به درستی کار میکند یا خیر. در صورت ممکن تمامی آن ها را روی 888 تنظیم نماید.
- بررسی این که آیا تعداد خطاهای تیمی روی ۵ متوقف می شود یا خیر.
- آیا ربع بازی به صورت دستی تغییر پیدا میکند یا خیر.
- آیا تعداد وقت های استراحت دریافتی به صورت دستی تغییر پیدا میکند یا خیر.
- چطور تعداد خطاهای تیمی و وقت های استراحت پس از اتمام نیمه ی نخست باز نشانی می شود.
- چگونه تعداد امتیازات دریافتی بازیکنان در صورت سهو دوباره اصلاح می گردد.
- چگونه تعداد خطاها در صورت سهو از سوی شخص اصلاح میگردد.
- چگونه به زمان بازی در صورت تاخیر و یا تسریع توقف ساعت بازی می تواند (ثانیه و یا یک دهم ثانیه برای دقیقه آخر بازی) افزوده و یا کم گردد.
- آیا بر روی کنسول دکمه ای برای سیگنال صوتی وجود دارد یا خیر؟



۵,۳. در جریان بازی

چطور تابلوی نمرات را آپدیت کند.

اطلاعات روی تابلوی نمرات باید با ورق نمرات برابر باشد. خطاهای تیمی باید پس از این که به عدد ۵ رسید در صورت ممکن متوقف گردد.

نحوهٔ همکاری با نمره رسان

- دستیار نمره رسان باید به ترتیب، شماره ی بازیکن، تیم و امتیاز به دست آمده را گزارش دهد. به طور مثال: B۱۴، ۲ امتیاز
- نمره رسان نیز به تعقیب آن و به ترتیب مجموع نمرهٔ تیمی که امتیاز به دست آورده، سپس ابتدا امتیاز تیم A و سپس امتیاز تیم B را اعلان میدارد. مثال (40-57 ;40)
- نمره رسان نمره را به تعقیب آن به منظور تایید تکرار نموده تا از مطابقت تابلو با ورق نمرات اطمینان حاصل گردد.
- همچنان به منظور شنیدن کمیشنر (در صورت حضور) برای بررسی دقیق باید با صدای بلند جملات تکرار گردد.

از آنجایی که اولویت ورق نمرات از تابلوی نمرات بیشتر بوده، دستیار نمره رسان باید منتظر تکرار تایید نمره رسان از امتیازات جدید بوده و سپس تابلوی نمرات را آپدیت نماید.

ثبت خطا ها

- دستیار نمره رسان باید گزارش شمارهٔ بازیکن، تیم، نوع خطا و جزای آن به ترتیب اعلان دارد. (14B خطای فردی، دو پرتاب آزاد)
- در عین زمان نمره رسان نیز خطا را بر روی ورق نمرات درج نموده سپس برای تایید، جمع خطاهای تیمی از تیمی که مرتکب خطا شده است را تکرار نموده و شمارهٔ خطای انجام شده و همچنان به ترتیب ابتدا تیم A و سپس تعداد خطای تیم B را یاد آور میشود. مثال (اولین خطای فردی، سومین خطای تیمی، 3-2 خطای تیمی)
- دستیار نمره رسان، با لغات 'OK' و یا 'Yes' در صورت مطابقت تابلو با ورق نمرات تاییدی خویش را اعلان می دارد.

با این کار اعضای میز کمیسیون آگاهی و هوشیاری خاصی در قبال خطا های فردی و تیمی خواهند داشت. همچنان این امر باعث خواهد شد که اعضای میز کمیسیون با هوشیاری تمام تعویض های ممکنه را پیشبینی نمایند. به طور مثال (سومین خطای فردی در نیمه ی نخست و یا چهارمین خطای زودرس در بازی)

سایر وظایف:

- دستیار نمره رسان وظیفه دارد تا از وضعیت بازیکنانی که درخواست تعویضی داده اند آیا واجد شرایط برای حضور هستند یا خیر؟! همچنان از سایر ضروریات ارتباط خوب با وقت نگهدار و اپراتور زمانسنج پرتاب برای درخواست های تعویضی تیم ها می باشد.
- در صورت مصروفیت نمره رسان دستیار وی می تواند درخواست های تعویض و یا درخواست استراحت همکاری نماید.
- همچنان در موارد رخداد دعوا، دستیار نمره رسان وظیفهٔ کنترل نیمکت های دست راست را دارد. همچنان توانایی کمک با وقت نگهدار و اپراتور زمانسنج پرتاب در عین مواقع را دارد.

۵,۴. وقفه های بازی

بررسی کامل اطلاعات از قبیل نمرات، خطا ها و وقت های استراحت از وظایف دستیار نمره رسان می باشد. همچنان در صورت وجود هر گونه تناقض در مورد بازیکنان و بازیکنان ذخیره باید به سر حکم بازی ها گزارش دهد.

۵,۵. پایان و بعد از بازی

کمک به داوران:

- بررسی از دقیق بودن تابلوی نمرات
- در صورت نیاز کمک رسانی به نمره رسان برای تکمیل ورق نمرات

- امضای ورق نمرات
- گزارش هر گونه نقض در مورد بازیکنان و نیمکت های ذخیره به سر حکم بازی ها
- ارائهٔ یک نقل از ورق نمرات به تیم ها

۶. وقت نگهدار

۶. وقت نگهدار

۶,۱ وظایف وقت نگهدار

وقت نگهدار باید:

- زمان بازی، وقفه های آن و وقت های استراحت را باید نگه دارد.
- اطمینان خویش از پخش صدای سیگنال پایان ربع های بازی و ختم آن با صدای بلند حاصل نماید.
- در صورتی که صدای سیگنال وی به هر دلیلی درست کار ننمود با سوت خویش به صورت همزمان پس از ختم بازی داور ها را اطلاع دهد.
- سه دقیقه پیش از شروع بازی داور ها را در جریان شروع آن قرار دهد.
- تیم ها و داور ها از نزدیک شدن زمان بازی در وقت های استراحت و یا توقف های بین ربع های بازی آگاه سازد.
- در صورتی که تیم دریافت کنندهٔ گل درخواست وقت استراحت نموده است باید سریعا زمان بازی را نگه داشته و سیگنال صوتی خویش را به صدا در آورد.

۶,۲ تجهیزات مورد نیاز و وسایل ضروری

برای هر بازی وقت نگهدار باید وسایل و تجهیزات زیر را در اختیار داشته باشد که توسط تیم میزبان و یا مدیر مسابقات تهیه میگردد.

- ساعت بازی
- کرونومتر

در اضافه باید:

- قلم های سیاه یا آبی و قرمز
- ورق یادداشت برای درج واقعاتی که ممکن است در مسابقه رخ دهد (برای گزارش به برگزار کننده مسابقات)، ثبت گردش نوبتی توپ و بازیکنان داخل زمین
- یک سوت و یا ابزار دیگری که از دستگاه صوتی زمان بازی و ۲۴ ثانیه متفاوت باشد.

۶,۳ عملیات های پیش از بازی

۶,۳,۱ بررسی دستگاه، صوت و صفحات نمایش

انجام وظایف ذیل، در حضور داوران باید انجام شود:

- ساعت بازی را بررسی نموده تا از صحت آن مطمئن شود. (شروع/توقف، سیگنال صوتی، چراغ های ال ای دی / نمایش کاراکتر ها و نورپردازی اطراف عقبی تخته و غیره. همچنان بررسی از قابل دید بودن برای میز

کمیسیون، نیمکت نشینان تیم ها و تماشاچیان. همچنان وقت نگهدار باید بررسی نماید که آیا کنسول روی میز اطلاعات روی ساعت بازی را نمایش می دهد یا خالی می باشد؟!

- آشنایی با نحوهٔ استفاده از ساعت بازی را برای تنظیم زمان بازی وقتی متوقف می شود را در وقتی که مشکلی رخ می دهد داشته باشد.
- بررسی نماید که آیا کرونومتر وی به درستی کار میکند یا خیر؟!
- نحوهٔ تنظیم ساعت بازی را بداند.
- بررسی نماید که ساعت بازی را در تمام جریان بازی به درستی می تواند مشاهده کند.
- در صورت وجود هر گونه سیستم های کنترل توسط سوت بررسی نماید که آیا سیستم به درستی کار میکند یا خیر؟!

