



الجمهورية العربية السورية

وزارة التعليم العالي

جامعة حماه

كلية التربية الرياضية

مقرر اختصاص كرة السلة (2)

لطلاب السنة الرابعة



إعداد: أ. نور يحيى

للعام الدراسي 2018-2019

الصليبي

التخطيط في التدريب الرياضي

مفهوم التخطيط:

التخطيط هو أن تقرر سلفاً ما يجب عمله حتى تتفادى الأخطاء والمصاعب التي تواجه تنفيذ العمل وبذلك توفر من الوقت والجهد، وتضمن إحكام عملية إنجاز العمل وإتمامه بدقة عالية. (إبراهيم؛ معوض، 2015)

ويعرف بأنه التنبؤ الذي يقوم عليه المستقبل، والاستعداد لهذا المستقبل على أكمل وجه. (إبراهيم، 2000)

ومن منطلق ذلك يعد التخطيط عملية مستمرة ومستقبلية، تتجه في طبيعتها إلى الإعداد المتكامل للوصول إلى نتائج وإنجازات مستهدفة.

مفهوم تخطيط التدريب الرياضي:

التخطيط في التدريب الرياضي هو التنبؤ بمستوى المنافسات التي سوف ينافس بها الفرد الرياضي بناء على توقعات وعمل البرامج التنفيذية لتحقيق نتائج محددة.

إن تخطيط العملية التدريبية يساعد المدرب الرياضي على تجزئة العمل وفق مراحل متعاقبة تستند الواحدة منها على نتائج سابقتها وتهيئ للتي تليها دون أي تكرار أو إضاعة للوقت والجهد. أي تعد أجندة لتنظيم مراحل الواجبات التدريبية وفق الأهداف المحددة والمرسومة.

فوائد التخطيط الرياضي:

بما أن التخطيط العقلاني والعلمي المدروس يؤدي إلى نتائج رياضية متميزة، فإن فوائد التخطيط في التدريب الرياضي يمكن تلخيصها بما يأتي:

1- التخطيط يحدد أهدافاً موضوعية وبذلك يصبح التدريب الرياضي واضح الهدف ويركز على تحقيقه من خلال الخطط الموضوعية.

2- ينبئ التخطيط بالمشكلات والعقبات التي يمكن أن تعترض خطط الإعداد، وبالتالي يتخذ من الإجراءات ما يكفل مواجهتها والتغلب عليها.

3- يحقق التخطيط وضع عدد من الخطط والبرامج التدريبية التي يمكن المفاضلة بينها لتحقيق أفضل النتائج.

- 4- يضع كافة أفراد الأجهزة الإدارية والفنية المسؤولية عن تنفيذ خطط وبرامج التدريب أمام مسؤولياتهم، وبالتالي يزداد إنتاجهم وفعاليتهم لتحقيق الهدف المرغوب فيه.
- 5- يحقق التخطيط في التدريب الرياضي التواصل الفعال بين كافة أجهزة ووظائف التنظيم وأفراده بدءاً من أعلى مركز قيادي رياضي وانتهاء بالأجهزة الفنية والإدارية العاملة على تنفيذ الخطط والبرامج.
- 6- تتضمن خطط التدريب الرياضي أساليب وطرق التقويم بشكل دوري للتعرف على المستويات التي تم تحقيقها خلال مراحل تنفيذ الخطة؛ إذ أن الأهداف المرحلية التي تم وضعها تعد معايير تقييمية لتحقيق مستويات الإعداد خلال تنفيذ الخطط.
- 7- يحقق تخطيط التدريب الرياضي الاقتصاد في الجهد والمال والوقت إذ يتم تحقيق الأهداف المطلوب تحقيقها في المستقبل بوضوح تام وتحديد الوسائل وطرائق التدريب وبرامج الإعداد والتنافس.

أنواع التخطيط في التدريب الرياضي

يوجد عدة أنواع للتخطيط في التدريب الرياضي، أبرزها:

1- التخطيط طويل المدى "منذ اكتشاف المواهب حتى تحقيق الإنجاز"

يعتقد البعض أن مهمة التخطيط طويل المدى هي وضع خطة متكاملة الجوانب منذ المرحلة الأولية لممارسة النشاط الرياضي وحتى الوصول إلى المستويات الرياضية العالية؛ وحقيقة الأمر أن مهمة القائمين عليه هي وضع الأطر العامة والأسس العلمية والمحددات العامة للخطط طويلة المدى في ضوء أحدث ما توصل إليه العلم في صورة تخطيط عام.

ويرى بعض المختصين في مجال التدريب الرياضي أن التخطيط للتنمية الرياضية طويل المدى ينقسم إلى ثلاث مراحل أساسية، وهي:

المرحلة الأولى لممارسة النشاط الرياضي.

مرحلة التدريب الرياضي التخصصي.

مرحلة تدريب المستويات الرياضية العالية.

2- التخطيط متوسط المدى "خطط الإعداد للبطولات الرياضية"

يتراوح زمنه ما بين 2-4 سنوات ويتمثل في إعداد الراضي للاشتراك في منافسات هامة مثل: تخطيط الإعداد للألعاب الأولمبية، بطولة العالم، بطولة قارية، بطولة عربية، بطولة متوسطة، ...إلخ.

3- التخطيط قصير المدى "خطة التدريب السنوية":

تعد السنة التدريبية دورة تدريبية مغلقة وهي ذات الوقت إحدى حلقات خطط الإعداد، وتنقسم خطة التدريب السنوية إلى فترات تدريبية التي بدورها تنقسم إلى مراحل لتسهيل تحقيق أهداف فرعية تحقق أهداف فترية وسنوية.

الخطة التدريبية السنوية

الفترة الانتقالية	فترة المنافسات	الفترة التحضيرية	
		مرحلة الإعداد الخاص	مرحلة الإعداد العام

4- الخطط اليومية:

تتضمن الخطة اليومية خطة الوحدة التدريبية التي تعد النواة الرئيسية لكافة عمليات التدريب الرياضي.

أنواع التخطيط في التدريب الرياضي



الشكل يوضح أنواع التخطيط في التدريب الرياضي

مفهوم الوحدة التدريبية:

يتطلب نظام العمل اليومي في التدريب الرياضي إعداداً مسبقاً للوحدة التدريبية كون ذلك يمثل أمراً هاماً وضرورياً لضمان العمل اليومي المنظم والدقيق لدى المدرب الرياضي.

وإذا ما تم الإعداد المسبق بشكل جيد لخطة الوحدة التدريبية فإن ذلك ينعكس إيجاباً لخدمة الأهداف الضرورية للتقدم بمستوى الرياضي.

إن فترة استغراق الوحدة التدريبية يعتمد على الهدف التدريبي والمرحلة التدريبية والعمر التدريبي والبيولوجي ومستوى تحضير الفرد وعدد مرات التدريب اليومي أو الأسبوعي والظروف الخارجية... وتستغرق أغلب الوحدات التدريبية ما بين 30 د إلى 3 ساعات، وقد تكون أقصر أو أطول في حالات استثنائية.

وتعد الوحدة التدريبية النواة الرئيسية لتشكيل البرنامج التدريبي، أي أنها أساس عملية التخطيط اليومي للبرنامج التدريبي، وهي عبارة عن مجموعة من التمرينات المختلفة التي تشكل بصورة أحمال تدريبية، يقوم الرياضي بتنفيذها خلال فترة زمنية معينة لتحقيق بعض الأهداف التعليمية أو التطبيقية أو كلاهما معاً.

وقد يخطط لأكثر من وحدة تدريبية خلال اليوم الواحد، حيث تتكرر هذه الوحدات على مدى الأسبوع الواحد لتشكيل دورة الحمل الصغرى، أو الأسبوعية، ثم من خلال عدة دورات صغرى تشكل دورة الحمل الوسطى، ثم من عدة دورات وسطى تشكل دورة الحمل الكبرى.

لذلك فإن النجاح في إعداد وتشكيل الحمل التدريبي للجرعة التدريبية الواحدة يعد الأساس الأول لنجاح التخطيط الرياضي للموسم التدريبي الكامل.

أنواع من الوحدات التدريبية:

يوجد عدة أنواع للوحدات التدريبية وهي:

- الوحدات التدريبية تبعاً للهدف.
- الوحدات التدريبية تبعاً لاتجاه تأثير حمل التدريب.
- الوحدات التدريبية تبعاً لطريقة التنفيذ.

- الوحدات التدريبية تبعاً للهدف تقسم إلى:

1- الوحدة التدريبية التعليمية:

تهدف إلى تعلم الفرد الرياضي خبرة جديدة، على سبيل المثال: مختلف المهارات الأساسية، أو خطط اللعب، أو المكونات المهارية المركبة، أو المعلومات النظرية في مجال التدريب أو المنافسة، ويكثر استخدام هذه الوحدات في مرحلة الإعداد العام من الفترة التحضيرية.

2- الوحدة التدريبية:

وتهدف إلى تنمية وتطوير مختلف جوانب الإعداد، ويمكن أن تختلف هذه الوحدات تبعاً لاتجاه تأثير الأحمال البدنية المشكلة لها كما تختلف أيضاً تبعاً لاختلاف حجم الأحمال البدنية. وتستخدم هذه الوحدات بهدف الإعداد البدني عند تنمية وتطوير القوة والسرعة والتحمل والمرونة وكذلك تطوير المهارات الحركية والقدرات الخططية. ويكثر استخدام الوحدة التدريبية في مرحلة الإعداد الخاص وبداية فترة المنافسات.

3- الوحدة التعليمية-التدريبية:

ويتميز العمل في هذه الوحدات بالمزج بين النوعين السابقين من أجل تحقيق هدفين في آن واحد مثل تعليم مهارة جديدة والتدريب عليها لتثبيتها، ويكثر استخدام هذا النوع من الوحدات خلال المرحلة الثانية من مراحل التدريب الطويل المدى وكذلك خلال النصف الثاني من فترة الإعداد العام في خطة الموسم التدريبي.

4- الوحدة الاستشفائية:

الهدف الأساسي من هذه الوحدة هو استثارة عمليات الاستشفاء للتخلص من تراكم التعب الناجم عن تنفيذ أحمال تدريبية كبيرة في وحدات سابقة مما يحقق نجاح عملية التكيف لأجهزة جسم الرياضي، وتستخدم الوحدات الاستشفائية فيما يلي:

أ- يكثر استخدامها في فترات التدريب القصوى، وذلك بعد تنفيذ عدة وحدات تدريبية ذات أحمال عالية الشدة.

ب- في اليوم الذي يسبق البطولة لتخليص الجسم من التعب قبل المنافسة.

ت- بعد البطولة مباشرة بهدف التخلص من التعب البدني والعصبي.

ث- عند استخدام نظام التدريب اليومي وحدتين، أو ثلاث وحدات، حيث يجب أن تكون إحدى هذه الوحدات من نوع وحدات الاستشفاء للتخلص من التعب والوقاية من الإجهاد.

5- الوحدة النموذجية:

هذا النوع من الوحدات يستخدم في الفترات التي تسبق المنافسات الرياضية مباشرة.

وعندما يصل الفرد الرياضي إلى مستوى عالي من النواحي المهارية والخططية والوظيفية، تقوم الوحدات النموذجية في هذه الحال بدو هام في التدريب على تكامل الأداء.

6- الوحدة التقويمية:

تهدف إلى التحكم في مدى فاعلية عمليات إعداد الفرد الرياضي وتقويم فاعلية وسائل وطرائق الإعداد البدني والمهاري والخططي و النفسي، وتشمل هذه الوحدات مجموعات الاختبارات والمقاييس المختلفة.

• الوحدات التدريبية تبعا لاتجاه تأثير حمل التدريب:

يوجد نوعان من الوحدات التدريبية تبعا لاختلاف تأثير حمل التدريب وهما:

- اتجاه واحد
- اتجاهات متعددة

الوحدة التدريبية ذات الاتجاه الواحد:

يقصد بالوحدة التدريبية ذات الاتجاه الواحد أن يكون تأثيرها المستهدف نحو تنمية قدرة واحدة، بحيث تهدف جميع التمرينات المستخدمة إلى تنمية هذه القدرة

مثال (تحمل السرعة، تحمل القوة، تنمية المهارات الحركية، ... إلخ)

وحدات التدريب متعددة الاتجاهات:

يقصد بوحدة ذات الاتجاه المتعدد أن تشمل الوحدة التدريبية على تنمية عدة قدرات بدنية في نفس الوقت وفي إطار نفس الوحدة التدريبية.

ويوجد طريقتان لترتيب وضع هذه التمرينات تبعا لاختلاف أهدافها، وهي:

طريقة التدريب المتتالي:

تنقسم هذه الوحدة إلى جزئين أو ثلاثة أجزاء مستقلة تختلف في اتجاهاتها نحو تنمية قدرات بدنية معينة.

مثال: تمرينات السرعة، يليها تمرينات القوة، ثم تمرينات التحمل.

يتطلب ترتيب أجزاء وحدة التدريب المتعدد المتتالي مراعاة ضمان استعادة الاستشفاء، وفي نفس الوقت الاستفادة من فاعلية تأثير التمرينات المستخدمة وتحقيق أهدافها.

طريقة التدريب المتوازي:

وتهدف طريقة هذه الوحدة إلى تنمية أكثر من قدرة بدنية بشكل متوازٍ وتستخدم عادة من أجل تنمية القدرات البدنية المركبة، مثل القوة المتميزة بالسرعة، التحمل اللاهوائي- الهوائي " تنمية تحمل السرعة أو تحمل القوة".

وبشكل عام تستخدم وحدات التدريب ذات التأثير المتعدد في بداية الموسم التدريبي، ومع الرياضيين ذوي الإعداد غي المتكامل أو بعد الانقطاع عن التدريب لفترة طويلة كما تستخدم خلال فترة المنافسة الطويلة.

بناء الوحدة التدريبية اليومية:

يمكن ان نقسم الوحدة التدريبية طبقاً لكل من الآراء المنهجية، الفلسفية والنفسية الى اقسام صغيرة تتيح للمدرب باتباع مبدأ التدرج في زيادة ونقصان الجهد المستخدم في الوحدة التدريبية ان البناء الاساسي للوحدة التدريبية يتألف اما من ثلاثة اقسام او أكثر وتقسم الوحدة التدريبية الى :

1- القسم الاعدادي (الاحماء).

2- القسم الرئيسي.

3- القسم الختامي (التهدة).

الجزء الإعدادي:

يمثل هذا الجزء بداية الوحدة التدريبية، ويطلق عليه العديد من المصطلحات كالإحماء، التسخين، فترة ما قبل الحمل، وغير ذلك؛ وتتراوح فترة هذا الجزء ما بين 10-20 % من الزمن الكلي للوحدة التدريبية.

ويهدف هذا الجزء إلى تهيئة الفرد الرياضي من جميع النواحي لتطبيق وتنفيذ الجزء الأساسي من الوحدة التدريبية، كذلك تهيئة أجهزة وأعضاء جسم الفرد الرياضي بطريقة منظمة وتدرجية لتحمل أعباء العمل القادم تضمن عدم حدوث أية إصابات للفرد الرياضي

ومن أهم الواجبات التي يهدف إليها الجزء الإعدادي:

1- زيادة معدل التمثيل الغذائي ورفع درجة حرارة الجسم.