۶,۳,۲ ساعت بازی

برای اندازه گیری وقت بازی و وقفه های بین آن باید از یک ساعت بازی الکترونیکی که قابل دید برای تمامی اشتراک کننده های بازی و تماشاچیان می باشد استفاده گردد.

در صورتی که بیش از یک ساعت بازی برای نمایش زمان بازی، موجود است، ساعت دومی باید هم نتیجه ی بازی و هم زمان باقیماندهٔ بازی را و یا وقفه های بین بازی را نمایش دهد.

وقت های استراحت باید توسط ساعتی دیگر محاسبه گردد. دلیل این کار قابل دید بودن زمان باقیماندهٔ بازی برای مسابقه دهنده ها و تماشاچیان می باشد. در صورتی که ساعتی مجزا برای وقت های استراحت موجود نبود وقت نگهدار می تواند از کرونومتر خویش استفاده نماید.

۶,۳,۳ سیگنال های صوتی

حداقل دو سیگنال صوتی با دو صدای کاملا متفاوت و صدای بلند باید موجود بوده:

- که اولین سیگنال باید به صورت اتوماتیک و به طور همزمان با نور پس زمینه تخته و پس از ختم زمان بازی در ربع های مختلف به صدا در آید.
- دومین سیگنال صوتی به صورت مستقل کار نموده و با صدای متفاوت می باشد که به صورت دستی برای جلب توجه داوران هنگام خطای سیستم نخست در هنگام ختم ربع های مختلف بازی مورد استفاده قرار میگیرد.
- هر دو سیگنال باید به حدی قوی باشد که در شرایط پر سر و صدا و شلوغ نیز باز هم صدایشان شنیده شود. صدای صوت هر دو دستگاه باید با توجه سر و صدای تماشاچیان و حجم میدان مسابقه تنظیم شود. یک ارتباط مستقیم با سیستم صوتی عمومی ورزشگاه به شدت توصیه میشود.

۶,۳,۴ زمان بندی های پیش از بازی

وقت نگهدار باید ۶۰ دقیقه پیش از زمان تعیین شده برای شروع بازی به گردش در آورد.

۷، ۸ و یا ۹ دقیقه پیش از شروع بازی و یا زمانی که توسط برگزار کنندهٔ داخلی مسابقات تعیین شده است، به منظور توقف گرم کردن بازیکنان و حضور در نیمکت ذخیره ها برای شروع ارائه ی بازی در سوت خود بدمد.

به طور مثال برای تمامی بازی های مقدماتی جام جهانی ۲۰۱۹ تمامی عناصر الزامی برای اجرا بدون هیچ تغییری الی شروع مسابقه قابل اجرا می باشد.

زمان باقیمانده الی شروع	فعالیت های قابل اجرا	موزیک / پذیرایی / سرگرمی
-30:00	ورود رسمی تیم ها و گرم کردن	سرود فیبا ("۱۰۰)
-11:00	عکاسی تیم ها	
-09:00	تیم ها در نیمکت / آمادگی برای معرفی	سرود فیبا ("۶۰)
-08:00	معرفی تیم B (مهمان)	
-07:00	معرفی تیم A (میزبان)	
-06:00	سرود ملی تیم B (مهمان)	
-04:45	سرود تیم ملی A (میزبان)	تیم میزبان در اخیر
-03:30	تبادل تحفه	
-03:00	گرم کردن نهایی	
-01:30	بازگشت بازیکنان بر روی نیمکت	سرود فیبا ("۶)
00:00	شروع بازی	

در صورتی که زمان زیادتر از وقت تعیین شده را صرف کرد زمان بازی در وقت 03:00 دقیقه متوقف میگردد. سریعا پس از ختم معرفی بازیکنان، مربی ها و داوران به تماشاچیان، زمان بازی سیگنال صوتی اش به صدا در آمده و داوران با سیگنال مربوطه زمان باقیمانده الی شروع بازی را نشان خواهند داد.

زمانی که 1:30 دقیقه تا شروع بازی باقی ماند، سیگنال ساعت بازی باید به صدا در آمده و داوران باید اطمینان حاصل نمایند که تیم ها به نیمکت های خویش رفته اند.

۶,۴ در جریان بازی

بازی دارای چهار ربع ۱۰ دقیقه ای می باشد. یک وقفه ۲۰ دقیقه ای برای پیش از شروع بازی باید مد نظر گرفته شده باشد. ۲ دقیقه توقف در میان ربع اول و دوم بازی (نیمه نخست)،ربع سوم و چهارم (نیمه دوم) و همچنان برای شروع وقت های اضافه باید مد نظر گرفته شود. همچنان میان دو نیمه وقفه ۱۵ دقیقه ای نیز باید در نظر گرفته شود.

وقفه	نیمه نخست			وقفه	نیمه دوم			وقفه	وقت های اضافه		
	ربع ۱	وقفه	ربع ۲		ربع ۳	وقفه	ربع ۴		وقت اضافه	وقفه	...
20'	10'	2'	10'	15'	10'	2'	10'	2'	5'		...
	۲ وقت استراحت				۳ وقت استراحت				۱ وقت استراحت		

شروع وقفه های بازی:

- بیست دقیقه پیش از ساعت تعیین شده برای شروع بازی آغاز می شود.
- هر زمانی که سیگنال صوتی پایان ربع به صدا درآید شروع خواهد شد، مگر این که در عین زمان داور خطایی را از سوی بازیکنان اعلان کند که الی ختم اجرا های مرتبط با خطا و پایان شوت های آزاد وقفه آغاز نمی شود.

۶,۴,۱ زمان بازی

به منظور دقت و صحت بیشتر در مدیریت زمان ها بهتر است که دست نمره رسان بر روی کلید های عملیاتی ساعت قرار داشته باشد. (کلید های شروع و توقف زمان)

وقت نگهدار باید زمان بازی را بر اساس زیر اندازه گیری کند:

ساعت بازی زمانی آغاز میگردد که:

- در جریان جمپبال، زمانی که توپ توسط یکی از بازیکنان میانی لمس گردد.
- پس از آخرین و یا تنها شوت آزاد غیر موفق که توپ باید پس از آن زنده شود و توسط یکی از بازیکنان در زمین بازی لمس و یا گرفته شود.
- در جریان پرتاب به درون زمین بازی، هنگامی که توپ به صورت قانونی توسط یکی از بازیکنان درون زمین بازی لمس گردد. هنگام پرتاب به درون زمین بازی ممکن است که وقت نگهدار متوجه دریافت توپ توسط بازیکنان زمین بازی نگردد؛ در این حالت وقت نگهدار می تواند سیگنال داور توسط دست وی را مشاهده نموده و پس از پرتاب و شروع قانونی زمان بازی را شروع نماید.

ساعت بازی زمانی متوقف میگردد که:

- زمان بازی در یک ربع بازی ختم گردد، که در صورت عدم توقف به صورت اتوماتیک باید دستی سیگنال صوتی به صدا در آید.
- یکی از داور ها در جریان بازی در سوت خود بدمد. در بازی های پر سر و صدا وقت نگهدار باید جریان بازی را تماشا نموده تا هنگامی که یکی از داور ها سیگنال های مرسوم توقف بازی را انجام دهد و سپس وقت نگهدار زمان بازی را متوقف سازد.
- امتیازی در مقابل تیمی که درخواست وقت استراحت داده است به ثبت رسد. (گل خورده باشد)
- امتیازی توسط تیم ها در ربع چهارم هنگامی ساعت بازی ۰۲:۰۰ دقیقه و یا کمتر از آن را نمایش میدهد و همچنان در وقت های اضافه.
- هنگامی که سیگنال ۲۴ ثانیه توسط داور پس از سیگنال صوتی در وقت کنترل توپ توسط یکی از تیم ها می باشد. (خطای ۲۴ ثانیه)
- زمانی که وقت استراحت برای مربی که ابتدا درخواست استراحت را داده است، مگر این که امتیاز دریافت وقت استراحت صرفا به تیمی که بدون هیچ تخلف و یا تخطی گل دریافت کرده باشد.

طرزالعمل:

مربی درخواست وقت استراحت می دهد.

در موقع مناسب نمره رسان سیگنال صوتی داده و درخواست استراحت را اعمال می کند

داور در سوت خود دمیده و سیگنال وقت استراحت را نمایش می دهد. وقت استراحت شروع شده و وقت نگهدار کرونومتر خود را روشن میکند.

بازیکنان در نیمکت ذخیره ها می روند.

وقت نگهدار پس از سپری شدن ۵۰ ثانیه و ۱ دقیقه از وقت استراحت سیگنال صوتی را به صدا در می آورد.