2- وقاية عضلة القلب من الجهد المفاجئ الذي يمكن أن يؤدي إلى حدوث مضاعفات صحية خطيرة.

3- اكتساب المفاصل المرنة المناسبة.

4- زيادة سرعة الانقباض والانقباض العضلي مما يقلل من فرص الإصابات الرياضية، وذلك من خلال اكتساب العضلات الإطالة المناسبة.

5- زيادة وسرعة وصول الأكسجين والغذاء إلى الأنسجة.

6- زيادة تفتح عدد شعيرات الأوعية الدموية.

وينقسم الإحماء إلى قسمين: الإحماء العام والإحماء الخاص.

الإحماء العام:

يهدف إلى رفع درجة استعداد الأجهزة الفيزيولوجية الحيوية كالجهاز العصبي المركزي والجهاز الحركي والجهاز العصبي اللاإرادي، وغالبا ما تستخدم تمرينات الجري والمشي بأنواعها المختلفة، التي تعمل على اكتساب العضلات والأربطة والمفاصل والمرونة والإطالة اللازميتين.

الإحماء الخاص:

يهدف مباشرة إلى إعداد الفرد الرياضي للواجب الذي سوف يقوم بممارسته أولا في بداية الجزء الرئيسي من الوحدة التدريبية، ويستخدم في هذا الجزء تمرينات النشاط الرياضي التخصصي وتمرينات المنافسة.

الجزء الأساسي:

يستغرق هذا الجزء حوالي 70-80 % من الزمن الكلي المخصص للوحدة التدريبية.

يحتوي هذا الجزء على الواجبات التي تؤدي إلى رفع مستوى الحالة التدريبية للفرد الرياضي، وعلى المدرب أن يبدأ بالتمرينات التي تتطلب أقصى جهد وأقصى انتباه وتركيز، لأن قدرة الفرد الرياضي على الاستجابة والتركيز والانتباه والتوافق تكون في أحسن حالاتها بعد الجزء الإعدادي مباشرة.

الجزء الختامي:

يتم خلال هذا الجزء التدرج في تخفيض شدة الحمل بهدف الوصول بالرياضي إلى الحال التي كان عليها قبل الوحدة التدريبية، أو على الأقل قريبا منها، ومساعدة عمليات استعادة الاستشفاء على تحقيق أهدافها ولا يجوز إهمالها للفوائد التالية:

- 1- تقليل الفترة الزمنية اللازمة للتخلص من حامض اللاكتيك المسبب للتعب.
- 2- تهدئة الجهاز العصبي بعد إثارته خلال الوحدة التدريبية.
- 3- تخليص الألياف العضلية من مخلفات العمل العضلي، والتمزقات البسيطة التي حدثت أثناء الحمل التدريبي.

مواصفات المدرب الناجح:

للمدرب دور كبير وأثر فعال في نجاح البرنامج التدريبي وزيادة فعالية التدريب. أن نجاح البرنامج التدريبي أو فشله يتوقف بدرجة كبيرة على المدرب.

أن المدرب هو العنصر الأساسي في عملية التدريب لإحداث التغيرات المطلوبة في الأفراد والجماعات وما من شك في أن دوره يتزايد باستمرار وأصبحت وظيفته أكثر تعقيداً وأهمية بسبب صعوبة تقبل الأفراد والجماعات لتغيير مفاهيمها وأنماط سلوكها.

ولذلك فالمدرب في ظل الثورة التكنولوجية والعلمية لم يعد دوره دور مصدر وناقل للمعرفة بل أصبح دوره منظماً ومعداً لظروف وشروط وأجواء وبيئة التدريب.

أن التدريب ليس مجرد معلومات تخرج للناس لأن هذه المعلومات لها طرق إخراج تحتاج إلى أساليب في التقويم وفي عرضها وفي ترتيبها ورصدها في الوقت نفسه. هذه المعلومات تحتاج إلى شخصية مؤثرة ذات عمق مستوعبة تماماً لكثير من الأمور ولعدد من الشروط حتى ينجح التدريب. والمدرب هو الشخص الذي يملك معرفة أو مهارة أو خبرة ويعمل على نقلها إلى الآخرين من خلال برامج تدريبية منظمة أو أثناء تأدية العمل ولا بد أن تتوفر لديه القدرة في توصيل المعلومات إلى الآخرين. أن المدرب هو في الواقع المحدد الرئيس لما يتم إنجازه في البرنامج التدريبي فالقرارات المتعلقة بأهداف البرنامج واستخدام المواد التدريبية والوسائل التدريبية المتعددة وتنظيم وإدارة قاعة التدريب وطرق التدريب. وقد اعتبر المدرب في وقت ما مركزاً للعملية التدريبية ومقديماً للمعلومات ولكن النظرة الحديثة للمدرب تركز على المتدرب باعتباره مركزاً للمتعلم مع النظر إلى المدرب باعتباره مرشداً وموجهاً وشخصاً ومديراً للعملية التدريبية.

وظائف المدرب:

يمكن تصنيف وظائف وواجبات المدرب فيما يلي:

- 1- التخطيط: تعتبر وظيفة التخطيط أهم وظائف المدرب وبدونه لا يمكن إثراء بقية الوظائف، لذلك فهو يطلق عليها وظيفة اتخاذ القرارات حيث تقوم عليها وتبنى في ضوءها الوظائف الأخرى، وهي تشمل

على مهام تحديد الأهداف وترتيب الموضوعات التدريبية وتحديد الوقت اللازم، واتخاذ القرارات المتعلقة بالوسائل اللازمة.

2-التنظيم: وتتضمن وظيفة التنظيم إعداد وتنظيم وترتيب المناخ التدريبي وتنفيذ المسؤوليات الخاصة بتحقيق الأهداف بأكبر قدر من الكفاءة والفعالية وبطريقة اقتصادية.

3-القيادة: ومن خلال وظيفة القيادة يكون المدرب مسؤولاً عن تحفيز المتدربين واستثارة دوافعهم وتشجيعهم على تحقيق مجموعة الأهداف التدريبية المحددة لهم.

4-التحكم: وتتضمن وظيفة التحكم تحديد مدى نجاح وظيفتي التنظيم والقيادة في تحقيق أهداف البرنامج التدريبي.

التشخيص الموضوعي لمستوى كل من الحالة (البدينية و المهارية و الخططية)

ولتحقيق ذلك تم إخضاع اللاعبين للاختبارات الآتية:

الاختبار الأول: اختبار الوثب العمودي

الغرض من الاختبار: قياس القدرة العضلية للرجلين في الوثب العالي.

الأدوات اللازمة: لوحة مستطيلة سوداء مرقمة بالسنتيمتر (30×100سم) مثبتة في حائط على ارتفاع 2 متر من الأرض وبارزة عنه بمقدار 15سم؛ مانيزيا.

الاجراءات: يغمس اللاعب أصابع اليد في المانيزيا.

يقاس طول اللاعب مع رفع الذراعين لأعلى وثبات العقبين على الأرض ويعتبر هذا القياس الأول.

يقف اللاعب أمام اللوحة بمقدار (30سم) عن الحائط في حالة الوثب من الثبات.

يقف على بعد (5متر) من الحائط في حالة الوثب من الحركة.

يؤدي اللاعب وثبة لأعلى من وضع ثني الركبتين ليلمس أعلى مكان في اللوحة ويعتبر هذا القياس الثاني.

التسجيل: الفرق بين القياس الأول والقياس الثاني هو مقدار ما يتمتع به اللاعب من القدرة العضلية للرجلين.

الاختبار الثاني: اختبار دفع الكرة الطبية (3كجم)

الغرض من الاختبار: قياس القدرة العضلية للذراعين.

الأدوات اللازمة: ملعب كرة السلة.

كرات طبية عدد (6) متساوية في الوزن والحجم (3كجم).

شريط قياس.

بطاقات تسجيل.

الاجراءات: يقف اللاعب خلف خط البداية مع تباعد القدمين.

يدفع اللاعب الكرة من مستوى الكتف باليد اليمنى أماما ولأبعد مسافة ثم يكرر باليد اليسرى.

يدفع اللاعب الكرة باليدين معا من فوق الرأس أماما ولأبعد مسافة.

التسجيل: -تقاس مسافة دفع الكرة الطبية من خط البداية إلى مكان تلامس الكرة للأرض.

- تسجل مسافة دفع الكرة الطبية لأقرب سم.

الاختبار الثالث: الاختبار الياباتي

الغرض من الاختبار: قياس التحرك الجانبي والسرعة في حالة (5مرات) وتحمل السرعة في حالة (10مرات).

الأدوات اللازمة: علامتان المسافة بينهما (3متر).

ساعة إيقاف.

بطاقات تسجيل.

الاجراءات: يقف اللاعب عند إحدى العلامتين وعند سماع إشارة البدء يجري بخطوات جانبية للمس العلامتين باليدين على التوالي يمينا وشمالا.

يؤدي اللاعب (5) مرات على التوالي في حالة قياس السرعة، (10) مرات في حالة قياس تحمل السرعة.

التسجيل: يحتسب الجري الجانبي بين العلامتين عدة واحدة.

يحتسب عدد الثواني التي استغرقتها اللاعب في أداء ال(5) مرات أو ال(10) مرات لأقرب عشر من الثانية

الاختبار الرابع: اختبار العدو (50متر) من البدء العالي

الغرض من الاختبار: قياس السرعة القصوى في الجري.

الأدوات اللازمة: منطقة مناسبة لإجراء الاختبار طولها لا يقل عن (60متر) وبعرض لا يقل عن (5متر) لتحقيق عوامل الأمن، ساعات إيقاف.

الإجراءات: تحدد منطقة إجراء الاختبار بخطين أحدهما للبداية والآخر للنهاية المسافة بينها(50م) يتخذ اللاعب وضع الاستعداد من البدء العالي خلف خط البداية.

عند إعطاء إشارة البدء يجري اللاعب بأقصى سرعة ممكنة حتى يقطع خط النهاية.

التسجيل:

- يحسب الزمن منذ اعطاء اشارة البدء حتى يقطع اللاعب خط النهاية لأقرب عشر من الثانية.

الاختبار الخامس: قياس مدى الحركة في مفصل الكتف

الغرض من الاختبار: قياس مرونة الكتف.

الأدوات اللازمة: عصا أسطوانية الشكل طولها 120سم، وقطرها 2سم.

الإجراءات:

يقف اللاعب على راحته والعصا أمام الجسم واليدين ممسكتين بالعصا وهما متباعدتين مسافة تساوي اتساع الكتف، ثم ترفع الذراعين أماما عاليا محاولة أن تأتي بالعصا خلف الظهر دون انثناء في مفصل الكتفين.

التسجيل:

تقاس المسافة بالسنتيمتر بين القبضتين من الداخل والعصا أماما، ثم والعصا خلف الظهر ويسجل الفرق بين القياسين لأقرب (سم) وكلما كانت هذه المسافة أقل كلما كان ذلك أفضل.

الاختبار السادس: اختبار الجري المكوكي

الغرض من الاختبار: قياس السرعة الانتقالية وسرعة تغيير الاتجاه (الرشاقة).

الأدوات اللازمة: - عدد 4 مكعبات من الخشب.

- ساعة إيقاف لحساب الزمن.

- بطاقات تسجيل.

الاجراءات: يرسم خطان متوازيان على الأرض طول كل منهما (9 م) والمسافة بينهما (9 م) أيضا.

توضع المكعبات الخشبية خلف خط النهاية (الخط المقابل لخط البداية).

يتخذ اللاعب وضع الاستعداد خلف خط البداية (وضع الوقوف) وعند اعطائه إشارة البدء ينطلق بأقصى سرعة ليضع المكعب خلف خط البداية، ثم ينطلق مرة أخرى ليلتقط المكعب الثاني ويعود به ليقطع خط البداية بأقصى سرعة ممكنة.

يؤدي الاختبار بالحذاء الكاوتش.

التسجيل: تسجل نتائج المحاولة لأقرب عشر من الثانية.

الاختبار السابع: اختبار التمرير السريع

الغرض من الاختبار: قياس سرعة التمرير

الأدوات اللازمة: -كرة سلة قانوني

- حائط أملس عمودي على الأرض

- ساعة إيقاف

الاجراءات:

- حائط أملس عمودي على الأرض

- يرسم على الأرض خط موازي للحائط وعلى بعد 5 أقدام منه

- يقف اللاعب ومعه الكرة خلف خط البداية ، ثم يقوم بتمرير الكرة نحو الحائط تمريرة صدرية 15 مرة.

- يحسب الزمن منذ لحظة اعطائه إشارة البدء وحتى تلمس الكرة الخامسة عشرة الحائط.

حساب الدرجات:

- الدرجة هي: عدد الثواني التي يستغرقها اللاعب في أداء ال 15 تمريرة.

- غير مسموح للاعب بالتحرك أكثر من خطوة واحدة في أي اتجاه، وإذا تحرك اللاعب أكثر من خطوة واحدة يعاد الاختبار.

الاختبار الثامن: اختبار التمرير على الدوائر المتداخلة

الغرض من الاختبار:

قياس السرعة والدقة في التمرير

الأدوات اللازمة: -كرة سلة قانونية

- ساعة إيقاف.

- حائط أملس عمودي على الأرض، تحدد عليها دوائر متداخلة قطرها كالاتي:

(أ) الدائرة الكبيرة نصف قطرها 30 بوصة.

(ب) الدائرة الوسطى نصف قطرها 20 بوصة.

(ج) الدائرة الصغيرة نصف قطرها 10 بوصة.

- محيط كل دائرة عرضه $\frac{1}{2}$ بوصة ويدخل في مساحة الدائرة.

- يرسم على الأرض وفي مواجهة الحائط وموازي لها خطا للبداية على بعد 10 أقدام من الحائط.

- يكون ارتفاع قطر الدائرة الكبيرة عن الأرض 24 بوصة.

الاجراءات:

- يقف اللاعب خلف خط البداية ممسكة بالكرة باليدين.

- عندما تعطى إشارة البدء تقوم بتمرير الكرة باليدين تمريرة صدرية نحو الدائرة الصغيرة المرسومة على الحائط ثم استلامها مرة أخرى باليدين ، سواء أكانت الكرة في الهواء أو على الأرض.

- يكرر هذا الأداء أكبر عدد ممكن من المرات خلال 30 ثانية.

- تعطى اللاعب محاولتين متتاليتين ، وتسجل له نتائج أحسن محاولة.

- لا تحتسب التمريرة إذا اجتاز اللاعب خط البداية أثناء التمرير.

- إذا لامست الكرة محيط الدائرة تعتبر كأنها لمست الدائرة من الداخل.

حساب الدرجات:

يعطى اللاعب محاولتين، وتحتسب لها الدرجة في كل محاولة كالاتي:

(أ) إذا لامست الكرة الدائرة الصغيرة يمنح اللاعب 5 درجات.

(ب) إذا لامست الكرة الدائرة الوسطى يمنح اللاعب 3 درجات.