وقت نگهدار باید وقت استراحت را به شرح ذیل اندازه گیری نماید:

- کرونومتر خویش را بی درنگ پس از شنیدن صدای سوت داور و سیگنال وقت استراحت باید فعال سازد.

۷. اپراتور زمانسنج پرتاب

۷. اپراتور زمانسنج پرتاب

۷,۱. وظایف اپراتور زمانسنج پرتاب

زمانی که یک تیم مالکیت توپ زنده را در زمین بازی در اختیار گرفت، تیم باید در جریان ۲۴ ثانیه تلاش برای پرتاب توپ به سبد حریف نماید. وظیفه اپراتور زمانسنج پرتاب، سنجش این زمان می باشد.

۷,۲. تجهزات و مواد ضروری مورد نیاز

اپراتور زمانسنج پرتاب باید تجهیزات زیر را در اختیار داشته باشد.

توسط تیم میزبان یا برگزار کننده مسابقات:

- دستگاه زمانسنج پرتاب

به صورت ضمیمه ای، وی باید:

- خودکار
- ورق کاغذ به منظور یادداشت برداری از واقعات (گزارش های مورد نیاز به شخص مدیر برگزار کننده مسابقات)، تبدیل مالکیت توپ، بازیکنان زمین بازی و غیره
- کرونومتر
- سوت

۷,۳. پیش از بازی

۷,۳,۱ دستگاه زمانسنج پرتاب

مدل های مختلفی از دستگاه های زمانسنج پرتاب موجود بوده که هر کدام مکانیک عملیاتی متفاوتی نسبت به یکدیگر دارند.

به طور عموم، هر دستگاه باید:

- دکمه یا اهرم شروع و توقف را داشته باشد.
- دو دکمه یا اهرم جداگانه برای باز نشانی ۲۴ ثانیه و ۱۴ ثانیه داشته باشد.
- شمارش معکوس ثانیه ای را داشته باشد.

- زمانی که هیچ تیمی کنترل توپ را در اختیار نداشته و یا زمان هر ربع بازی یا وقت های اضافی کمتر از ۲۴ یا ۱۴ ثانیه مانده است، هیچ شماره ای را نمایش ندهد (خالی باشد) و دکمه آن باید نزدیک دکمه باز نشانی دستگاه باشد.
- دکمه باز نشانی دوباره باید به ۲۴ ثانیه یا ۱۴ ثانیه در هنگام نیاز زمان را باز نشانی نماید.
- سیگنال صوتی باید زمانی که ۲۴ یا ۱۴ ثانیه جدید اعمال میگردد متوقف شده و پریود جدید آغاز گردد.

برای رقابت های سطح ۱ و ۲، صفحه نمایش زمانسنج ۲۴ ثانیه باید به همراه یک زمانسنج بازی نیز با رنگ سرخ بوده و باید:

- سوار بر بالای ساختار حمایتی پشت تخته بوده و یا از سقف آویزان باشد.
- رنگ متفاوتی نسبت به شماره ساعت اضافی بازی داشته باشد.

برای سطح ۱، باید دارای ۳ یا چهار سطح صفحه نمایش بوده برای بازی های سطح ۲ و ۳ نیز توصیه میشود، تا هر آن کس که درگیر بازی می باشد به شمول تماشاچیان قابل دید باشد.

۷,۳,۲ بررسی دستگاه، سیگنال صوتی و صفحه نمایش

در قسمت بررسی دستگاه های الکترونیکی، هم وقت نگهدار و هم اپراتور زمانسنج پرتاب مسئول بررسی آن می باشند. بازدهی بالای این دستگاه ها امری ضروری برای میز کمیسیون به منظور اجرای قوانین با استاندارد بالا می باشد.

از آنجایی که کنسول ها مدل های مختلفی دارد، این بسیار مهم است که پیش از شروع بازی، (در جریان بررسی دستگاه ها و وقفه پیش از شروع بازی)، با عملکرد دستگاه ها کاملا آشنا شوید. این کار اپراتور زمانسنج پرتاب را مطمئن می سازد که هر تابعی را سریعا و کارآمد به انجام می رساند. بررسی های جریان پیش از بازی که اپراتور زمانسنج پرتاب باید بررسی نماید:

- **از اتصال شمارش گر ۲۴ ثانیه به صورت الکترونیکی به ساعت بازی اطمینان حاصل نماید.** این عملیه به منظور آن است که اپراتور زمانسنج پرتاب بداند که آیا زمانسنج ۲۴ ثانیه مستقل از ساعت بازی کار میکند یا خیر؟!
- به جا بودن شروع و توقف

- ثانیه های پر، خالی و سیگنال صوتی. طبق قانون، صدای سیگنال ۲۴ ثانیه باید نسبت به سیگنال صوتی ساعت بازی متفاوت باشد. به منظور بررسی از صحت کارکرد آن نیز اپراتور زمانسنج پرتاب باید شمارش معکوس را در ۲۰ دقیقه الی شروع بازی و هنگامی که داوران در زمین بازی حضور دارند را به اجرا در آورد. این عملیه به داوران و اعضای میز کمیسیون اجازه خواهد داد که آیا صدای زنگ زمانی که صفحه نمایش به عدد صفر رسید (خالی شد) به صدا در آمده یا پس از گذشت ثانیه ای بیشتر به صدا در می آید.

- **آیا قادر به خاموش کردن صفحه نمایش به دلیل این که صفحات نمایش ساعت بازی خالی هست (هیچ شماره ای را نمایش ندهد) می باشد یا خیر.**
- **زمانی که توپ به حلقه برخورد کرد، طرزالعمل اجرا گردیده و خالی یا باز نشانی به ۲۴ یا ۱۴ ثانیه گردد.**
- **صفحه نمایش دستگاه باید نقطه های سرخ رنگ همانند تصویر مقابل داشته باشد.** این نقطه ها باید زمانی قابل دید باشد که زمان بازی متوقف باشد. این راه به منظور آشکار شدن سریع عدم کارکرد درست دستگاه (خصوصا زمانی که از سیستم زمانبندی کنترل توسط سوت) می باشد.

- بررسی این که سیگنال صوتی زمانسنج ۲۴ ثانیه با باز نشانی (۲۴ یا ۱۴) متوقف شده و در صورت ممکن زمانسنج پس از صدای زنگ دوباره بی درنگ شروع به کار نماید.

- آیا هنگام حمله در صورتی که زمان برای پرتاب کمتر از ۲۴ ثانیه و بیشتر از ۱۴ ثانیه باشد قابلیت باز نشانی را دارد یا خیر؟!
- بررسی شود که آیا صفحه نمایش قابلیت خاموش شدن در صورتی که زمان ربع بازی کمتر از ۲۴ یا ۱۴ ثانیه باقی مانده است را دارا می باشد یا خیر؟!
- در صورت بروز خطا آیا اصلاح زمانسنج پرتاب امکان دارد یا خیر و این که چه طرزالعملی باید مورد استفاده قرار گیرد.

۷,۴ قانون

۷,۴,۱ زمانسنج پرتاب

اعمال قوانین ۲۴ ثانیه بی نهایت پیچیده بوده و وظایف بسیار مغلق نیاز به یک دانش عمیق از قوانین و تفاسیر مختلف، تمرکز حواس بسیار بالا و توانایی کنترل هر موقعیت در یک دهم و یا حتی یک صدم ثانیه را در هر بازی نیاز دارد.

برای اجرای موفقانهٔ این وظایف دانش کامل از سنجش شروع کنترل کامل توپ و ختم آن مورد نیاز است.

۷,۴,۲ کنترل توپ

زمانی کنترل شروع می شود که بازیکن یک تیم کنترل یک توپ زنده را در تصرف داشته، یا در حال دریبل زن بوده و یا توپ زنده در اختیار وی باشد.

کنترل تیم تا زمانی ادامه دارد که:

- بازیکن یک تیم کنترل توپ زنده را در اختیار دارد.
- توپ میان بازیکنان هم تیمی از طریق پاس در حال رد و بدل باشد.

کنترل تیم زمانی به پایان می رسد که:

- حریف کنترل را در دست بگیرد.
- توپ زنده تبدیل به توپ مرده شود.
- توپ از دستان بازیکن به منظور شوت به سمت سبد جدا شده یا پرتاب آزاد صورت گیرد.

۷,۴,۳ شمارش زمانسنج پرتاب

شمارش زمانسنج پرتاب باید زمانی شروع و یا دوباره شروع شود که:

- یک بازیکن در زمین بازی کنترل کامل توپ را در اختیار گیرد. لمس توپ توسط حریف در صورتی که هنوز مالکیت توپ در اختیار همان تیم باشد باعث ایجاد یک پریود جدید در زمانسنج پرتاب نخواهد شد.

- زمانی که توپ توسط یکی از بازیکنان پس از یک پرتاب به درون زمین به صورت قانونی لمس میگردد.

یک تیم باید در ۲۴ ثانیه اقدام به پرتاب توپ به سوی حلقه نماید.

برای اقدام به شوت در ۲۴ ثانیه:

- توپ باید از دست بازیکن پیش از سیگنال صوتی زمانسنج پرتاب رها شود و
- زمانی که توپ از دستان بازیکن رها شد، توپ باید وارد سبد گردیده یا به حلقه تماس کند.

زمانی که در ختم ۲۴ ثانیه تلاش برای گل زدن صورت گرفته و سیگنال صوتی زمانسنج شوت به صدا در آمده و توپ در هوا می باشد:

A. در صورتی که توپ به حلقه برخورد نکند یک تخلف صورت گرفته است. در صورتی که تیم حریف مالکیت توپ را بی درنگ در اختیار گرفته و کنترل توپ را درست گیرد، سیگنال باید نادیده گرفته شده و بازی ادامه پیدا کند.

B. در صورتی که توپ وارد سبد گردید هیچ گونه تخلفی صورت نگرفته، سیگنال باید مد نظر گرفته نشده و نمره باید حساب گردد.

C. در صورتی که توپ به حلقه اصابت کرده و وارد سبد نگردد، هیچ تخلفی صورت نگرفته، سیگنال باید مد نظر گرفته نشده و بازی باید ادامه یابد.

تمامی محدودیت های مرتبط با اثر گزاری روی توپ و حلقه باید مد نظر گرفته شود.

زمانسنج شوت باید متوقف گردیده، اما باز نشانی نگردد، هر گاه تیمی که کنترل توپ زنده ی قبلی را در اختیار داشته و یک پرتاب اوت بر اثر یکی از اتفاقات زیر به دست آید:

- توپ از میدان بازی خارج گردد.
- بازیکن تیم مالک توپ مصدوم گردد.
- موقعیت جمپبال ایجاد گردد.
- خطای دو طرفه رخ دهد.
- فسخ جریمه همسان در برابر تیم ها رخ دهد.

زمانسنج شوت باید متوقف گردیده و به ۲۴ ثانیه باز نشانی گردد و هیچ چیزی را نمایش ندهد (خالی باشد)، هنگامی که:

- توپ به صورت قانونی وارد سبد گردد.
- توپ به حلقهٔ تیم حریف برخورد کرده (توپ میان حلقه و تخته ی پشت حلقه گیر نماید) و مالکیت توپ به تیمی که کنترل توپ را در اختیار نداشته برسد.
- تیم یک پرتاب اوت در زمین خودی بر اثر اتفاقات ذیل به دست آورده باشد:
  - یک خطا یا یک تخلف
  - بازی بر اثر فعل غیر مرتبط با تیم دارای مالکیت توپ متوقف شده باشد.
  - بازی بر اثر فعل غیر مرتبط با تیم دارای مالکیت توپ متوقف شده باشد، مگر این که تیم حریف بر اثر آن متضرر شده باشد.
- تیم پرتاب آزاد به دست آورده باشد.
- قانونی توسط تیم دارای مالکیت توپ نقص شده باشد.

هر گاه بازی توسط داور متوقف شده باشد:

- بر اثر یک تخلف یا خطا (نه بر اثر خروج توپ از میدان بازی) توسط تیمی که کنترل توپ را در اختیار ندارد.
- بر اثر هر دلیل معتبری توسط تیمی که کنترل توپ را در اختیار ندارد.
- برای هر دلیل معتبری که مرتبط به هیچ یک از تیم ها نباشد.

تصرف توپ باید به تیمی داده شود که مالکیت توپ را در اختیار داشته است و زمانسنج پرتاب باید همانند عملیه های ذیل باز نشانی گردد:

- در صورتی که پرتاب از زمین عقبی صورت میگیرد، زمانسنج پرتاب باید به ۲۴ ثانیه باز نشانی گردد.

- در صورتی که پرتاب اوت در زمین مقابل صورت گیرد:
  - در صورتی که ۱۴ ثانیه و یا بیشتر از آن در زمان توقف بازی از زمانسنج پرتاب آزاد باقی مانده بود، زمانسنج پرتاب متوقف گردیده و باز نشانی نمی گردد، همچنان بازی از ادامه ی زمان باقی مانده دوباره آغاز میگردد.

- در صورتی که ۱۳ ثانیه یا کمتر از آن در زمان توقف بازی از زمانسنج پرتاب باقی مانده بود، زمانسنج باید به ۱۴ ثانیه باز نشانی گردد.

هر گاه بازی توسط داور نسبت دلایل معتبری که مرتبط به هیچ یک از تیم ها نبوده، بر اساس قضاوت داور ممکن است باز نشانی صورت گرفته اما در صورتی که موجب زیان یکی از تیم ها گردد، زمانسنج بازی از ادامهٔ همان زمانی که توقف داده شده است ادامه می یابد.

در صورتی که بر اثر یک خطا یا تخلف توسط تیم دارای مالکیت توپ صورت گرفته، داور بازی را متوقف ساخته و یک پرتاب از بیرون برای تیم مقابل به دست آید زمانسنج بازی باید به ۲۴ ثانیه باز نشانی گردد.

پس از آن که توپ به سبد حریف برخورد کرده زمانسنج بازی به دو طریق باز نشانی گردد:

- باز نشانی به ۲۴ ثانیه، در صورتی که تیم طرف مقابل کنترل توپ را در اختیار گیرد. (ری باند تدافعی)
- باز نشانی به ۱۴ ثانیه، در صورتی که تیمی مالک توپ گردد که پیش از برخورد توپ به سبد مالکیت توپ را در اختیار داشته است. (ری باند تهاجمی)

این هر دو برای تمامی شوت های آزاد و شوت های جریان بازی صدق می کند.

زمانسنج پرتاب باید خاموش گردد، توپ به حالت مرده در آمده و زمان بازی

در هر ربع بازی که زمان بازی کمتر از ۱۴ ثانیه باقی مانده، توپ به حالت مرده در آمده و زمان بازی متوقف شده و یک مالکیت جدید توپ برای هر یک از تیم ها رخ داده باشد **زمانسنج پرتاب باید خاموش گردد.**

در صورتی که سیگنال صوتی زمانسنج پرتاب اشتباهی هنگامی که یک تیم کنترل توپ را در دست داشته و یا هیچ یک از تیم ها کنترل توپ را دست نداشته باشند به صدا در آمده باشد، سیگنال باید نادیده گرفته شده و بازی ادامه یابد.

- هر گاه بر اثر قضاوت داور، تیم دارای مالکیت توپ در جایگاهی قرار گیرد که متضرر شود، بازی باید متوقف گردیده، زمانسنج پرتاب باید اصلاح شده و مالکیت توپ به تیم متضرر داده شود.

۷,۴,۴ اپراتور زمانسنج پرتاب

اپراتور زمانسنج پرتاب باید مجهز به زمان سنجی باشد که:

قابلیت توقف را داشته اما زمانی که عین تیم مالکیت توپ را در زمین مقابل به دست میگیرد به ۲۴ ثانیه باز نشانی نگردد و در صورت پرتاب اوت به درون زمین بر اثر هر یک از رویداد های زیر به دست آمد هر گاه زمان، ۱۴ ثانیه و یا بیشتر از آن را نمایش می داد همان زمان را باید نمایش داده شود:

- پرتاب به درون زمین بازی بر اثر خطا و یا تخلف ایجاد شده باشد.
- بازی بر اثر اتفاقی که مرتبط به تیم دارای مالکیت توپ نبوده متوقف گردیده باشد (مصدومیت بازیکن حریف)
- بازی بر اثر اتفاقی که به هیچ یک از تیم ها وابسته نبوده اما متوقف گردیده است، مگر این که هر دو حریف ممکن است متضرر شوند. (مصدومیت برای هر دو)

زمانسنج توقف گردیده و به ۱۴ ثانیه باز نشانی گردد، هنگامی که:

- عین تیمی که کنترل توپ را در زمین مقابل در اختیار داشته، یک پرتاب آزاد به دست آورده و ۱۳ ثانیه یا کمتر از آن را زمانسنج پرتاب نمایش می دهد. دلایل پرتاب آزاد:
  - بر اثر یک خطا یا تخلف
  - بازی بر اثر اتفاقی که مرتبط به تیم دارای مالکیت توپ نبوده متوقف گردیده باشد.