(ج) إذا لامست الكرة الدائرة الكبرى يمنح اللاعب درجة واحدة.

- درجة اللاعب هي: مجموع درجات التمريرات الصحيحة التي تسجلها اللاعب خلال زمن 30 ثانية.

- يحتسب للاعب نتائج أحسن محاولة من المحاولتين.

الاختبار 9: التنطيط الزجراجي بالكرة

الغرض من الاختبار: قياس سرعة المحاورة

الأدوات اللازمة: - عدد 4 حواجز أو كراسي.

- ساعة إيقاف.

- كرة سلة قانونية.

الاجراءات:

- يرسم خط للبداية طوله 6 أقدام وتوضع الحواجز الأربعة أو الكراسي على خط واحد ، بحيث تكون المسافة بين كل منها 6 أقدام، ويكون الحاجز الأول على بعد 12 قدما من خط البداية.
- يقف اللاعب ممسكا بالكرة باليدين خلف خط البداية، وعند اعطائه اشارة البدء، يقوم بتنطيط الكرة والجري بها بين الحواجز
- تحتسب درجة اللاعب على أساس عدد الحواجز التي يمر بها خلال زمن 30 ثانية وعلى أساس درجة واحدة لكل حاجز.
- يؤدي الاختبار في دورات مستمرة حتى ينتهي الزمن المحدد للاختبار.
- يجب المرور من على جانبي خط البداية، وعدم اجتيازه من المنتصف.

حساب الدرجات:

- تحتسب درجة عن كل حاجز بجانبه اللاعب في الذهاب والعودة خلال فترة 30 ثانية.
- يعطى كل لاعب محاولتين متتاليتين بينهما فترة مناسبة للراحة.
- تسجل للاعب درجات أحسن محاولة من المحاولتين.

الاختبار 10: التصويب السريع أسفل السلة

الغرض من الاختبار: قياس سرعة التصويب

الأدوات اللازمة: -كرات سلة قانونية

- هدف قانوني لكرة السلة.

- ساعة إيقاف.

الاجراءات:

- يقف اللاعب ممسكا بالكرة باليدين في أي مكان يختاره أسفل السلة وقريبا منها.
- عند اعطائه اشارة البدء "استعد - ابدأ" يقوم بالوثب لأعلى للتصويب على السلة بأقصى سرعة ممكنة لتسجيل أكبر عدد من الأهداف في مدة 30 ثانية.
- يتم التصويب بأي يد، وبأي طريقة يراها اللاعب.
- يتوقف اللاعب عندما تعطى له الاشارة بانتهاء الزمن.
- يعطى كل لاعب محاولتين متتاليتين.
- إذا تركت الكرة يدي اللاعب لحظة اعلان انتهاء زمن الاختبار، تحتسب هذه الكرة صحيحة.
- إذا ذهبت الكرة بعيدا عن منطقة الاختبار ، على اللاعب احضار نفس الكرة ولا يستأنف التصويب إلا بعد تنطيط الكرة والجري بها .

حساب الدرجات:

- تحتسب درجة واحدة لكل كرة تدخل السلة.
- تحتسب مجموع الدرجات التي يحصل عليها اللاعب في كل محاولة.
- تسجل للاعب درجات أحسن محاولة.

الاختبار 11: التصويب على السلة من الوثب لأعلى

الغرض من الاختبار: قياس القدرة على تغيير الاتجاه ومناولة الكرة باليدين والسرعة والدقة في التصويب على السلة.

الأدوات اللازمة: - عدد 2 كرسي

- عدد 2 كرة سلة قانونية

- ساعة إيقاف.

- هدف لكرة السلة محاط بحدود واضحة ومحددة.

الاجراءات:

- يرسم خطان على الأرض أ، ب طول كل منهما 18 قدما من منتصف خط النهاية، وبحيث يصنع كل خط للنهاية زاوية (45) كما في الشكل.
- يوضع كرسي بجوار كل خط وتوضع على كل كرسي كرة سلة واحدة.
- يرسم على خط من الخطين الجانبين خط طوله 24 بوصة ويسمى هذا الخط بخط البداية.
- يوضع على بعد قدم واحد وللجانب من هذا الخط كرسي توضع عليه كرة سلة.
- يقف اللاعب بجوار الكرسي وعند إعطائها إشارة البدء يقوم بالتقاط الكرة من فوق الكرسي ثم عود لخط البداية (ب) ثم يقوم بتنطيط الكرة والجري بها في اتجاه السلة، وعندما يقترب من السلة يقوم بالتصويب عليها، ثم يلتقط الكرة ويقوم بتمريرها على الفور للمساعد الذي يقف بجوار الكرسي عند خط البداية (ب) الذي يقوم بدوره باستلامها ووضعها على الكرسي.
- بعد ان يقوم اللاعب بتمرير الكرة في اتجاه خط البداية (ب) تتجه بالجري نحو الكرسي عند (أ) ثم تقوم بالتقاط الكرة من على الكرسي والبدء في تنطيطها والجري بها من على خط البداية في اتجاه السلة حيث ينتهي الجري بالتصويب على السلة ثم يلتقط الكرة بعد التصويب ويقوم بتمريرها للمساعد عند (أ) الذي يقوم بدروه باستلامها ووضعها على الكرسي، وهكذا تستمر في التقاط الكرة والجري والتصويب من على الجانبين بالتبادل حتى تكمل خمس مرات على كل جانب ويكون مجموع التصويبات على السلة عشر تصويبات.
- يجب أن يبدأ الجري بالكرة على كل جانب من خلف خط البداية (خط 24 بوصة).
- يقوم الميقاتي بحساب الوقت منذ اعطاء إشارة البدء للاعبة وحتى مسك اللاعبة للكرة بعد تصويبها على السلة في المرة العاشرة.

- تعطى كل لاعبة ثلاث محاولات متتالية ،بين كل محاولة والأخرى فترة راحة لا تقل عن دقيقتين.

حساب الدرجات:

- تحسب الدرجة عن طريق الربط بين الزمن الذي يستغرقه اللاعب وبين دقتها في التصويب على السلة.

- يحتسب الزمن منذ اعطاء اللاعب اشارة البدء وحتى لحظة مسك الكرة بعد تصويبها على السلة لأقرب عشر من الثانية.

- تحتسب الدقة في التصويب على النحو التالي:

(أ) تعطى اللاعبة 2 درجة لكل كرة تدخل السلة.

(ب) تعطى اللاعبة درجة واحدة لكل كرة تضرب الحلقة من أعلى ولا تدخل السلة.

(ج) لا تعطى اللاعبة أي درجة حينما تخطئ الكرة دخول السلة أو لمس الحلقة.

- تضاف ثانية واحدة للزمن الكلي الذي تسجله اللاعبة ، وذلك عندما ترتكب مخالفة لتعليمات الاختبار.

- الدرجة النهائية للاختبار هي: حاصل جمع الدرجات وحاصل جمع الثواني ، وتحتسب للاعبة أحسن درجتين تسجلهما في المحاولات الثلاثة.

استمارة لكل لاعب

اسم اللاعب/

م	اسم اللاعب	غرض ونوع الاختبار		عدد المحاولات						الدرجة	ملاحظات
		الغرض	النوع	1	2	3	4	5			
1	اختبار الوثب العمودي	القدرة العضلية للرجلين	بدني								
2	دفع الكرة الطبية (3كجم)	القدرة العضلية للذراعين									
3	الاختبار الياباتي	السرعة وتحمل السرعة									
4	اختبار العدو (50متر) من البدء العالي	السرعة القصوى									
5	قياس مدى الحركة في مفصل الكتف	مرونة الكتف									
6	اختبار الجري المكوكي	الرشاقة									
7	اختبار التمرير السريع	قياس سرعة التمرير	مهاري								
8	اختبار التمرير على الدوائر المتداخلة	قياس السرعة والدقة في التمرير									

								قياس سرعة المحاورة	التنطيط الزجراجي بالكرة	9
								قياس سرعة التصويب	التصويب السريع أسفل السلة	10
								قياس القدرة على تغيير الاتجاه ومناولة الكرة باليدين والسرعة والدقة في التصويب على السلة	التصويب على السلة من الوثب لأعلى	11

القانون الدولي لكرة السلة

ترجمة وإعداد الحكم الدولي

الأستاذ الدكتور علي سموم الفرطوسي

أستاذ الاختبار والقياس والتقييم / كرة السلة

في الجامعة المستنصرية/العراق

الطبعة الأولى

1439هـ - 2018م

ملتزم الطبع والنشر

دار الفكر العربي

94 شارع عباس العقاد - مدينة نصر - القاهرة

ت: 22752794 - فاكس: 22752735

6 أ شارع جواد حسنى - ت: 23930167

www.darelfikrelarabi.com

INFO@darelfikrelarabi.com

٢١٤,٣٢ علي سمووم الفرطوسي .

ع ل ق ا القانون الدولي لكرة السلة/ علي سمووم الفرطوسي . -
القاهرة: دار الفكر العربي، ١٤٣٩ هـ = ٢٠١٨ .

٢٢٣ ص: إيض؛ ٢٤ سم.

ببليوجرافية: ص ٩ - ١٣ .

تدمك: ٩ - ٣٣٥٠ - ١٠ - ٩٧٧ - ٩٧٨ .

١ - كرة السلة، قوانين وتشريعات. أ - م. مترجم.

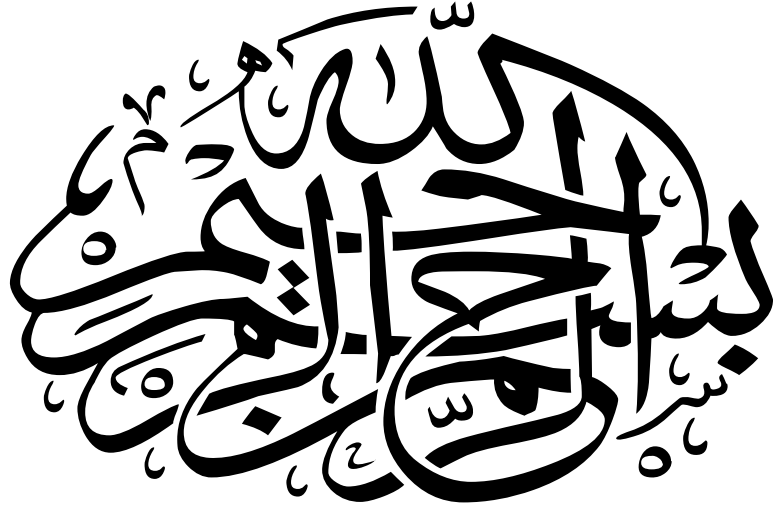
ب - العنوان

تنفيذ وطباعة الكتاب



تصميم وإخراج فنى

محىى الدين فتحى الشلودى



أبيض

إهداء

إلى أرواح

أبي..

أمي...

أخي....

غفراناً ورحمة

أبيض

المقدمة

تعتبر كرة السلة واحدة من الألعاب التي تحظى باهتمام متزايد من قبل اللاعبين والمدربين والإداريين والحكام والمشاهدين، حيث أثبتت الأدبيات أن رياضة كرة السلة هي ثانية الألعاب الجماعية شعبية وانتشارا في معظم بلدان العالم ومنها العراق، كذلك فإنها واحدة من أكثر الألعاب الجماعية إثارة لحماس ورغبة اللاعبين والمشاهدين.

ولكي يمكن مجازاة التقدم الحاصل في لعبة كرة السلة لابد لنا أن نواكب التطور الذي تشهده اللعبة وأهمها القواعد التحكيمية لمبارياتها التي تتميز بالتعديل والتغيير المستمر لمواجهة سرعة التطور لهذه اللعبة. إن هذا الجهد من قبل المترجم ما هو إلا إسهاماً في تطوير جانب مهم من جوانب لعبة كرة السلة.

وهذه القواعد هي آخر إصدارات الاتحاد الدولي لكرة السلة التي دخلت حيز التنفيذ من 1/10/2017، أضعها بين أيدي حكامنا ليكونوا على اطلاع كامل لما تحتويه قواعد اللعبة وانعكاسها على تسهيل مهمتهم التحكيمية، وكذلك بين أيدي مدربيننا ولاعبينا وطلابنا ليكون مرشدا لهم في مجالاتهم التدريبية والتعليمية.

ومن الله التوفيق،،

المترجم

تشرين الأول 2017

أبيض

المحتويات

الصفحة	الموضوع
15	القاعدة الأولى: اللعبة
15	مادة 1 - تعريف
17	القاعدة الثانية: الملعب والأدوات
17	مادة 2 - الملعب
25	مادة 3 - التجهيزات
27	القاعدة الثالثة: الفرق
27	مادة 4 - الفرق
33	مادة 5 - اللاعبين: الإصابة
34	مادة 6 - رئيس الفريق: واجباته وسلطاته
35	مادة 7 - المدربون: واجباتهم وسلطاتهم
37	القاعدة الرابعة: قوانين اللعب
37	مادة 8 - وقت اللعب، التعادل بالنتيجة والأوقات الإضافية
39	مادة 9 - بداية ونهاية الفترة أو المباراة
40	مادة 10 - حالات الكرة
42	مادة 11 - مكان اللاعب والحكم
42	مادة 12 - كرة القفز والحيازة المتبادلة



الصفحة	الموضوع
47	مادة 13 - كيف تلعب الكرة
47	مادة 14 - السيطرة على الكرة
48	مادة 15 - اللاعب في وضع التصويب
49	مادة 16 - الإصابة: متى تحدث وقيمتها
51	مادة 17 - رمية الإدخال
55	مادة 18 - الوقت المستقطع
59	مادة 19 - التبديل
62	مادة 20 - خسارة المباراة بالانسحاب
63	مادة 21 - خسارة المباراة بالإخفاق
65	القاعدة الخامسة: المخالفات
65	مادة 22 - المخالفات
65	مادة 23 - اللاعب خارج الحدود والكرة خارج الحدود
66	مادة 24 - المحاورة (الطبطة)
68	مادة 25 - الجري
71	مادة 26 - ثلاث ثوان
72	مادة 27 - اللاعب المطبق عليه
72	مادة 28 - ثماني ثوان
74	مادة 29 - أربع وعشرون ثانية
77	مادة 30 - عودة الكرة إلى الساحة الخلفية
79	مادة 31 - التأثير على الهدف وإعاقة الكرة



الصفحة	الموضوع
83	القاعدة السادسة: الأخطاء
83	مادة 32 - الأخطاء
83	مادة 33 - الاحتكاك: قواعد أساسية
95	مادة 34 - الخطأ الشخصي
96	مادة 35 - الخطأ المزدوج
97	مادة 36 - الخطأ الفني
101	مادة 37 - خطأ سوء السلوك
104	مادة 38 - خطأ عدم الأهلية
105	مادة 39 - العراك
109	القاعدة السابعة: قواعد عامة
109	مادة 40 - خمسة أخطاء على اللاعب
109	مادة 41 - أخطاء الفريق: الجزاء
110	مادة 42 - الحالات الخاصة
112	مادة 43 - الرميات الحرة
116	مادة 44 - تصحيح الأخطاء
121	القاعدة الثامنة: الحكام، المراقب الفني: واجباتهم وسلطاتهم
121	مادة 45 - الحكام، حكام الطاولة والمراقب الفني
122	مادة 46 - قائد طاقم التحكيم: واجبات وسلطات
125	مادة 47 - الحكام: واجباتهم وسلطاتهم
127	مادة 48 - المسجل ومساعد المسجل: واجباتهما