- بازی بر اثر اتفاقی که به هیچ یک از تیم ها وابسته نبوده اما متوقف گردیده است، مگر این که هر دو حریف ممکن است متضرر شوند

- بعد از این که در یک تلاش برای گل زدن توپ به حلقه برخورد کرده و وارد سبد نگردد، آخرین و یا تنها پرتاب آزاد بوده و یا در یک پاس باشد، اگر تیمی که کنترل توپ را به دست میگیرد عین تیمی باشد که کنترل را پیش از برخورد به حلقه به دست داشته است.

حالات خاص زمانسنج پرتاب		
شمارش آغاز میگردد	شمارش متوقف میگردد بعد از یک وقفه کنترل به عین تیم واگذار میگردد	متوقف میگردد، با صفحه نمایش خاموش به ۲۴ ثانیه باز نشانی میشود.
کنترل توپ زنده در زمین بازی هنگامی که ساعت بازی در جریان است.	خارج شدن توپ از محدوده زمین توسط حریف	توپ قانونی وارد سب گردد
	موقعیت جمپبال	توپ به سبد حریف برخورد نماید
	خطای دو طرفه	پرتاب به درون زمین بر اثر خطا یا تخلف در زمین خودی یا عقب
	اعمال خطا توسط حریف	دریافت پرتاب آزاد برای تیم
پس از یک پرتاب اوت، هنگامی که توپ به یک بازیکن برخورد نموده یا این که به صورت قانونی لمس گردد	مصدومیت بازیکن تیم دارای کنترل بر روی توپ	بازی توسط عوامل بیرونی که مرتبط به تیم ها نبوده توقف گردد، مگر این که حریف متضرر گردد.
	حالات خاص به همراه لغو تمامی مجازات ها	زمانسنج خاموش میگردد چهارده ثانیه باقیمانده کمتر از ربع بازی
	نزاع (هنر ۳۹) به همراه لغو تمامی مجازات ها	

۷,۴,۵ مثال هایی از موقعیت های ۲۴ / ۱۴ ثانیه

موقعیت هایی که سیگنال صوتی زمانسنج بازی به صدا در آمده باشد			
	توپ در دست	سیگنال اشتباه	توپ در هوا

			وارد سبد گردد	به حلقه برخورد کرده و ری باند شود	به حلقه برخورد نکند	به حلقه تماس نکند و بی درنگ مدافع کنترل را در اختیار گیرد
داور چه میکند؟	سوت می زند	سوت نمی زند	سوت نمی زند	سوت نمی زند	سوت می زند	سوت نمی زند
تصمیم						

حالت زمانسنج پرتاب در جهت پرتاب از راه دور			
پرتاب توپ از راه دور	۱	تیم A شوت رها شد توپ وارد سبد گردید – صفحه نمایش خالی	نمره محاسبه میگردد مالکیت توپ برای تیم B، از خط پایانی، ۲۴ ثانیه جدید
	۲	تیم A شوت رها شد توپ به حلقه برخورد نمود ولی وارد سبد نشد – صفحه نمایش خالی	ری باند برای تیم B، ۲۴ ثانیه جدید ری باند برای تیم A، ۱۴ ثانیه جدید
	۳	تیم A شوت رها شد توپ به حلقه برخورد ننمود. تیم A در حالت کنترل توپ باقی ماند	زمانسنج شوت ادامه میابد.
	۴	تیم A شوت رها شد توپ به حلقه برخورد ننمود	یک پریود جدید برای زمانسنج پرتاب با ۲۴ ثانیه زمان برای تیم B

		تیم B کنترل توپ را در اختیار گرفت	
	۵	در جریان پاس کاری میان بازیکنان تیم A یا منحرف شدن توپ توسط هریک از تیم ها و برخورد به حلقه – صفحه نمایش خالی	کنترل کننده ی توپ تیم B – ۲۴ ثانیه جدید تیم A دوباره کنترل توپ را در اختیار میگیرد، ۱۴ ثانیه جدید
صدا نمودن سیگنال صوتی هنگام پرتاب توپ برای امتیاز گیری	۶	تیم A شوت رها شد توپ به حلقه برخورد نموده و بیش از ۱۴ ثانیه از زمانسنج پرتاب باقی مانده است – صفحه نمایش خالی، تیم A ری باند را دریافت می نماید.	زمانسنج پرتاب باید باز نشانی شده و ۱۴ ثانیه زمانی که تیم A ری باند را دریافت نمود داده می شود.
	۷	تیم A شوت رها شد سیگنال صوتی زمانسنج پرتاب به صدا آمد توپ وارد سبد گردید، صفحه نمایش خالی	گل محاسبه میگردد پرتاب به درون زمین از خط انتهای زمین توسط تیم B و ۲۴ ثانیه جدید
	۸	تیم A شوت رها شد سیگنال صوتی زمانسنج پرتاب به صدا آمد توپ به تخته عقب حلقه برخورد نمود توپ وارد سبد گردید – صفحه نمایش خالی	گل محاسبه میگردد پرتاب به درون زمین از خط انتهای زمین توسط تیم B و ۲۴ ثانیه جدید
	۹	تیم A شوت رها شد سیگنال صوتی به صدا در آمد توپ به حلقه برخورد نمود – صفحه نمایش خالی توپ وارد سبد گردید	گل محاسبه میگردد پرتاب به درون زمین از خط انتهای زمین توسط تیم B و ۲۴ ثانیه جدید
	۱۰	تیم A شوت رها شد سیگنال صوتی به صدا در آمد توپ به حلقه برخورد نمود – صفحه نمایش خالی توپ وارد سبد نگردید	تیم B مالک توپ گردید، ۲۴ ثانیه جدید تیم A مالک توپ گردید، ۱۴ ثانیه جدید
	۱۱	تیم A شوت رها شد	تخلف زمانسنج پرتاب

		سیگنال صوتی به صدا در آمد توپ به حلقه برخورد نکرد ری باند برای تیم A	پرتاب اوت برای تیم B، ۲۴ ثانیه جدید
	۱۲	تیم A شوت رها شد سیگنال صوتی به صدا در آمد توپ به حلقه برخورد نکرد هر دو تیم برای دریافت ری باند تلاش میکنند	تخلف زمانسنج پرتاب پرتاب اوت برای تیم B، ۲۴ ثانیه جدید
	۱۳	تیم A شوت رها شد سیگنال صوتی به صدا در آمد توپ به حلقه برخورد نکرد ری باند و کنترل بی درنگ توپ توسط تیم B	خطایی نیست تیم B با یک ۲۴ ثانیه جدید
	۱۴	تیم A شوت رها شد سیگنال صوتی به صدا در آمد توپ به حلقه برخورد نمود – صفحه نمایش خالی شده و سپس تیم A یا B پیش از آن که لمس گردد از زمین بازی خارج میگردد.	تیم B مالک توپ گردید، ۲۴ ثانیه جدید تیم A مالک توپ گردید، ۱۴ ثانیه جدید
سیگنال صوتی زمانسنج پرتاب	۱۵	تیم A شوت رها شد توپ وارد سبد میگردد سیگنال صوتی به صدا در می آید	سیگنال صوتی اشتباهی به صدا در آمده است. سیگنال مد نظر گرفته نشده و گل شمارش می شود. پرتاب اوت برای تیم B با ۲۴ ثانیه جدید
پرتاب از راه دور، تماس توپ با حلقه سپس اعمال	۱۶	تیم A شوت رها شد توپ به حلقه برخورد نمود. تیم A/B کنترل توپ را به دست گرفت. سیگنال صوتی به صدا در آمد.	سیگنال صوتی اشتباهی به صدا در آمده است. سیگنال مد نظر گرفته نشده و بازی ادامه می یابد.
	۱۷	تیم A شوت رها شد توپ به حلقه برخورد نمود. سیگنال صوتی به صدا در می آید.	بازی توسط یک داور متوقف شده است. هیچ تیمی کنترل توپ را ندارد. موقعیت جمپبال – استفاده از نشان مالکیت