الصفحة	الموضوع
130	مادة 49 - الميقاتي : واجباته
132	مادة 50 - مشغل ساعة التصويب : واجباته
135	A : إشارات الحكام
146	B : استمارة التسجيل
161	C : إجراء الاحتجاج
163	D : تصنيف الفرق
178	E : أوقات تلفزيونية مستقطعة
181	الجزء الثاني: دليل إرشاد الحكام: مواقع وتحركات الحكام الثلاثة
181	التحكيم بواسطة ثلاثة حكام
181	مقدمة
183	بداية المباراة
185	موقع الحكام عند تنفيذ كرة القفز
187	كرة القفز واتجاه اللعب على يمين قائد طاقم التحكيم
188	كرة القفز واتجاه اللعب على يسار قائد طاقم التحكيم
189	التغطية الأساسية للملعب
190	منطقة عمل الحكام
192	التغطية الرئيسة عندما تكون الكرة في المنطقة الأمامية
193	الحركة عندما يتم تمرير الكرة أو المحاورة
197	الحركة عندما تنتقل الكرة من المنطقة الخلفية للأمامية
199	الحركة أثناء الدفاع الضاغظ



الصفحة	الموضوع
200	جميع اللاعبين في المنطقة الخلفية
200	اللاعبون في المنطقة الخلفية والأمامية
201	حالات إدخال الكرة
208	حالات التهديد
212	الإجراءات عند احتساب خطأ
213	تبادل الأماكن بعد احتساب الخطأ
217	حالات الرمية الحرة
220	الأوقات المستقطعة والتبديلات



أبيض



القاعدة الأولى: اللعبة

Rule One: The Game

مادة 1 - تعريف Definition

1 - لعبة كرة السلة Basket ball game

تلعب كرة السلة بين فريقين (2) من خمسة (5) لاعبين، هدف كل فريق أن يسجل في سلة المنافس ويمنع الفريق الآخر من التسجيل. تدار مباراة كرة السلة وتقرر من قبل حكام الساحة، وحكام الطاولة، والمراقب الفني.

1 - 2 السلة: المنافسون، الفريق Basket:opponents/ own

السلة التي تهاجم من فريق تكون سلة المنافسين، والسلة التي يدافع عنها الفريق هي السلة الخاصة به.

1 - 3 الفائز بالمباراة Winner of a game

الفريق الذي يسجل العدد الأكبر من النقاط عند انتهاء زمن اللعب يكون الفائز بالمباراة.



أبيض



القاعدة الثانية: الملعب والأدوات

Rule Two : Court and Equipmen

مادة 2 - ساحة اللعب Playing court

1 - 2 ساحة اللعب Playing court

يجب أن تكون ساحة اللعب من أرض منبسطة ذات سطح صلب خال من العوائق (شكل 1)، وتكون الأبعاد بطول (28 متراً) وعرض (15 متراً) مقاسة من الحافة الداخلية لخط الحدود.

2 - 2 المنطقة الخلفية Backcourt

تتكون منطقة الفريق الخلفية من سلة الفريق، جزء الحد الداخلي للوحة الهدف وذلك الجزء من الملعب المحدد بخطي النهاية خلف سلة الفريق، الخطوط الجانبية وخط المنتصف.

2 - 3 المنطقة الأمامية Frontcourt

تتكون منطقة الفريق الأمامية من سلة المنافسين، جزء الحد الداخلي للوحة الهدف وذلك الجزء من الملعب المحدد بخطي النهاية خلف سلة المنافسين، الخطوط الجانبية وحافة خط المركز القريبة من سلة المنافسين.



2 - 4 الخطوط: Lines

يجب أن تكون جميع الخطوط بلون واحد ترسم باللون الأبيض أو غيره من الألوان بعرض (5 سم) وتكون مرئية بوضوح.

2 - 4 - 1 الخطوط الجانبية والنهائية: Boundary line

يجب أن تحدد ساحة اللعب بخطي نهاية (على الجوانب القصيرة لساحة اللعب) والخطوط الجانبية (على الجوانب الطويلة لساحة اللعب)، وهذه الخطوط لا تكون جزءاً من ساحة اللعب. يجب أن يبعد أي عائق عن ساحة اللعب (2 م) على الأقل بما فيه مقعد الفريق.

2 - 4 - 2 خط المركز، الدائرة المركزية، أنصاف الدوائر:

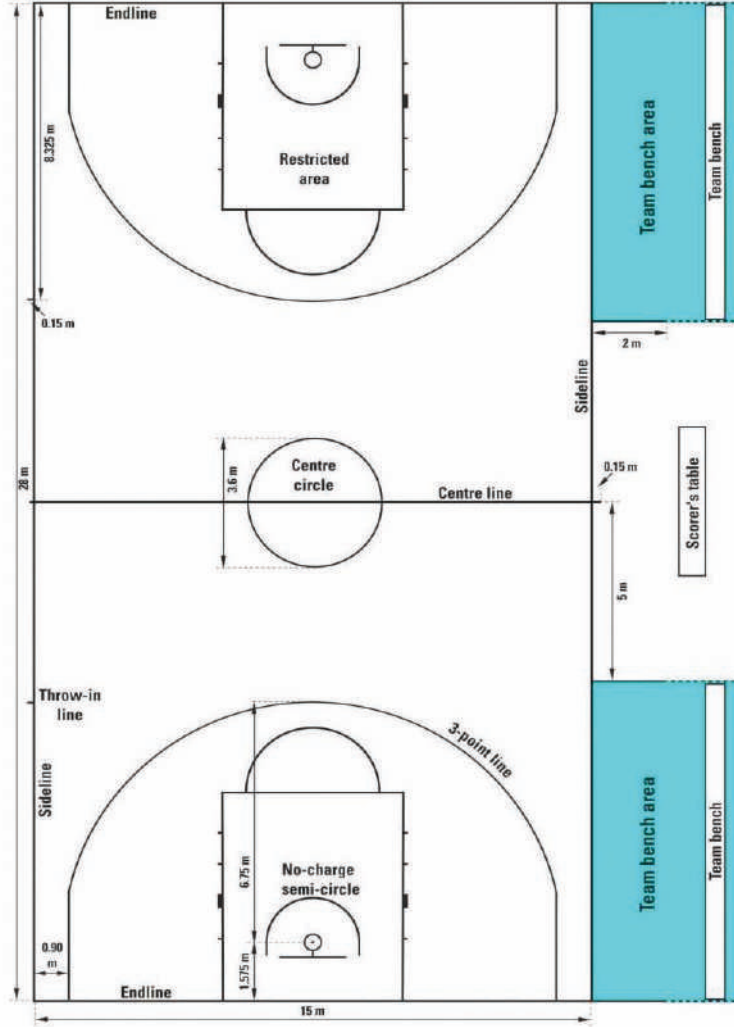
center line center circle & semicircles

خط المركز هو الخط المرسوم الموازي للخطوط النهائية من نقطتي المنتصف للخطوط الجانبية بامتداد (15 سم) خارج كل خط جانبي، ويكون خط المنتصف جزءاً من المنطقة الخلفية.

ترسم الدائرة المركزية في منتصف الساحة بنصف قطر (1.80 م) مقاس من الحافة الخارجية لمحيط الدائرة، وإذا ما طُليت الدائرة المركزية من الداخل فيجب أن تكون من نفس لون المناطق المحرمة.

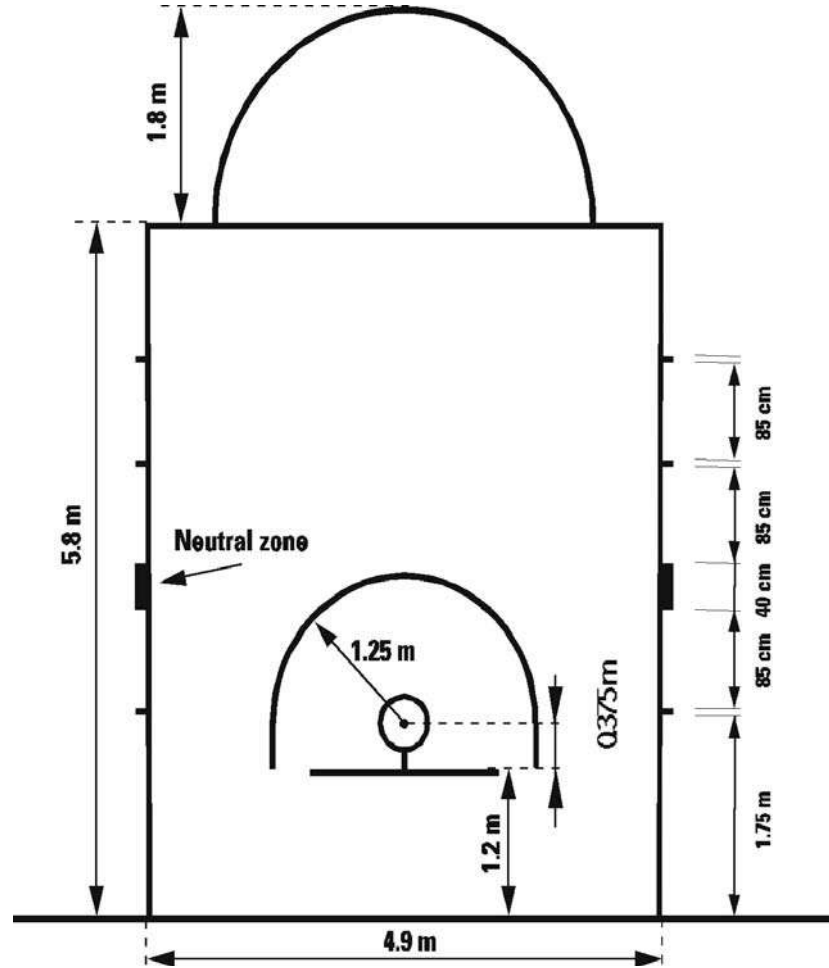
ترسم أنصاف دوائر الرمية الحرة في ساحة اللعب بنصف قطر (1.80 م) مقاس من الحافة الخارجية لمحيط الدائرة ومركزها على نقاط انتصاف خطوط الرمية الحرة. (شكل 2)





شكل (1) ملعب كرة السلة





شكل (2)

المنطقة المحرمة



2 - 4 - 3 خطوط الرمية الحرة والمناطق المحرمة ومناطق متابعة الرميات الحرة: free throw lines & restricted areas and free-throw rebound places

يجب أن يُرسم خط الرمية الحرة موازياً لكل من خطي النهاية، ويجب أن تبعد حافته البعيدة (5.80م) عن الحافة الداخلية للخط النهائي وبطول (3.60م) وتقع نقطة منتصفه على الخط الوهمي الموصل بين نقطتي منتصف خطي النهاية.

المناطق المحرمة هي المساحات المستطيلة المرسومة على أرض الملعب المحددة بخطوط النهاية، خطوط الرمية الحرة والخطوط التي تبدأ من خطي النهاية، وتبعد حافتها الخارجية عن نقطتي المنتصف للخطوط النهائية (2.45م) من كل جانب وتنتهي عند الحافة الخارجية لخطوط الرمية الحرة، هذه الخطوط باستثناء الخطوط النهائية، تعتبر جزءاً من المنطقة المحرمة، ويجب طلاء المناطق المحرمة بنفس اللون من الداخل.

يجب أن تحدد المواقع المستخدمة من اللاعبين للمتابعة أثناء الرميات الحرة على امتداد مناطق الرمية الحرة كما في (الشكل 2).

2 - 2 - 4 منطقة الإصابة الميدانية بثلاث نقاط:

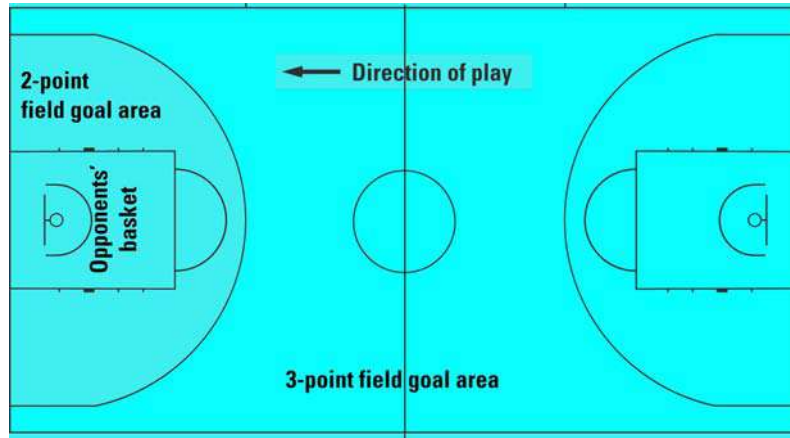
Three points field goal area

تكون منطقة الإصابة الميدانية بثلاث نقاط للفريق هي كل مساحة أرض منطقة ساحة اللعب، باستثناء المنطقة القريبة من سلة المنافس المحددة والمتضمنة (شكل 3):



- خطان متوازيان ممتدان عمودياً من الخط النهائي، عرض كل منهما (0.90 سم) مقاساً من الحافة الخارجية للخطوط الجانبية.
- نصف دائرة من 6.75م مقاسة من الحافة الخارجية للمركز من النقطة العمودية الواقعة مباشرة من نقطة سلة المنافس على الأرض، وتكون المسافة من هذه النقطة إلى الحافة الداخلية من نقطة منتصف الخط النهائي 1.575م، التي تلتقي مع الخطوط المتوازية.

ولا يكون خط الثلاث نقاط جزءاً من منطقة الإصابة الميدانية
لثلاث نقاط.



شكل (3)

منطقة الإصابة الميدانية نقطتين/ ثلاث نقاط



2 - 4 - 5 منطقتا مقعد الفريق Team bench areas

تحدد منطقتا مقعد الفريق خارج ساحة اللعب ومحددة بخطين (شكل 1).

يجب أن يتوافر (16) مقعداً في منطقة مقاعد كل فريق لأفراد فريق مقعد البدلاء المؤلف من (المدرين ومساعدتهم - اللاعبين البدلاء - اللاعبين المستبعدين وأنصار الفريق)، ويجب أن يتعد أي شخص آخر خلف منطقة مقاعد الفريق بـ (2) م على الأقل.

2 - 4 - 6 خطوط رمية الإدخال Throw-in lines

يُرسَم خطان (2) صغيران خارج الملعب، وعلى الحافة الخارجية وعلى مسافة 8.325 م من الحافة الداخلية لخطي النهاية، في الجانب المقابل لطاولة ومنطقتي مقاعد الفريقين، وبعبارة أخرى (على مستوى قمة الثلاث نقاط) ويمتد الخطان إلى الخارج بمسافة (15) سم من الحد الجانبي.