		داور اشتباهی در سوت خود می دمد.	برای تیم A = ۱۴ ثانیه؛ برای تیم B ۲۴ ثانیه
شوت رها شده، سیگنال صوتی به صدا در آمده و تخلف توپ و حلقه یا دفاع توسط بازیکن رخ داده است.	۱۸	تیم A شوت رها شد سیگنال صوتی به صدا در آمد. توپ در حالت صعودی به سمت سبد بوده و سپس توسط تیم A یا B لمس گردیده و حلقه برخورد نمیکند.	تخلف زمانسنج پرتاب پرتاب اوت برای تیم B از نزدیکترین قسمت تخلف بالای توپ، ۲۴ ثانیه جدید
	۱۹	تیم A شوت رها شد سیگنال صوتی به صدا در آمد. توپ در حالت صعودی به سمت سبد بوده و سپس توسط تیم A لمس میگردد.	تخلف تاثیر روی توپ و حلقه توسط تیم A – صفحه نمایش خالی. پرتاب اوت برای تیم B از نزدیکترین قسمت تخلف، ۲۴ ثانیه جدید.
	۲۰	تیم A شوت رها شد سیگنال صوتی به صدا در آمد. توپ به حالت صعودی به سمت سبد بوده و سپس توسط تیم B لمس میگردد.	تخلف تاثیر روی توپ و حلقه، گل شمارش شده – صفحه نمایش خالی پرتاب اوت برای تیم B از نزدیکترین قسمت تخلف، ۲۴ ثانیه جدید.
	۲۱	تیم A شوت رها شد توپ توسط تیم B به صورت قانونی بلوکه می شود. سیگنال صوتی به صدا در می آید. توپ وارد سبد میگردد.	گل شمرده می شود. پرتاب اوت برای تیم B از خط آخر زمین، ۲۴ ثانیه جدید
	۲۲	تیم A شوت رها شد توپ توسط تیم B به صورت قانونی بلوکه می شود سیگنال صوتی به صدا در می آید. توپ نه گل شده و نه به حلقه برخورد میکند.	تخلف زمانسنج پرتاب پرتاب اوت برای تیم B از خط پایانی میدان به همراه ۲۴ ثانیه جدید، جز این که تیم B کنترل توپ را به صورت واضح تحت کنترل کاملا گرفته باشد.
	۲۳	تیم A شوت رها شد	پرتاب به درون زمین بازی برای تیم A با زمان باقیمانده در زمانسنج پرتاب

	توپ توسط تیم B به صورت قانونی بلوکه می شود. سیگنال صوتی به صدا در می آید. توپ خارج از میدان بازی میرود.	
۲۴	تیم A شوت رها شد توپ توسط تیم B به صورت قانونی بلوکه می شود. تیم B کنترل توپ را در اختیار میگیرد. سیگنال صوتی به صدا در می آید.	سیگنال صوتی زمانسنج پرتاب اشتباهی به صدا در آمده است. سیگنال مد نظر گرفته نشده و بازی با ۲۴ ثانیه جدید برای تیم B ادامه پیدا میکند.
۲۵	تیم A شوت رها شد توپ توسط تیم B به صورت قانونی بلوکه می شود. تیم A کنترل قانونی توپ را در اختیار میگیرد. سیگنال صوتی به صدا در می آید.	سیگنال صوتی زمانسنج پرتاب اشتباهی به صدا در آمده است. سیگنال مد نظر گرفته نشده و بازی ادامه میابد. تیم A با زمان باقیمانده در زمانسنج پرتاب به بازی ادامه می دهد.
۲۶	تیم A شوت رها شد توپ توسط تیم B به صورت قانونی بلوکه می شود. بازیکن B1 مرتکب خطا میشود. سیگنال صوتی به صدا در می آید.	سیگنال صوتی اشتباهی به صدا در آمده است. پرتاب آزاد برای زننده شوت از تیم A و صفحه نمایش خالی
۲۷	تیم A شوت رها شد توپ توسط تیم B به صورت قانونی بلوکه می شود. سیگنال صوتی به صدا در می آید. بازیکن B1 مرتکب خطا بر روی شوت زننده می شود.	خطای زمانسنج پرتاب خطا باید نادیده گرفته شده مگر این که خطای تکنیکی، غیر ورزشی و یا خطای محرومیت از بازی باشد. پرتاب به درون زمین بازی برای تیم B از نزدیکترین محلی که تخلف صورت گرفته است.

اشتباه کردن توسط دستگاه زمانسنج پرتاب و موقعیت های دیگر	۲۸	تیم A شوت رها شد توپ به حلقه برخورد کرده و سپس تیم B مالکیت توپ را در اختیار گرفته و شروع به دریبل زدن میکند. سیگنال صوتی به صدا در آمده و داور در سوت خود میدمد.	داور اشتباهی سوت زده است. پرتاب اوت برای تیم B از نزدیکترین محل توپ در هنگام سوت داور به همراه زمان باقیمانده در زمانسنج پرتاب هنگام مالکیت توپ توسط تیم B
	۲۹	بازیکن A4 تلاش برای دانک زدن میکند. توپ به حلقه برخورد میکند و به زمین عقبی تیم A بر میگردد. پیش از آن که هر یک از تیم ها کنترل توپ را در اختیار بگیرند، سیگنال صوتی به صدا در می آید.	سیگنال صوتی اشتباهی به صدا در آمده و باید مد نظر گرفته نگردد. زمانسنج پرتاب باید باز نشانی گردد به: ۱۴ثانیه، در صورتی که تیم A مالک توپ شود ۲۴ ثانیه، در صورتی که تیم B مالک توپ شود.
	۳۰	تیم A کنترل توپ را برای ۲۰ ثانیه در اختیار داشته، زمانی که یک خطای تکنیکی در مقابل A1 گرفته شده و به تعقیب آن برای بازیکن B2 نیز خطای تکنیکی گرفته می شود.	این یک موقعیت خاص می باشد. هر دو خطا باید فسخ گردد. پرتاب اوت برای تیم A از نزدیکترین محل توپ در هنگام سوت به همراه ۴ ثانیه باقیمانده در زمانسنج پرتاب برای تیم A
	۳۱	تیم A الی ۱۵ ثانیه توپ را در اختیار داشته و داور بازی را متوقف میکند. – برای پاک کردن سطح زمین – چرا که زمانسنج بازی به درستی کار نمیکند – چراکه یک تماشاچی وارد زمین بازی گردیده است.	در تمامی حالات بازی ادامه یافته و یک پرتاب اوت برای تیم A به همراه ۲۴ ثانیه، اگر تیم در زمین خودی باشد ۱۴ ثانیه، اگر تیم در زمین حریف باشد مگر این که حریف متضرر گردد.
ج زمانس	۳۲	تیم A شوت رها شد سیگنال صوتی به صدا در آمد.	خطای زمانسنج پرتاب

[1] گرفتن همزمان توپ توسط دو یا چند بازیکن حریف به صورت قانونی

		توپ به حلقه برخورد ننمود و یک نگهداری توپ بین طرفین صورت گرفته است.	پرتاب اوت برای تیم B در نزدیکی محل رویداد به همراه ۲۴ ثانیه جدید
	۳۳	تیم A شوت رها شد توپ به حلقه برخورد نمود – صفحه نمایش خالی، نگه داشتن توپ صورت گرفته است.	در صورتی که تیم A گردش تناوبی توپ را به دست می آورد ۱۴ ثانیه در صورتی که تیم B به دست می آورد، ۲۴ ثانیه و پرتاب از بیرون زمین بازی
	۳۴	تیم A شوت رها شد توپ به حلقه برخورد نمود – صفحه نمایش خالی. سپس تیم A کنترل توپ را به دست گرفته و نگهداری توپ رخ دهد.	در صورتی که تیم A گردش تناوبی توپ را به دست آورد – زمان باقی مانده بر روی زمانسنج پرتاب (کمتر از ۱۴ ثانیه) اگر تیم B گردش تناوبی توپ را به دست آورد – ۲۴ ثانیه جدید
	۳۵	تیم A شوت رها شد توپ به حلقه برخورد نمود، سپس تیم B کنترل توپ را گرفته و نگهداری توپ صورت گرفته است.	در صورتی که تیم A گردش تناوبی توپ را به دست آورد – ۲۴ ثانیه جدید در صورتی که تیم B گردش تناوبی توپ را به دست آورد زمان باقی مانده بر روی زمانسنج پرتاب (کمتر از ۲۴ ثانیه)
خطای تدافعی	۳۶	بازیکن A1 توپ را پرتاب میکند. توپ هنگامی که ۱۵ ثانیه از زمانسنج پرتاب باقی مانده است در هوا معلق است، B2 بر روی A2 خطا میکند. این خطای دوم تیم B می باشد. توپ وارد سبد نمیگردد.	پرتاب اوت برای تیم A از نزدیکترین محل تخلف، به همراه ۱۵ ثانیه باقیمانده در زمانسنج پرتاب
	۳۷	بازیکن A1 توپ را پرتاب میکند. توپ هنگامی که ۱۰ ثانیه از زمانسنج پرتاب باقی مانده است در هوا معلق است، B2 بر روی A2 خطا میکند. این خطای دوم تیم B می باشد. توپ وارد سبد نمیگردد.	پرتاب اوت برای تیم A از نزدیکترین محل تخلف، به همراه ۱۴ ثانیه در زمانسنج پرتاب