2 - 4 - 7 نصف دائرة خطأ غير المهاجم No-charge semi-

circle areas

يُرسَم نصف دائرة خطأ غير المهاجم على أرض الملعب محدد بـ:
- وتكون مسافة الحافة الداخلية لنصف الدائرة على بعد (1.25م) من مركز السلة (على الأرض)، ونصف الدائرة تضم أيضاً:
- خطين متوازيين بطول (0.375 م) وعلى بعد 1.25 م من مركز السلة على الأرض وأيضاً (1.20 م) من الخط النهائي.

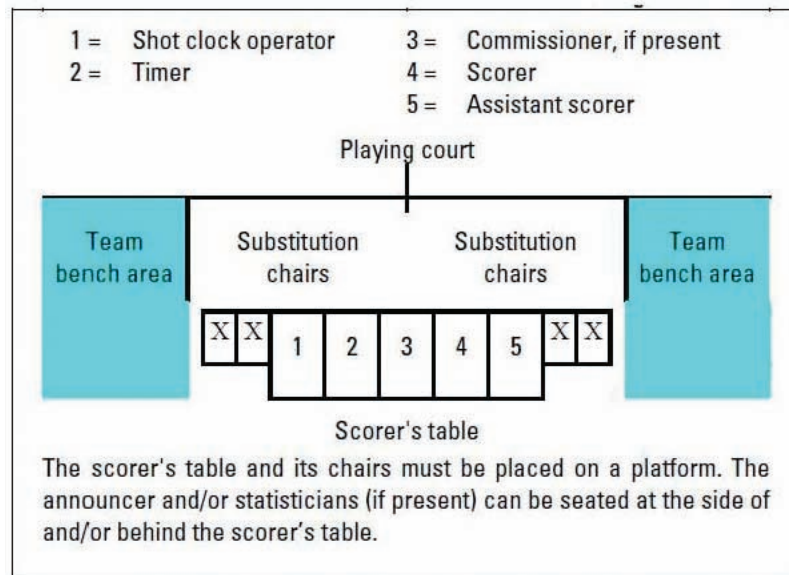


مناطق نصفية دائرة غير المهاجم مكتملة بالخطوط المتوازية الوهمية الواقعة تحت لوحتي الهدف إلى الخطوط النهائية .
وتكون خطوط نصفية الدائرة جزءاً من مناطق نصفية دائرة غير المهاجم .

2 - 5 موقع طاولة التسجيل ومقاعد البدلاء (شكل 4).

Position of the scorer's and substitution chairs

يجب وضع طاولة وكراسي التسجيل على منصة، كما توضح مقاعد البدلاء بجانب طاولة التسجيل .



شكل (4)

مقاعد طاولة التسجيل والبدلاء



مادة 3 - التجهيزات Equipment

يستلزم توفر التجهيزات التالية :

* وحدتا أهداف تحتوي :

- اللوحتين .

- السلتين مشتملة على حلقتين مرنتين وشبكتين .

- دعائم اللوحتين وتتضمن إطار الحماية (التغليف) .

* كرات سلة .

* ساعة المباراة .

* لوحة التسجيل .

* ساعة التصويب .

* ساعة إيقاف أو جهاز مرئي غير ساعة المباراة لاحتساب الوقت المستقطع .

* جهازين بإشارتين صوتيتين قويتين جداً منفصلين ومختلفين بشكل واضح :

- يستخدم الأول بواسطة مشغل ساعة التصويب .

- يستخدم الثاني موقت المباراة .

* استمارة التسجيل .

* علامات أخطاء اللاعبين .



* علامات أخطاء الفريق .

* مؤشر الحيافة المتبادلة .

* أرضية اللعب .

* ساحة لعب .

* إضاءة كافية .

معلومات إضافية بخصوص أجهزة كرة السلة، انظر الملحق
الخاص بأجهزة كرة السلة.





القاعدة الثالثة: الفرق

Rule Three :Teams

مادة 4 - الفرق Teams

1 - 4 تعريف Definition

4 - 1 - 1 يكون اللاعب مؤهلاً للعب عندما يقر رسمياً للعب ضمن الفريق طبقاً للقوانين الرسمية والتي تتضمن تحديد العمر طبقاً للجهة المنظمة للمسابقة.

4 - 1 - 2 يسمح لعضو الفريق باللعبة عندما يتم إدراج اسمه في استمارة التسجيل قبل بداية المباراة ما دام لم يتم استبعاده أو ارتكابه خمسة (5) أخطاء.

4 - 1 - 3 خلال وقت اللعب يكون عضو الفريق:

- * لاعباً عندما يكون على أرض الملعب ومصرح له باللعب.
- * بديلاً عندما لا يكون على أرض الملعب لكن من المسموح له باللعب.
- * لاعباً مبعداً عندما يكون قد ارتكب خمسة أخطاء وأصبح غير مصرح له باللعب.



4 - 1 - 4 خلال استراحة اللعب، يعامل جميع أعضاء الفريق المسموح لهم باللعب كأنهم لاعبون.

4 - 2 قاعدة

4 - 2 - 1 يتكون كل فريق من:

* ما لا يزيد عن اثني عشر (12) من أعضاء فريق مسموح لهم باللعب وبضمنهم رئيس الفريق.

* مدرب ومساعد مدرب إذا ما رغب الفريق.

* سبعة (7) من أنصار فريق كحد أعلى في منطقة مقعد الفريق وبمسئوليات خاصة مثل مدير، طبيب، معالج طبيعي، إحصائي، مترجم، ... إلخ.

4 - 2 - 2 خلال زمن اللعب يجب أن يتواجد خمسة (5) لاعبين من كل فريق على أرض الملعب ويمكن استبدالهم.

4 - 2 - 3 يصبح البديل لاعباً واللاعب بديلاً عندما:

* يشير الحكم إلى البديل بدخول أرض الملعب.

* يطلب البديل التبديل من المسجل خلال الوقت المستقطع أو استراحة اللعب.

4 - 3 ملابس اللاعبين Uniforms

4 - 3 - 1 يجب أن تتكون ملابس أعضاء الفريق من:

* قمصان من نفس اللون السائد من الأمام والخلف، وإذا كانت القمصان ذات أكمام يجب أن تنتهي قبل المرفق (الأكمام



الطويلة غير مسموح بها). كما يجب على اللاعبين (ذكور وإناث) أن يضعوا قمصانهم داخل سراويلهم أثناء المباراة (قميص وسروال قطعة واحدة) مسموح به.

* سراويل من نفس اللون الغالب من الأمام والخلف، وأن تكون من نفس لون القمصان، ويجب أن تنتهي السراويل فوق الركبة.

* يجب أن تكون الجوارب موحدة ومرئية لجميع لاعبي الفريق.

4 - 3 - 2 يجب أن يرتدي كل لاعب قميصاً مرقماً من الأمام والخلف بأرقام واضحة وبألوان موحدة مغايرة لألوان قميص اللعب.

ويجب أن تكون الأرقام واضحة الرؤية وكذلك:

- * طول الأرقام المثبتة من الخلف (20 سم) على الأقل.
- * طول الأرقام المثبتة من الأمام (10 سم) على الأقل.
- * يجب أن يكون عرض الأرقام لا يقل عن (2 سم).
- * يجب أن تستعمل الفرق الأرقام (0) و(00) وكذلك من (1) - (99).

* لا يجوز للاعبي نفس الفريق استعمال أرقام مماثلة.

* يجب أن تبعد حجم أي مادة دعائية عن خمسة (5 سم) من الأرقام الخاصة بقمصان اللعب.



4 - 3 - 3 يجب على الفرق امتلاكها لطقمين من القمصان وكذلك :

* يجب على الفريق المذكور اسمه أولاً في البرنامج (الفريق المضيف) أن يرتدي قمصاناً ذات لون فاتح (يفضل الأبيض).

* يجب على الفريق المذكور اسمه ثانياً في البرنامج (الزائر) أن يرتدي قمصاناً ذات لون داكن.

* وعلى أية حال إذا اتفق الفريقان على تبادل ألوان القمصان فلهما ذلك.

4 - 4 أدوات أخرى: Other equipment

4 - 4 - 1 جميع الأدوات المستخدمة من قبل اللاعبين يجب أن تكون ملائمة لمباراة لكرة السلة، ولا يسمح بأية أدوات مصممة من أجل زيادة طول اللاعب أو قابليته بالترتقاء أو أية طريقة أخرى تمنحه فائدة غير مشروعة.

4 - 4 - 2 لا يسمح للاعبين بارتداء أي أداة شخصية من المحتمل أن تسبب إصابة للاعبين الآخرين.

الأدوات الآتية غير مسموح بها:

- واقيات الأصبع، اليد، الرسغ، المرفق أو حماية الساعد أو الجبهة المصنوعة من المعدن المسبوك أو اللفائف المصنوعة من الجلد، البلاستيك، المرن المعدن أو أية مادة أخرى صلبة حتى لو غلفت بغطاء ناعم.



- أدوات يمكن أن تجرح أو تسبب الخدوش (يجب تقليل الأظافر جيدا).

- أدوات الرأس، الحلي والزينة.

الأدوات الآتية مسموح بها:

- أدوات الحماية للكتف، أعلى الساعد، الفخذ أو أسفل الساق إذا كانت الأداة مغلفة حتى لا تسبب الإصابة للاعبين الآخرين.

- مشدات الذراع من نفس اللون المهيمن مثل القمصان، أو الأسود، أو الأبيض، ولكن يجب على جميع اللاعبين في الفريق ارتداء نفس اللون.

- مشدات الساق من نفس اللون المهيمن مثل السراويل، أو الأسود، أو الأبيض، ولكن يجب على جميع اللاعبين في الفريق ارتداء نفس اللون.

- مشدات الرأس من نفس اللون المهيمن مثل القمصان، أو الأسود، أو الأبيض، ولكن يجب على جميع اللاعبين في الفريق ارتداء نفس اللون. لا يغطي غطاء الرأس أي جزء من الوجه كليا أو جزئيا (عيون، أنف، شفاه، إلخ) ولا يجوز أن يكون خطرا على اللاعب الذي يرتديه و/ أو لاعبين آخرين. يجب ألا يكون للقبعات منافذ فتح/ إغلاق حول الوجه و/ أو العنق ولا يجوز أن يكون لها أي أجزاء بثق من سطحه.



- دعائم الركبة إذا كانت مغطاة بشكل مناسب .
- أداة الحماية للأنف المكسور حتى لو كانت مصنوعة من مادة صلبة .
- واقى فم غير ملون (شفاف) .
- النظارات ، إذا لم تعرض الآخرين للخطر .
- لفاف الرأس بعرض لا يزيد عن (10سم)، المصنوعة من قماش ، بلاستيك مرن أو مطاط غير مسبب للكشط من لون القميص أو الأسود أو الأبيض ، ولكن يجب على جميع اللاعبين في الفريق ارتداء نفس اللون .
- واقيات للركبة ، الأكتاف ، السيقان . . إلخ من نفس اللون المهيمن مثل القمصان ، أو الأسود ، أو الأبيض ، ولكن يجب على جميع اللاعبين في الفريق ارتداء نفس اللون .
- واقيات الكاحل من لون شفاف ، أو أسود ، أو أبيض ، ولكن يجب على جميع اللاعبين في الفريق ارتداء نفس اللون .
- 4 - 4 - 3 تكون أحذية اللاعبين بأي لون بشرط أن تكون متناسقة أي لا يختلف لون الحذاء اليمين عن اليسار ، ولا يسمح بوميض أو عاكس للضوء .



4 - 4 - 4 لا يسمح للاعب خلال المباراة أن يعرض، على جسده أو في شعره أو بأي طريقة أخرى على سبيل المثال، (اسم - علامة - شعار أو تعريف تجاري ترويجي أو خيري).

4 - 4 - 5 أية أدوات أخرى غير مذكورة تحديداً في هذا المادة يجب أن تحظى بموافقة اللجنة الفنية للاتحاد الدولي لكرة السلة.

مادة 5 - اللاعبين: الإصابة Injury : Players

5 - 1 في حالة إصابة لاعب، يحق للحكم إيقاف المباراة.

5 - 2 إذا كانت الكرة حية عند حدوث الإصابة، على الحكم عدم إيقاف المباراة حتى تستكمل اللعبة، كأن يكون الفريق المسيطر على الكرة قد صوب لإحراز إصابة ميدانية، فقد السيطرة على الكرة، امتنع عن لعب الكرة أو أصبحت الكرة ميتة.

وعلى أية حال يسمح للحكام إيقاف اللعب فوراً إذا اقتضت الضرورة حماية اللاعب المصاب.

5 - 3 إذا لم يتمكن اللاعب المصاب من استئناف اللعب فوراً (15 ثانية تقريباً) أو إذا تلقى العلاج، فيجب أن يتم استبداله ما لم يقل عدد لاعبي الفريق عن خمسة لاعبين.

5 - 4 يسمح لأفراد فريق مقعد البدلاء من الدخول إلى ساحة اللعب للاطمئنان على اللاعب المصاب قبل استبداله.



- 5-5 يحق للطبيب الدخول إلى أرض الملعب دون إذن من الحكام إذا كان في تقدير الطبيب أن اللاعب المصاب يحتاج معالجة فورية.
- 5-6 خلال المباراة يجب استبدال أي لاعب ينزف أو يصاب بجرح، ويسمح للاعب العودة إلى الملعب فقط بعد أن يتوقف النزيف وتمت تغطية المنطقة المصابة أو المجروحة بشكل آمن كلياً
- 5-7 وإذا تمت معالجة اللاعب المصاب خلال الوقت المستقطع الذي طلبه أي من الفريقين وقبل إشارة المسجل لاستبداله، فيسمح لهذا اللاعب الاستمرار في اللعب.
- 5-8 يسمح باستبدال اللاعبين الذين تم تعيينهم من قبل المدرب لبدء المباراة في حالة إصابتهم أو الذين يتلقون العلاج بين الرميات الحرة، وفي هذه الحالة يحق للمنافسين باستبدال نفس عدد اللاعبين إذا ما رغبوا في ذلك.

مادة 6 - رئيس الفريق: واجباته وسلطاته

Captain : Duties and powers

- 6-1 رئيس الفريق هو اللاعب الذي يعين من قبل مدربه لكي يمثل فريقه على أرض الملعب، ويسمح له الاتصال بالحكام أثناء المباراة للحصول على معلومات، ومهما يكن، يجب أن يتم هذا بطريقة لبقة فقط، عندما تكون الكرة ميتة وساعة المباراة متوقفة.
- 6-2 يجب على رئيس الفريق أن يعلم قائد طاقم التحكيم في مدة أقصاها (15) دقيقة عند نهاية المباراة إذا كان فريقه يعترض على نتيجة



المباراة بالتوقيع على استمارة التسجيل في المكان المخصص (توقيع رئيس الفريق في حالة الاعتراض).

مادة 7 - المدربون: واجباتهم وسلطاتهم

7-1 يجب على كل مدرب أو من يمثله أن يزود المسجل بقائمة مكتوبة بأسماء وأرقام أعضاء الفريق المؤهلين للعب في المباراة وكذلك اسم رئيس الفريق، المدرب ومساعد المدرب وذلك قبل موعد المباراة بأربعين دقيقة (40) على الأقل، ويحق لكل اللاعبين المدرجة أسماؤهم في استمارة التسجيل للعب حتى وإن وصلوا بعد بدء المباراة.

7-2 قبل بدء المباراة بعشر (10) دقائق على الأقل، يجب على كلا المدربين تأكيد موافقتهم على أسماء وأرقام أعضاء الفريق وأسماء المدربين المدونة بالتوقيع في استمارة التسجيل وفي الوقت نفسه يؤشران على اللاعبين الخمسة (5) الذين ستبدأ بهم المباراة وعلى مدرب فريق (أ) أن يكون البادئ بتزويد هذه المعلومات.

7-3 أفراد فريق مقعد البدلاء هم فقط المسموح لهم بالبقاء على مقاعد الفريق.

7-4 يسمح للمدرب أو مساعد المدرب التوجه والاتصال مع إداري الطاولة أثناء المباراة للحصول على معلومات إحصائية، فقط عندما تكون الكرة ميتة وساعة المباراة متوقفة.



7-5 يسمح للمدرب أو مساعد المدرب (واحدًا منهما فقط) بالبقاء واقفا أثناء المباراة ويسمح له بتوجيه اللاعبين شرط البقاء ضمن منطقة مقاعد الفريق ولا يحق لمساعد المدرب التكلم مع الحكام.

7-6 إذا كان هناك مساعد للمدرب فيجب أن يدون اسمه على استمارة التسجيل قبل بدء المباراة (توقيعه غير ضروري) ويجب عليه أن يتولى جميع واجبات وسلطات المدرب، إذا لم يتمكن المدرب من الاستمرار لأي سبب كان.

7-7 يجب على المدرب أن يعلم الحكم برقم اللاعب الذي سيقوم بعمل رئيس الفريق عندما يغادر رئيس الفريق أرض الملعب.

7-8 يجب أن يقوم رئيس الفريق بعمل المدرب إذا لم يكن هناك مدرب أو إذا كان المدرب غير قادر على الاستمرار ولم يكن هناك مساعد للمدرب مدون اسمه في استمارة التسجيل (أو إذا كان المساعد غير قادر على الاستمرار)، وإذا تعين على رئيس الفريق مغادرة أرض الملعب لأي سبب مشروع يسمح له بالاستمرار بالعمل كمدرب، ومع ذلك إذا غادر أرض الملعب عقب خطأ عدم الأهلية، أو إذا لم يتمكن من العمل كمدرب بسبب إصابة فيحق لبديله كرئيس فريق أن يحل محله كمدرب.

7-9 يجب على المدرب أن يعين رامى الرميات الحرة لفريقه في جميع الحالات التي لم يحدد فيها القانون رامى الرميات الحرة.





القاعدة الرابعة: قوانين اللعب

Rule Four: Playing Regulations

مادة 8 - وقت اللعب، التعادل بالنتيجة والفترات الإضافية:

playing time tied score and extra periods

8-1 تتكون المباراة من أربع (4) فترات كل فترة (10) دقائق .

8-2 هناك استراحة اللعب من (20) دقيقة قبل الوقت المحدد لبداية المباراة .

8-3 هناك استراحة من (2) دقيقتين بين الفترة الأولى والثانية وبين الفترة الثالثة والرابعة وقبل كل فترة إضافية .

8-4 هناك استراحة لعب الشوط الأول من (15) خمس عشرة دقيقة .

8-5 تبدأ استراحة اللعب :

* قبل (20) عشرين دقيقة من الوقت المحدد لبدء المباراة .

* عند انطلاق ساعة المباراة بانتهاء الفترة .

8-6 تنتهي استراحة اللعب :

* عندما تترك الكرة يد قائد طاقم التحكيم في كرة القفز لبداية الفترة الأولى .



* عندما تكون الكرة تحت تصرف اللاعب المنفذ لرمية الإدخال، في بداية جميع الفترات الأخرى.

8-7 إذا كانت النتيجة التعادل عند نهاية زمن اللعب للفترة الرابعة يجب أن تستمر المباراة لفترة إضافية من خمس (5) دقائق أو أي عدد من مثل هذه الفترات من خمس (5) دقائق تتطلبه الضرورة لكسر التعادل.

إذا كانت النتيجة متعادلة لمجموع المبارتين في مباريات ذهاب وإياب بحيث إن مجموع النقاط لنظام المنافسة سلسلة مرتبطة في نهاية المباراة الثانية، يجب أن تستمر هذه المباراة مع فترات إضافية من 5 دقائق حسب الضرورة لكسر التعادل، ويمكن أن تنتهي المباراة الأولى (الذهاب) بالتعادل.

8-8 إذا ارتكب خطأ لحظة أو قبل انطلاق إشارة ساعة المباراة بنهاية زمن اللعب مباشرة يجب أن تنفذ جميع الرميات المستحقة جراء ذلك الخطأ.

8-9 إذا تطلب الأمر وقتاً إضافياً كنتيجة لهذه الرمية (الرميات) الحرة، فعليه يجب اعتبار جميع الأخطاء المرتكبة بعد انتهاء زمن اللعب كأنها حدثت خلال فترة استراحة اللعب والرمية (الرميات) الحرة يجب أن تنفذ قبل البدء بالوقت الإضافي.



مادة 9 - بداية ونهاية الفترة أو المباراة:

Beginning and end of a period or the game

- 9-1 تبدأ الفترة الأولى عندما تترك الكرة يد الحكم في كرة القفز لبداية الفترة الأولى.
- 9-2 تبدأ بقية فترات المباراة عندما توضع الكرة تحت تصرف اللاعب المنفذ لرمية الإدخال.
- 9-3 لا تبدأ المباراة إذا لم يتواجد أحد الفريقين بخمسة لاعبين جاهزين على أرض الملعب.
- 9-4 في جميع المباريات يجب أن يأخذ الفريق الذي يرد اسمه أولاً مقعد الفريق والسلة الخاصة به على الجانب الأيسر من طاولة التسجيل المواجهة لأرض الملعب ولكن إذا تم الاتفاق بين الفريقين بتبادل مواقعهما (مقاعد الفريق أو السلة) فلهما ذلك.
- 9-5 يسمح للفريقين بالإحماء قبل الفترة الأولى والثالثة في نصف الملعب الموجود به سلة منافسيهم.
- 9-6 يجب أن يتبادل الفريقان السلتين في النصف الثاني من المباراة.
- 9-7 في جميع الفترات الإضافية يبقى الفريق مستمراً في اللعب باتجاه نفس السلة مثلما كان في الفترة الرابعة.
- 9-8 يجب أن تنتهي الفترة، الفترة الإضافية أو المباراة عندما تنطلق الإشارة الصوتية لساعة المباراة لنهاية زمن اللعب (الفترة)، وعندما يتم



تجهيز اللوحة الخلفية بالإضاءة حول محيطها، فإن للإضاءة الأولوية على صوت ساعة المباراة.

مادة 10 - حالات الكرة: Status of the ball

10 - 1 تكون الكرة إما حية أو ميتة .

10 - 2 تصبح الكرة حية عندما :

- * تترك الكرة يد الحكم في كرة القفز لبداية الفترة الأولى .
- * يضع الحكم الكرة في متناول رامى الرمية الحرة، أثناء رمية حرة .
- * يضع الحكم الكرة في متناول اللاعب لإدخالها أثناء رمية الإدخال .

10 - 3 تصبح الكرة ميتة عندما :

- * تحدث أي إصابة ميدانية أو رمية حرة ناجحة .
- * يطلق الحكم صافرته والكرة حية .
- * تبين أن الكرة لن تدخل السلة في الرمية الحرة التي يتبعها :
 - رمية (رميات) حرة أخرى .
 - جزاء لاحق (رمية/ رميات حرة/ أو رمية إدخال) .
- * تنطلق إشارة ساعة المباراة معلنة انتهاء الفترة .
- * تنطلق إشارة ساعة التصويب معلنة انتهاء زمن الهجمة بينما يكون الفريق مسيطرا على الكرة .



* يلمس لاعب من أي من الفريقين الكرة وهي في الهواء على أثر تصويبة ميدانية بعد أن:

- أطلق أي حكم صافرته.

- انطلق صوت جهاز ساعة المباراة بنهاية الفترة.

- انطلق صوت جهاز ساعة التصويب.

10- 4 لا تصبح الكرة ميتة وتحتسب الإصابة إذا حدثت عندما:

* تكون الكرة في الهواء على أثر تصويبة ميدانية و:

- يطلق الحكم صافرته.

- تنطلق إشارة ساعة المباراة بانتهاء الفترة.

- تنطلق إشارة ساعة التصويب.

* تكون الكرة في الهواء على أثر رمية حرة ويطلق الحكم صافرته لأي مخالفة للقواعد من أي لاعب غير رامي الرمية الحرة.

* يرتكب اللاعب خطأ على أي منافس بينما لا تزال الكرة تحت سيطرة منافس في وضع تصويب لإصابة ميدانية والذي أنهى التصويبة بحركة مستمرة بدأت قبل حدوث الخطأ.

لا ينطبق هذا البند ولا يتم احتساب الإصابة:

- بعد أن يطلق الحكم صافرته عند القيام بعمل تصويب جديد كلياً.



- خلال استمرارية حركة اللاعب للتهديف تنطلق إشارة ساعة المباراة لإنهاء الفترة أو انطلاق إشارة ساعة التصويب .

مادة 11 - مكان اللاعب والحكم:

Location of a player and an official

11 - 1 يتحدد مكان اللاعب بالموقع الذي يلامس فيه الأرض.

فعندما يكون في الهواء أثر قفزة، فإن مكانه يتحدد في الموقع الذي كان يلامس فيه الأرض، وهذا يشمل خطوط الحدود، خط المركز، خط الثلاث نقاط، خط الرمية الحرة، الخطوط المحددة لمنطقة الرمية الحرة والخطوط المحددة لنصفي دائرة خطأ غير المهاجم .

11 - 2 يتحدد مكان الحكم بنفس الطريقة كما بالنسبة للاعب فعندما تلمس الكرة الحكم تكون كأنها لمست الأرض المتواجد بها الحكم .

مادة 12 - كرة القفز والحياسة المتبادلة:

Jump ball and alternating possession

12 - 1 تعريف: Definition

12 - 1 - 1 تحدث كرة القفز عندما يقذف الحكم الكرة بين أي لاعبين متنافسين في الدائرة المركزية في بداية الفترة الأولى .

12 - 1 - 2 تكون الكرة ممسوكة عندما يطبق على الكرة بإحكام لاعبان متنافسان أو أكثر بإحدى أو كلتا اليدين بحيث يتعذر أي من اللاعبين تحقيق السيطرة دون خشونة مفرطة .



12 - 2 الإجراء:

12 - 2 - 1 يقف كل قافز وقدميه داخل نصف الدائرة القريب من السلة الخاصة بفريقه وإحدى قدميه قريبة من خط مركز الدائرة.

12 - 2 - 2 لا يجوز للاعب نفس الفريق أن يشغلوا أماكن متجاورة حول الدائرة إذا ما رغب أحد المنافسين إشغال أحد هذه الأماكن.

12 - 2 - 3 يجب أن يقذف الحكم الكرة بين القافزين إلى أعلى (عمودياً) وإلى ارتفاع أعلى من قدرتهما للوصول إلى الكرة بالقفز.

12 - 2 - 4 يجب أن يتم ضرب الكرة بيد (يدي) أحد أو كلا القافزين بعد أن تبلغ الكرة أعلى نقطة ممكنة.

12 - 2 - 5 لا يجوز لكلا القافزين ترك مكانهما إلى أن يتم ضرب الكرة بشكل مشروع.

12 - 2 - 6 لا يجوز لأي من القافزين إمساك الكرة أو لمسها أكثر من مرتين حتى تلمس لاعباً من غير القافزين أو الأرض.

12 - 2 - 7 إذا لم تضرب الكرة من أحد القافزين، توجب إعادة كرة القفز.

12 - 2 - 8 لا يجوز لأي لاعب من غير القافزين أن يضع أي جزء من جسمه على أو فوق خط الدائرة قبل أن تضرب الكرة.



كسر المواد 12 - 2 - 1، 12 - 2 - 4، 12 - 2 - 5، 12 - 2 - 6،
12 - 2 - 8، يعتبر مخالفة.

12 - 3 حالات كرة القفز: Jump ball situations

- تحدث حالة كرة القفز عندما:
- * يتم احتساب كرة ممسوكة.
 - * تخرج الكرة خارج الحدود مع اختلاف الحكام أو عدم استطاعة الحكام تقرير مَنْ آخر لاعب لمس الكرة قبل خروجها.
 - * تحدث مخالفة من قبل لاعبين متنافسين عقب تنفيذ رمية حرة أخيرة أو وحيدة غير ناجحة.
 - * تعلق كرة حية على حوامل السلة (ما عدا بين الرميات الحرة أو بعد تنفيذ رمية حرة أخيرة أو وحيدة تعقبها تنفيذ رمية إدخال من منتصف الساحة مقابل طاولة التسجيل).
 - * بعدما تصبح الكرة ميتة ولا يكون أيٌّ من الفريقين مسيطراً على الكرة أو مستحقاً لها.
 - * بعد أن يتم إلغاء الجزاءات المتساوية ضد كلا الفريقين، ولم يكن هناك جزاء لغرض التنفيذ ولم يكن أحد الفريقين مسيطراً على الكرة ولا مؤهلاً للعب الكرة قبل الخطأ الأول أو المخالفة.



* ستبدأ جميع الفترات عدا الفترة الأولى .

12 - 4 تعريف الحيابة المتبادلة: Alternating possession definition

12 - 4 - 1 الحيابة المتبادلة هي الطريقة للتسبب في أن تصبح الكرة حية من رمية إدخال بدلاً من كرة القفز .

12 - 4 - 2 الحيابة المتبادلة:

* تبدأ عندما تكون الكرة في متناول اللاعب لإجراء رمية الإدخال .

* تنتهي عندما :

- تلمس أو تلمس الكرة بشكل مشروع من قبل لاعب داخل الملعب .

- يرتكب الفريق المنفذ لرمية الإدخال مخالفة .

- تعلق كرة حية على حوامل السلة خلال رمية الإدخال .

12 - 5 إجراءات الحيابة المتبادلة

12 - 5 - 1 في جميع حالات كرة القفز بخلاف البدء في بداية المباراة تتبادل الفرق الحيابة لرمية إدخال من الموقع الأقرب لحدوث حالة كرة القفز .

12 - 5 - 2 يبدأ عملية الحيابة المتبادلة الفريق الذي لم يحقق السيطرة على كرة حية في الملعب بعد كرة القفز التي تبدأ بها الفترة الأولى .



12 - 5 - 3 يجب أن يبدأ الفريق الذي له حق الحيازة المتبادلة الفترة التالية برمية إدخال من منتصف الساحة المقابلة لطاولة التسجيل، مالم يكن هناك رميات حرة لاحقة وحيازة كجزء يجب أن ينفذ.