	۳۸	بازیکن A1 توپ را پرتاب میکند. توپ هنگامی که ۱۰ ثانیه از زمانسنج پرتاب باقی مانده است در هوا معلق است، B2 بر روی A2 خطا میکند. این خطای دوم تیم B می باشد. توپ وارد سبد گردیده یا به حلقه برخورد میکند.	در صورتی که توپ وارد حلقه گردد، گل شمرده می شود. پرتاب اوت برای تیم A به همراه ۱۴ ثانیه جدید در زمانسنج پرتاب
زمانسنج پرتاب و تخلف	۳۹	تیم A کنترل توپ را در اختیار دارد. قدم زدن یا دریبل غیر قانونی صورت گرفته است.	پرتاب آزاد برای تیم B از نزدیکترین محل تخلف، به همراه یک ۲۴ ثانیه جدید در زمانسنج پرتاب
	۴۰	تیم A توپ را از اوت پرتاب میکند. خطای ۵ ثانیه برای تیم A گرفته می شود.	پرتاب آزاد برای تیم B از نزدیکترین محل تخلف، به همراه یک ۲۴ ثانیه جدید در زمانسنج پرتاب
	۴۱	پرتاب اوت برای تیم A با ۱۶ ثانیه باقیمانده در زمانسنج پرتاب صورت گرفته است. B1 عمدی توپ را با لگد زده و یا با مشت ضربه میزند، دستان خود روی خطوط زمین گذاشته و پاس A1 را بلوکه می نماید.	تخلف B1 پرتاب برای تیم A در نزدیکترین محل رویداد (زمین حریف) به همراه ۱۶ ثانیه باقیمانده بر روی زمانسنج پرتاب
	۴۲	پرتاب اوت برای تیم A با ۱۲ ثانیه باقیمانده در زمانسنج پرتاب صورت گرفته است. B1 عمدی توپ را با لگد زده و یا با مشت ضربه میزند، دستان خود روی خطوط زمین گذاشته و پاس A1 را بلوکه می نماید.	تخلف B1 پرتاب برای تیم A در نزدیکترین محل رویداد (زمین حریف) به همراه ۱۴ ثانیه جدید بر روی زمانسنج پرتاب
	۴۳	پرتاب اوت با ۱۹ ثانیه باقیمانده در زمانسنج پرتاب برای تیم A از زمین خودی B1 عمدی توپ را با لگد زده و یا با مشت ضربه میزند، دستان خود روی خطوط زمین گذاشته و پاس A1 را بلوکه می نماید.	تخلف B1 پرتاب برای تیم A در نزدیکترین محل رویداد (زمین خودی) به همراه ۲۴ ثانیه جدید بر روی زمانسنج پرتاب

۷,۵ در جریان بازی

۷,۵,۱ راهنمای "۲۴ / ”۱۴

تغییر کنترل

برای تغییر کنترل توپ باید بازیکن مدافع کنترل کامل توپ را در اختیار بگیرد. این رویکرد زمانی صورت میگیرد که وی توپ را (با یک یا دو دست) کنترل نموده، دریبل نماید و یا یک توپ زنده را در اختیار گرفته باشد. بنابراین یک لمس ساده ی توپ توسط بازیکن مدافع، باعث تغییر کنترل توپ توسط تیم نخواهد شد.

اپراتور ۲۴ ثانیه باید پیش از باز نشانی زمانسنج پرتاب از تغییر کنترل توپ مطمئن باشد.

اگر بازیکن مدافع با دو دست توپ را در اختیار گرفت (حتی در مواردی که همانند تصویر بالا نباشد) در این حالت تغییر کنترل صورت گرفته است.

بدون کنترل توپ

دارای کنترل توپ

دارای کنترل توپ

توسط دو سیگنال اصلی داوران به اعضای میز کمیسیون در مواقعی این چنینی کمک می نمایند. به طور مثال باز نشانی سیگنال یا بالا بردن شست. (i.e. “OK”, “Good Job!”) . همه ی ما ضرورت داشته تا داوران همکار را در میز یاری رسانیم، خصوصا وقت نگهدار، برای رعایت سیگنال های داوران در همه وقت.

به علت موقعیت ثابت اعضای میز کمیسیون، آنها همیشه دیدی واضح از تمامی اتفاقات زمین بازی ندارند. بنابراین، بسیار حائز اهمیت است که (نتنها اپراتور زمانسنج پرتاب، بلکه تمامی اعضای میز کمیسیون) آماده ی دیدن و برقراری

ارتباط شفاف با تمامی سیگنال های داوران داشته باشند.

سیگنال ها و معنای آن

- نماد ۳. هنگام پرتاب اوت، وقت نگهدار و اپراتور زمانسنج پرتاب باید زمانسنج های شان را پرتاب نمایند.
- نماد ۱۳. Ok, Good Job – بسیار خوب، کار درست
- نماد ۱۴. می تواند معنای این را بدهد که کنترل تیم تعویض شده یا توپ به حلقه برخورد کرده است.

شروع ساعت

۳

کات کردن توسط دست

ارتباط

۱۳

بالا بردن شست

باز نشانی زمانسنج پرتاب

۱۴

چرخش دست، با اشاره توسط انگشت سبّابه

خطا ها و تخلف ها

هنگامی که توسط داوران در سوت دمیده شد، بسیار مهم است که اپراتور زمانسنج پرتاب، تغییری بر روی زمانسنج ایجاد ننماید. وی باید منتظر تمامی ارتباطات از سوی داوران پیش از هر تغییری باشد. این کار به منظور جلوگیری از ایجاد خطا می باشد.

- هنگامی زمانسنج پرتاب متوقف می شود که: یک خطا یا تخلف توسط داوران گرفته شود.
- هنگامی زمانسنج پرتاب باز نشانی یا خالی میگردد که: داور سیگنال دهی به میز را به پایان برساند.

اپراتور زمانسنج پرتاب باید پیش از هر گونه باز نشانی زمانسنج کاملا واقف بوده و ثانیه های باقیمانده را به خاطر بسپارد و یا این که بر روی یک کاغذ یادداشت نموده، تا در صورت نیاز بدون معطلی دوباره آن را تنظیم نماید.

عملیه نمره دهی

بازیکنان اغلباً با حرکات غیر منتظره ما را غافلگیر می نمایند. (alley hoops، ضربه سر انگشتی یا دانک کردن توپ و غیره). برای هر اتفاق قابل وقوعی از قبیل عدم تماس توپ با حلقه، یا تماس صرفا با تور باید آماده باشید. همچنان متوجه این که ممکن است توپ در میان تخته و حلقه گیر کند نیز باشید (این موقعیت جمپبال می باشد).

هنگامی که توپ به حلقه برخورد کرد، طبق قانون تا هنگامی که یک تیم کنترل کامل توپ را در اختیار میگیرد باید زمانسنج پرتاب خالی باشد. در بسیاری از دستگاه ها صفحه نمایش خالی را اجازه نمیدهد و برخی از آن این عملیه را بسیار به کندی اجرا مینماید.

در صورتی که صفحه نمایش می تواند خالی شود، اپراتور زمانسنج پرتاب باید قوانین زیر را به اجرا در آورد:

- زمانی که توپ به سبد حریف برخورد نمود صفحه نمایش خالی گردد.
- زمانی که مالکیت توپ در اختیار تیم دفاع کننده قرار گرفت زمانسنج پرتاب به ۲۴ ثانیه باز نشانی گردد.
- زمانی که مالکیت توپ دوباره در اختیار تیم حمله کننده قرار گرفت زمانسنج پرتاب به ۱۴ ثانیه باز نشانی گردد.

در صورتی که صفحه نمایش نمی تواند خالی شود، اپراتور زمانسنج پرتاب باید همانند زیر عمل نماید:

- هنگامی که توپ به سبد حریف برخورد نمود زمانسنج پرتاب به ۲۴ ثانیه باز نشانی گردد.
- زمانی که مالکیت توپ در اختیار تیم دفاع کننده قرار گرفت شمارش گر معکوس آغاز گردد.
- زمانی که مالکیت توپ دوباره در اختیار تیم حمله کننده قرار گرفت زمانسنج پرتاب به ۱۴ ثانیه باز نشانی گشته و شمارش معکوس آغاز گردد.

نکته قابل توجه در برخی از دستگاه های زمانسنج پرتاب این است که پس از خالی کردن صفحه نمایش شمارش متوقف نمی گردد. یکی از وظایف حتمی اپراتور زمانسنج پرتاب پیش از شروع بازی بررسی وضعیت این چنینی می باشد. این کار باعث پیشگیر از اتفاقاتی همچون، اجرای سیگنال صوتی زمانسنج پرتاب در جریان پرتاب آزاد می باشد. (هنگامی که زمانسنج باید خالی باشد).

۷,۵,۲ خلاصه جریان مکانیکی

وظایف اپراتور زمانسنج پرتاب نیازمند توجه پی در پی بر روی توپ، خصوصا هنگامی که به منظور دریافت گل رها

شده، می باشد؛ چراکه باید از برخورد توپ به حلقه خویش را مطمئن سازد. به همین دلیل نباید هراسان از صدای زمانسنج پرتاب در موقعیت های بی نهایت حساس باشد.

با توجه به قوانین فیبا، سیگنال صوتی زمانسنج پرتاب نباید زمان بازی را متوقف سازد.

- **بررسی کامل دستگاه** در بررسی پیش از بازی
- **پیدا کردن آشنایی کامل با عملکرد آن** در بررسی پیش از بازی و در وقفه های میان بازی پیش از هشدارها
- **قرارداد دادن دست ها به صورت متواتر بر روی کنسول،** نزدیک به دکمه های عملیاتی یا اهرم، و عدم قراردادن دست ها بر روی میز. این مسئله به این دلیل حائز اهمیت است چرا که یک دهم ثانیه تفاوت در جریان یک پرتاب توپ ممکن است منجر به پیروزی و یا شکست یک تیم گردد.
- **تمامی اعضای میز کمیسیون باید یک دید خوب به دستگاه های زمانسنج پرتاب داشته باشند.**
- **پیش از هر باز نشانی، زمان باقیمانده را به حافظه بسپارند،** تا در صورت نیاز همان زمان را معزول نماید.
- **تمرکز خویش را بالای توپ حفظ نماید.،** خصوصا هنگامی که توپ به سمت سبد پرتاب میگردد.
- **یک اپراتور زمانسنج پرتاب عالی کسی است که:** تعادل درستی را میان توانایی واکنش سریع و قابل کنترل به منظور اعمال درست قوانین را بر اساس نوار زمانی آن اعمال نماید.
- **به منظور جلوگیری از هر گونه اشتباه، بهتر است که صفحه نمایش زمانسنج پرتاب به حالت خود پیش از تغییر کنترل مالکیت توپ نگه داشته شود.** به منظور جلوگیری از اشتباه، هر گاه توپ خارج از میدان بازی خارج شده و یا توسط داور به دلیل مصدومیت بازیکنان بازی را متوقف نمود، دکمه ی توقف را بفشارید.
- **اطلاع رسانی به همکاران میز** از ثانیه های باقیمانده پیش از هر پرتاب آزاد. به طور مثال (۶ ثانیه در زمانسنج پرتاب)
- **هر گاه در ۱۰ ثانیه در زمانسنج پرتاب باقی مانده است، با صدا کردن به صورت بلند از زمان باقیمانده به همکاران میز کمیسیون اجازه دهید که از آن آگاه شوند.** پس از آن وقت نگهدار با صدای بلند پنج ثانیه ی آخر را با صدای بلند بشمارد (پنج، چهار، سه، ...، صفر)
- **هر گاه در سمت چپ میز کمیسیون درخواست وقت استراحت و یا تعویض بازیکنان از سوی یک تیم داده شد، با صدای بلند نمره رسان را باید از موضوع آگاه سازید.** به طور مثال "وقت استراحت، تیم الف / سرخ - تعویض، تیم الف / سرخ"
- **هر گاه آخرین ۲۴ ثانیه و یا ۱۴ ثانیه ی هر ربع بازی سر میرسد باید با صدای بلند اعلان دارد.**
- در پایان هر ربع بازی، هنگامی که زمانسنج پرتاب خاموش گردید، اپراتور زمانسنج پرتاب باید با صدای بلند به همکاران خود از زمان باقیمانده اطلاع داده و آخرین ۵ ثانیه ی باقی مانده را به گونه ی معکوس (۰، ۱، ۲، ۳، ۴، ۵) شمارش نماید.

- نمره رسان و اپراتور زمانسنج پرتاب باید در قسمت نشان مالکیت تعویضی توپ با یکدیگر در شروع بازی و هر دو نفر باید متوجه اولین کنترل قانونی توپ در زمین بازی باشند.
- هنگامی که ۲۴، یا ۱۴ ثانیه و یا یک دهم ثانیه به اخیر بازی مانده و زمانسنج پرتاب با زمانسنج بازی نزدیک بوده، به منظور شروع همزمان هر دو ساعت در اولین تماس قانونی نمره رسان هر دو ساعت را با یکدیگر فعال میکند.

۷,۵,۳. خطاهای زمانسنج پرتاب

اولین چیزی که باید به صورت شفاف بیان شود این است که اعضای میز کمیسیون صرفا در شرایط قانونی می توانند بازی را متوقف کنند. هر گونه خطا در قوانین زمانسنج پرتاب نیز دارای چنین حالتی نیست مگر این که سیستم ویدیو چک یا IRS اجازه داده شود.

هر گاه خطایی در این زمینه رخ دهد، به طور مثال اشتباها زمانسنج پرتاب باز نشانی گردد، طبق شرایط زیر عمل گردد.

- خاموش کردن زمانسنج پرتاب (صفحه نمایش خالی) یا باز نشانی به ۲۴ ثانیه و متوقف کردن آن و استفاده از کرونومتر تنها راه حل خطا های زمانسنج پرتاب می باشد. در بسیاری از موارد این بدین معناست که داوران از خطا مطلع شده و به میز مراجعه میکنند.
  - مهمترین بخش قضیه این است که به خاطر داشته باشید که در چه زمانی از ساعت بازی این خطا رخ داده است. آن را بر روی یک ورق یادداشت نموده و از کرونومتر به شکل عادی استفاده نمایید.
  - در صورتی که داور ها بازی را سریعا متوقف ننموده در انتظار یک توپ مرده بوده و سپس توجه آن ها را جلب نمایید.
  - در صورتی که هیچ وقفه ای در بازی ایجاد نشد، صفحه نمایش الی گردش کنترل توپ (برای مثال، پس از یک تلاش برای پرتاب، زمانی که توپ به حلقه برخورد نموده و توسط هر یک از تیم ها در دسترس قرار گرفت) پس از آن عملیه ی زمانسنج پرتاب به صورت عادی ادامه میابد.
- در صورتی که سیگنال صوتی زمانسنج پرتاب اشتباها هنگامی که هر یک از تیم ها کنترل توپ را دراختیار داشت و به صدا در آمد، بازی به شکل عادی ادامه میابد. صرف در صورتی که یک تیم طبق نظر داور از این خطا متضرر شود باید بازی متوقف گردیده، خطا اصلاح گردیده و مالکیت توپ به همان تیم داده شده و بازی آغاز گردد.

۷,۶. وقفه های میان بازی و اخیر بازی

۷,۶,۱ همکاری با همکاران

- در صورت نیاز با نمره رسان به منظور تکمیل ورق نمرات همکاری نماید.
- مشاهده ی بازیکنان و پرسنل تیم و گزارش هرگونه واقعه ای به داوران
- امضای ورق نمرات

کیفیت معیاری

ارتباط جهانی

STANDARD QUALITY

GLOBAL CONNECTION

Email: azimihomayoon@gmail.com
Website: www.exp3rt.com
Contact #: +93 (0) 793 480 460

کتاب راهنمای میز کمیسیون بسکتبال

مترجم: همایون عظیمی

بهار ۱۳۹۸