12 - 5 - 4 يتحدد الفريق المستحق إدخال الحيازة المتبادلة بواسطة سهم الحيازة المتبادلة باتجاه سلة المنافسين، ويتم عكس سهم الحيازة مباشرة عندما تنتهي رمية إدخال الحيازة المتبادلة.

12 - 5 - 5 تتسبب مخالفة الفريق أثناء تنفيذ رمية الإدخال جراء حالة الحيازة المتبادلة بفقده رمية الإدخال ويتم عكس سهم الحيازة المتبادلة مباشرة للفريق المنافس الذي له الحق في الحيازة المتبادلة لحالة كرة القفز التالية.

ويجب منح الفريق المنافس رمية إدخال كنتيجة لمخالفة الفريق لتنفيذ رمية إدخال الحيازة المتبادلة من مكان رمية الإدخال الأصلية.

12 - 5 - 6 الخطأ من قبل أي من الفريقين.

* قبل بدء أي فترة عدا الفترة الأولى، أو

* خلال رمية الإدخال من حيازة متبادلة.

في هذه الحالة، لا يفقد الفريق فرصته في رمية الإدخال التالية من حالة الحيازة المتبادلة.



مادة 13 - كيف تلعب الكرة How the ball is played

تعريف Difinition

13 - 1 خلال المباراة، تلعب الكرة بواسطة اليد (الأيدي) فقط ويمكن أن تمرر، ترمى، تدفع، تدحرج أو يحاور بها في أي اتجاه وضمن القيود المنصوص عليها في المواد القانونية.

13 - 2 قاعدة:

يجب على اللاعب أن لا يجري بالكرة أو يعتمد ركلها أو صدها بأي جزء من الساق أو يضربها بقبضة اليد، ولكن أن تحتك الكرة أو تلمس بأي جزء من القدم بدون قصد لا يعتبر مخالفة.

كسر قواعد المادة 13 - 2 يعتبر مخالفة.

مادة 14 - السيطرة على الكرة Control of the ball

14 - 1 تعريف:

14 - 1 - 1 يكون الفريق مسيطراً على الكرة عندما يكون لاعبا من ذلك الفريق مسيطراً على كرة حية بحال مسكها أو المحاورة بها، أو تكون تحت تصرفه كرة حية.

14 - 1 - 2 تستمر سيطرة الفريق عندما:

* يكون لاعب من ذلك الفريق مسيطراً على كرة حية.

* تكون الكرة في حالة تمرير بين أفراد ذلك الفريق.



14 - 1 - 3 تنتهي سيطرة الفريق عندما:

* يحقق أي لاعب منافس السيطرة على الكرة.

* تصبح الكرة ميتة.

* تترك الكرة يد (يدي) اللاعب في حالة تصويبة ميدانية أو رمية حرة.

مادة 15: اللاعب في وضع التصويب

player in the acte of shooting

15 - 1 تعريف:

15 - 1 - 1 التصويبة الميدانية أو الرمية الحرة على الهدف هي عندما تكون الكرة بين يد (يدي) اللاعب ويرمى بها في الهواء باتجاه سلة الخصم.

المتابعة هي توجيه الكرة باليد (اليدين) مباشرة إلى سلة الخصم. كبس الكرة هو وضع الكرة في السلة بقوة بواسطة يد واحدة أو كلتا اليدين وتعتبر المتابعة والكبس كأنها تصويبة ميدانية.

15 - 1 - 2 وضع التصويب:

يبدأ وضع التصويب عندما يبدأ اللاعب في الحركة المستمرة التي يعقبها إطلاق الكرة وفي تقدير الحكم أنه قد بدأ محاولة التسجيل، برمي، متابعة أو كبس الكرة نحو سلة المنافس.

ينتهي التصويب عندما تترك الكرة يد (يدي) اللاعب، وفي الحالة التي يكون فيها الرامي في الهواء، تعود كلا القدمين إلى الأرض.



ومن المحتمل أن يتم إمساك ذراع (ذراعي) اللاعب الذي يحاول التسجيل من قبل منافس، فيمنعه من التسجيل ومع ذلك لا يزال في حالة تهديف على الرغم من أن الكرة لم تترك يد (يدي) اللاعب. لا يوجد علاقة بين عدد الخطوات المصرح بها التي استخدمت ووضع التصويب.

15 - 1 - 3 الحركة المستمرة في وضع التصويب:

- * تبدأ عندما تستقر الكرة في يد (يدي) اللاعب وبدأت حركة التصويب التي عادة ما تكون إلى الأعلى.
- * ويمكن أن تشمل ذراع (ذراعي) اللاعب و/ أو حركة الجسم المستخدمة منه في محاولة التصويب لإصابة ميدانية.
- * تنتهي عندما تخرج الكرة من يد (يدي) اللاعب أو إذا ما تم القيام بحركة تصويب جديدة كلياً.
- * عندما يكون لاعب في وضع التصويب وبعد أن ارتكب خطأ ضده أثناء التصويب، ثم قام بإعطاء تمريرة، لم يعد يعتبر في وضع تصويب.

مادة 16 - الإصابة: متى تحدث وقيمتها

Goal :when made and its value

16 - 1 تعريف Definition

16 - 1 - 1 تحدث الإصابة عندما تدخل كرة حية السلة من أعلى وتستقر بها أو تمر خلالها.



16 - 1 - 2 تعتبر الكرة داخل السلة عندما يكون أقل جزء منها داخل الحلقة وأسفل مستوى الحلقة.

Rule 2 - 16 قاعدة:

16 - 2 - 1 يتم احتساب الإصابة للفريق المهاجم للسلة التي دخلتها الكرة كما يلي:

- * تحتسب الإصابة من الرمية الحرة بنقطة (1) واحدة.
- * تحتسب الإصابة الميدانية من منطقة النقطتين بنقطتين (2) اثنتين.
- * تحتسب الإصابة الميدانية من منطقة الثلاث نقاط بثلاث (3) نقاط.

* بعد أن تمس الكرة الحلقة بعد الرمية الحرة الأخيرة أو الوحيدة وتلمس بطريقة مشروعة من قبل مهاجم أو مدافع قبل دخولها للسلة فيتم احتسابها نقطتين.

16 - 2 - 2 إذا ما سجل لاعب إصابة ميدانية في سلته بالمصادفة يتم تسجيل النقاط وكأنها أحرزت من قبل رئيس الفريق المنافس المتواجد في أرض الملعب.

16 - 2 - 3 إذا ما سجل لاعب إصابة ميدانية في سلته متعمدا تعتبر مخالفة ولا تحتسب الإصابة.

16 - 2 - 4 إذا ما تسبب لاعب بإدخال الكرة بأكملها من أسفل السلة تعتبر مخالفة.



16 - 2 - 5 في حالة رمية الإدخال أو المتابعة بعد الرمية الحرة الأخيرة لحظة أن يلمس الكرة لاعب داخل الملعب إلى أن يصوبها، يجب أن يتوفر حد أدنى من الوقت لمثل هذه التصويبة قبل انقضاء الوقت. فإذا ما تم عرض (00.3) ثلاثة أعشار الثانية على ساعة المباراة، فإنه من واجب الحكم (الحكام) أن يقرر ما إذا تركت الكرة قبل انطلاق إشارة ساعة المباراة لانتهاؤ الفترة.

وعلى كل، إذا تم عرض (00.2) عشري أو (00.1) عشر ثانية على ساعة المباراة فإن النمط الوحيد للإصابة المتحققة تكون بضرب الكرة أو غمسها مباشرة من لاعب بالهواء.

مادة 17 - رمية الإدخال: Throw-in

17 - 1 تعريف Definition

17 - 1 - 1 رمية الإدخال هي تمرير الكرة من قبل لاعب خارج الحدود إلى داخل ساحة اللعب.

17 - 2 الإجراء:

17 - 2 - 1 على الحكم أن يسلم أو يضع الكرة في متناول يد اللاعب الذي سيقوم برمية الإدخال. ممكن للحكم أن يقذف أو يردد بالكرة للاعب الذي سينفذ رمية الإدخال شريطة أن:

* يكون الحكم على بعد لا يزيد عن (4) أمتار من اللاعب الذي سينفذ رمية الإدخال.



* يكون اللاعب الذي سينفذ رمية الإدخال في المكان الصحيح كما هو محدد من الحكم.

17 - 2 - 2 يجب على اللاعب تنفيذ رمية الإدخال من الخارج عند أقرب مكان للمخالفة كما حدده الحكم أو المكان الذي توقف عنده اللعب باستثناء خلف اللوحة مباشرة.

17 - 2 - 3 يجب أن تنفذ رمية الإدخال اللاحقة من خط امتداد منتصف الملعب مقابل طاولة التسجيل في الحالات الآتية:

* بداية جميع فترات اللعب عدا الفترة الأولى.

* بعد تنفيذ رميات حرة ناتجة عن خطأ فني، سوء سلوك أو عدم أهلية.

ويجب على اللاعب المنفذ لرمية الإدخال من منتصف الملعب أن يضع إحدى قدميه على أحد جانبي امتداد خط المركز، ويحق له أن يمرر الكرة إلى زميل بالفريق في أي موقع على أرض الملعب.

17 - 2 - 4 عندما تظهر على ساعة المباراة (2:00) دقيقة أو أقل من الفترة الرابعة أو كل فترة إضافية، بعد وقت مستقطع تم منحه للفريق المستحق لإدخال الكرة في منطقة فريقه الخلفية، يجب أن تعطى الكرة لرمية إدخال من خط رمية الإدخال في المنطقة الأمامية المقابل لطاولة التسجيل.

17 - 2 - 5 على أثر خطأ شخصي ارتكبه لاعب من الفريق المسيطر على كرة حية أو الفريق المستحق للكرة، يجب أن تنفذ رمية الإدخال من أقرب مكان لوقوع المخالفة.



17 - 2 - 6 عندما تدخل الكرة في السلة ولا يتم احتساب الإصابة الميدانية أو الرمية الحرة يجب أن تنفذ رمية الإدخال اللاحقة مع امتداد خط الرمية الحرة.

17 - 2 - 7 بعد تسجيل إصابة ميدانية أو الرمية الحرة الوحيدة أو الأخيرة ناجحة:

* يستطيع أي لاعب منافس للفريق الذي سجل إصابة أن ينفذ رمية الإدخال من أي مكان من خط النهاية حيث سجلت الإصابة، هذا ينطبق أيضا بعد أن يسلم الحكم الكرة للاعب أو يضعها تحت تصرفه بعد الوقت المستقطع أو بعد أي إيقاف للعب بسبب تصويبة ميدانية أو الرمية الحرة الأخيرة أو الوحيدة إذا كانت ناجحة.

* يمكن للاعب الذي ينفذ رمية الإدخال بالتحرك جانبا و/ أو إلى الخلف ويمكن تمرير الكرة بين أفراد الفريق الواحد على أو خلف الخط النهائي، ولكن احتساب الـ (5) ثوان يبدأ عندما تصبح الكرة تحت تصرف أول لاعب خارج الحدود.

17 - 3 قاعدة: Rule

17 - 3 - 1 يجب على اللاعب المنفذ لرمية الإدخال ألا:

* يستنفذ أكثر من خمس (5) ثوانٍ لترك الكرة.

* يخطو إلى أرض الملعب قبل أو لحظة ترك الكرة.



* يتسبب في أن تلمس الكرة خارج الحدود، بعد تركها في رمية الإدخال.

* يلمس الكرة في الملعب قبل أن تلمس لاعبا آخر.

* يتسبب في أن تدخل الكرة في السلة مباشرة.

* يتحرك جانبا مسافة تزيد عن (1) متر واحد أو أن يتحرك في أكثر من اتجاه من المكان الذي حدد من قبل الحكم قبل أو أثناء ترك الكرة، ماعدا خلف خط الحد النهائي بعد إصابة ناجحة أو رمية حرة أخيرة ناجحة.

وعلى كل فإنه من المسموح التحرك من الخط إلى الخلف مباشرة طالما سمحت الظروف بذلك.

17 - 3 - 2 لا يسمح لأي لاعب آخر أن:

* يتجاوز بأي جزء من جسمه خط الحدود قبل أن ترمى الكرة عبر الخط.

* يتواجد على مسافة تقل عن (1) متر واحد من اللاعب الذي ينفذ رمية الإدخال عندما تكون المنطقة (الحيز) الخالي من العوائق خارج الحدود في نقطة رمية الإدخال يقل عن (2) مترين.

كسر ما ورد في المادة 17 - 3 يعتبر مخالفة.



17 - 4 الجزء

تمنح الكرة للمنافسين لرمية إدخال من موقع رمية الإدخال الأصلية.

مادة 18 - الوقت المستقطع: Time - out

18 - 1 تعريف: Definition

الوقت المستقطع هو قطع (إيقاف) للمباراة بطلب من مدرب أو مساعد مدرب.

18 - 2 قاعدة Rule

18 - 2 - 1 يجب أن يستغرق كل وقت مستقطع (1) دقيقة واحدة.

18 - 2 - 2 يمنح الوقت المستقطع خلال فرصة الوقت المستقطع.

18 - 2 - 3 تبدأ فرصة الوقت المستقطع:

* للفريقين عندما تصبح الكرة ميتة وساعة المباراة متوقفة، وبعد أن ينهي الحكم اتصاله مع طاولة التسجيل.

* للفريقين عندما تصبح الكرة ميتة بعد نجاح الرمية الحرة الأخيرة أو الوحيدة.

* عندما يتم إحراز إصابة ميدانية ضد الفريق الذي طلب وقتاً مستقطعاً.



18 - 2 - 4 تنتهي فرصة الوقت المستقطع عندما تصبح الكرة في متناول يد اللاعب لتنفيذ رمية الإدخال أو تكون الكرة في متناول يد رامي الرمية الحرة الأولى أو الوحيدة.

18 - 2 - 5 يمنح كل فريق:

- (2) وقتين مستقطعين خلال الشوط الأول من المباراة.
- (3) ثلاثة أوقات مستقطعة خلال الشوط الثاني من المباراة مع وقتين مستقطعين كحد أعلى في آخر دقيقتين من المباراة.
- (1) وقتاً مستقطعاً واحداً خلال كل فترة إضافية.

18 - 2 - 6 لا يسمح بنقل الأوقات المستقطعة غير المستنفدة إلى الشوط الثاني أو الفترة الإضافية.

18 - 2 - 7 يحتسب الوقت المستقطع ضد الفريق الذي بادر مدربه بالطلب أولاً ما لم يتم منح الوقت المستقطع بعد إصابة ميدانية سجلت بواسطة منافسين وبدون الإعلان عن مخالفة.

18 - 2 - 8 لا يسمح للفريق الذي يحرز إصابة أن يعطى وقتاً مستقطعاً عندما تتوقف ساعة المباراة على أثر إصابة ميدانية ناجحة خلال (2) الدقيقتين الأخيرتين من الفترة الرابعة، أو (2) الدقيقتين الأخيرتين من كل فترة إضافية، ما لم يوقف الحكم المباراة.



18 - 3 الإجراء: Procedure

18 - 3 - 1 يحق فقط للمدرب أو مساعد المدرب طلب الوقت المستقطع ويجب أن يفعل ذلك بالتوجه شخصياً إلى طاولة المسجل ويطلب بوضوح وقتاً مستقطعاً مستخدماً يديه بالإشارة التقليدية الخاصة.

18 - 3 - 2 يسمح بإلغاء طلب الوقت المستقطع فقط قبل أن تنطلق إشارة المسجل معلنة لمثل هذا الطلب.

18 - 3 - 3 فترة الوقت المستقطع:

* تبدأ فترة الوقت المستقطع عندما يطلق الحكم صافرته ويعطي إشارة الوقت المستقطع.

* تنتهي فترة الوقت المستقطع عندما يطلق الحكم صافرته ويشير إلى الفريقين بالعودة إلى الملعب.

18 - 3 - 4 حالما تبدأ فرصة الوقت المستقطع يجب على المسجل أن يشير إلى الحكام أن طلباً للوقت المستقطع قد حصل بإطلاق إشارته الصوتية.

وفي حالة تسجيل إصابة ميدانية ضد الفريق الذي طلب وقتاً مستقطعاً، يجب على ميقاتي المباراة إيقاف ساعة المباراة فوراً وإطلاق إشارته الصوتية.

18 - 3 - 5 يسمح للاعبين ترك أرض الملعب والجلوس على مقاعد منطقة الفريق، ويسمح لأعضاء منطقة مقاعد الفريق بالدخول إلى



أرضية الملعب أثناء الأوقات المستقطعة واستراحات اللعب شريطة بقائهم ضمن حيز منطقة مقاعد الفريق.

18 - 3 - 6 إذا تم طلب الوقت المستقطع من أي من الفريقين بعد أن تكون الكرة في متناول رامي الرمية الحرة الأولى أو الأخيرة، يمنح الوقت المستقطع إذا:

* نجحت الرمية الحرة الأخيرة أو الوحيدة.

* كانت الرميات الحرة متبوعة برمية إدخال من منتصف الملعب.

* تم احتساب خطأ بين الرميات الحرة في هذه الحالة يجب استكمال تنفيذ الرميات الحرة ويسمح بأخذ الوقت المستقطع قبل تنفيذ جزاء الخطأ الجديد.

* تم احتساب خطأ قبل أن تصبح الكرة حية عقب الرمية الحرة الأخيرة أو الوحيدة، وفي هذه الحالة يسمح بأخذ الوقت المستقطع قبل تنفيذ جزاء الخطأ الجديد.

* تم احتساب مخالفة قبل أن تصبح الكرة حية عقب الرمية الحرة الأولى أو الوحيدة، وفي هذه الحالة يسمح بأخذ الوقت المستقطع قبل تنفيذ رمية الإدخال.

وفي حالة وجود مجموعة من الرميات الحرة و/ أو حيازة على الكرة ناتجة عن جزاء أكثر من خطأ واحد (1) يتم التعامل مع كل مجموعة على حدة.



مادة 19 - التبديل، Substitution

19-1 تعريف Definition

التبديل هو أي قطع للمباراة بطلب من البديل ليصبح لاعبا.

19-2 قاعدة Rule

19-2-1 يسمح للفريق بتبديل لاعب أو أكثر خلال فرصة التبديل.

19-2-2 تبدأ فرصة التبديل:

* للفريقين عندما تصبح الكرة ميتة وساعة المباراة متوقفة، وينتهي الحكم اتصاله مع طاولة المسجل.

* للفريقين عندما تصبح الكرة ميتة بعد الرمية الحرة الأخيرة أو الوحيدة الناجحة.

* للفريق الذي لم يسجل عندما يتم إحراز إصابة ميدانية، عندما تشير ساعة المباراة إلى (2) دقيقتين أو أقل من الفترة الرابعة وكل فترة إضافية.

19-2-3 تنتهي فرصة التبديل عندما تكون الكرة في متناول اللاعب لرمية الإدخال أو لتنفيذ رمية حرة أولى أو وحيدة.

19-2-4 لا يستطيع اللاعب الذي أصبح بديلا والبديل الذي أصبح لاعبا العودة إلى المباراة أو ترك المباراة حتى تصبح الكرة ميتة مرة أخرى بعد حدوث حالة دوران لساعة المباراة ما لم:



* ينقص الفريق لأقل من خمسة (5) لاعبين على أرض الملعب .
* يكون اللاعب المحدد لتنفيذ رميات حرة نتيجة لتصحيح خطأ موجود على مقعد الفريق بعد أن تم استبداله بطريقة مشروعة .
19 - 2 - 5 لا يسمح بالتبديل عندما تتوقف ساعة المباراة على أثر إصابة ميدانية أحرزت من قبل الفريق طالب التبديل خلال الدقيقتين (2) الأخيرتين من الفترة الرابعة أو الدقيقتين (2) الأخيرتين من كل فترة إضافية ما لم يوقف الحكم المباراة .

19 - 3 الإجراء: Procedure

19 - 3 - 1 للتبديل الحق فقط في أن يطلب التبديل ويجب عليه هو (ليس المدرب أو مساعد المدرب) أن يتوجه إلى طاولة التسجيل وأن يطلب التبديل بوضوح مستخدماً يديه بالإشارة الخاصة بالتبديل بشكل واضح، أو يجلس على مقعد التبديل ويجب عليه أن يكون جاهزاً للعب فوراً .

19 - 3 - 2 يسمح بإلغاء طلب التبديل، قبل أن تنطلق إشارة المسجل لمثل هذا الطلب .

19 - 3 - 3 حالما تبدأ فرصة التبديل يجب على المسجل أن يطلق إشارته لكي يشعر الحكام أن طلباً للتبديل قد تم .

19 - 3 - 4 يجب على البديل البقاء خارج الحدود إلى أن يطلق الحكم صافرته، يعطي إشارة التبديل ويشير إليه لدخول أرض الملعب .



19 - 3 - 5 لا يتوجب على اللاعب المستبدل أخطار أيًا من المسجل أو الحكم ويسمح له أن يتوجه إلى مقعد الفريق مباشرة.

19 - 3 - 6 يجب أن يتم التبديل بأسرع ما يمكن ويجب أن يستبدل اللاعب المرتكب لخطئه (5) الخامس أو المستبعد بعدم الأهلية خلال (30) ثلاثين ثانية، فإذا كان هناك برأي الحكم تأخير غير مبرر يتم احتساب وقت مستقطع على الفريق المخالف، وإذا كان الفريق المخالف لا يملك وقتًا مستقطعًا يمكن احتساب خطأ فني على مدرب الفريق لتأخيرته اللعب (يقيد "B").

19 - 3 - 7 إذا تم طلب التبديل خلال الوقت المستقطع أو خلال استراحة اللعب توجب على البديل أن يخطر المسجل قبل دخوله المباراة.

19 - 3 - 8 إذا توجب استبدال رامي الرمية الحرة لأنه:

* يكون مصابا.

* ارتكب خطأه الخامس.

* تم استبعاده (عدم أهلية).

يجب أن تنفذ الرمية (الرميات) الحرة بواسطة بديله والذي لا يسمح باستبداله إلا بعد دوران ساعة المباراة وتوقفها لفترة أخرى.

19 - 3 - 9 إذا تم طلب التبديل لأي من الفريقين، بعد أن تكون الكرة في متناول رامي الرمية الحرة الأولى أو الوحيدة، يسمح بالتبديل في حال:



- * نجاح الرمية الحرة الأخيرة أو الوحيدة.
- * إذا كانت الرميات الحرة متبوعة برمية إدخال من منتصف الملعب.
- * احتساب خطأ بين الرميات الحرة، في هذه الحالة يجب استكمال الرميات الحرة ويتم التبديل قبل تنفيذ جزاء الخطأ الجديد.
- * احتساب خطأ قبل أن تصبح الكرة حية عقب الرمية الحرة الأخيرة في هذه الحالة يتم التبديل قبل تنفيذ جزاء الخطأ الجديد.
- * احتساب مخالفة قبل أن تصبح الكرة حية عقب الرمية الحرة الأخيرة أو الوحيدة في هذه الحالة يتم التبديل قبل تنفيذ رمية الإدخال.
- في حالة وجود مجموعة متتابعة من الرميات الحرة الناتجة عن جزاء أكثر من خطأ (1) واحد يتم التعامل مع كل مجموعة على حدة.

مادة 20 - خسارة المباراة بالانسحاب Me lost by forfeit

Rule 20 - قاعدة 1

- سوف يخسر الفريق المباراة بالانسحاب إذا:
- * لم يتواجد الفريق أو لم يتمكن من تحضير خمسة (5) لاعبين جاهزين للعب بعد (15) خمس عشرة دقيقة على الزمن الرسمي لبدء المباراة.



- * يقوم بأفعال تحول دون الاستمرار باللعب .
- * رفض اللعب بعد أن طلب قائد طاقم التحكيم منه ذلك .

20 - 2 الجزاء Penalty

20 - 2 - 1 تمنح المباراة للمنافسين وتكون النتيجة عشرين إلى صفر (20 إلى صفر) إضافة إلى حصول الفريق المنسحب على صفر (0) من النقاط .

20 - 2 - 2 يخسر الفريق الذي ينسحب المجموع الكلي للنقاط للمباريات من مرتين (ملعبه وخارج ملعبه) وبالنسبة للمباريات الإقصائية (الفائز بمبارتين من ثلاث) فإن الفريق الذي ينسحب من المباراة الأولى، الثانية أو الثالثة سوف يخسر تسلسله أو المباريات الإقصائية بالانسحاب، وهذا لا ينطبق على المباريات الإقصائية (الفائز بثلاث مباريات من خمس) .

20 - 2 - 3 إذا ما كرر الفريق عملية الانسحاب للمرة الثانية فإن الفريق يقصى من المسابقة، وتشطب جميع نتائجه مع الفرق الأخرى .

مادة 21 - خسارة المباراة بالإخفاق Me lost by default

21 - 1 قاعدة؛ Rule

سوف يخسر الفريق المباراة بالإخفاق إذا قل عدد لاعبي ذلك الفريق داخل الملعب عن لاعبين اثنين داخل الملعب جاهزين للعب .



21 - 2 الجزاء: Penalty

21 - 2 - 1 إذا كان الفريق الذي منح الفوز متقدما تبقى النتيجة كما هي عند وقت الإيقاف، إذا كان الفريق الذي منح الفوز غير متقدم فإن النتيجة تسجل لصالحه (2 إلى صفر) علاوة على أن الفريق المخفق يحصل على (1) نقطة واحدة في التصنيف.

21 - 2 - 2 للمجموع الكلي للنقاط في المباريات من مرتين (ملعبه وخارج ملعبه) فإن الفريق المخفق من المباراة الأولى أو الثانية سوف يخسر تسلسله «بالإخفاق».





القاعدة الخامسة: المخالفات

Rule Five : VIOLATIONS

مادة 22 - المخالفات Violations

22 - 1 تعريف Definition

المخالفة هي كسر لقواعد اللعبة .

22 - 2 الجزاء Penalty

تمنح الكرة للمنافس لرمية إدخال من خارج الحدود عند أقرب نقطة للمخالفة باستثناء خلف اللوحة مباشرة، ما لم تكن هناك محددات في قواعد اللعب .

مادة 23 - اللاعب خارج الحدود والكرة خارج الحدود

Player out of bounds and ball out of bounds

23 - 1 تعريف Definition

23 - 1 - 1 يكون اللاعب خارج الحدود عندما يمس أي جزء من جسمه بالأرض أو أي شيء آخر بخلاف لاعب، على، فوق أو خارج خط الحدود .



23 - 1 - 2 تكون الكرة خارج الحدود عندما تلمس:

- * لاعب أو أي شخص خارج الحدود.
- * الأرض أو أي شيء على، فوق، أو خارج خط الحدود.
- * دعائم اللوحة، اللوحتين من الخلف أو أي شيء فوق ساحة اللعب.

23 - 2 قاعدة Rule

23 - 2 - 1 يكون المتسبب في إخراج الكرة خارج الحدود آخر لاعب لمسها أو لمستته قبل أن تخرج خارج الحدود، حتى لو كان خروج الكرة خارج الحدود بلمسها شيء بخلاف اللاعب.

23 - 2 - 2 إذا خرجت الكرة خارج الحدود بسبب لمسها من قبل لاعب أو لمسها لاعب كان على أو خارج خط الحدود، فإن ذلك اللاعب يكون المتسبب في خروج الكرة خارج الحدود.

23 - 2 - 3 إذا ما تحرك لاعب (لاعبان) إلى خارج الحدود أو إلى منطقتة الخلفية أثناء كرة ممسوكة تحدث عندها حالة كرة قفز.

مادة 24 - المحاورة (الطبببة) Dribbling

24 - 1 تعريف Definition

24 - 1 - 1 المحاورة هي حركة كرة حية سببها لاعب مسيطر على تلك الكرة برميها، دفعها، دحرجتها أو المحاورة بها على الأرض أو تعتمد ضربها باللوحة (البورد).



24 - 1 - 2 تبدأ المحاورة عندما يحقق لاعب السيطرة على كرة حية داخل الملعب برميها، دفعها، دحرجتها أو المحاورة بها على الأرض أو تعمد ضربها باللوحة (البورد) ومعاودة لمسها ثانية قبل أن تلمس لاعبا آخر.

تنتهي المحاورة عندما يلمس اللاعب الكرة بكلتا يديه في ذات الوقت أو أن يسمح للكرة أن تستقر على يده أو كلتا يديه.

ويسمح برمي الكرة في الهواء أثناء المحاورة شريطة أن تلمس الكرة الأرض أو لاعب آخر قبل أن يلمسها ثانية بيده اللاعب الذي رماها، ليس هناك من عدد محدد للخطوات التي يسمح للاعب القيام بها عندما لا تكون الكرة على تماس مع يده.

24 - 1 - 3 اللاعب الذي يفقد السيطرة على كرة حية داخل الملعب عن غير قصد ثم يستعيدها يعتبر متعثرا بالكرة.

24 - 1 - 4 الحالات التالية لا تعتبر محاورة:

* التصويبات المتتالية من أجل إصابة ميدانية.

* التعثر بالكرة في بداية أو نهاية المحاورة.

* محاولات حصول السيطرة على الكرة بدفعها عن حيز اللاعبين الآخرين.

* ضرب الكرة من سيطرة لاعب آخر.

* عرقلة تمريرة واستعادة السيطرة على الكرة.



* قذف الكرة من يد إلى أخرى ثم تركها تستقر قبل أن تلمس الأرض، شريطة ألا ترتكب مخالفة جري.

Rule 24 - قاعدة 24

لا يسمح للاعب بالمحاورة مرة ثانية بعد أن أنهى محاورته الأولى مالم يكن قد فقد السيطرة على كرة حية داخل الملعب، بسبب:

* تصويبة لإصابة ميدانية.

* لمس الكرة من قبل المنافس.

* تمريرة أو تعثر الكرة ثم لمست أو لُمست بعد ذلك من قبل لاعب آخر.

مادة 25 - الجري Travelling

Definition 1 - تعريف 1

25 - 1 - 1 الجري هو حركة غير قانونية لأحد أو كلتا القدمين، يتجاوز الحدود الموضحة في هذه المادة، في أي اتجاه خلال إمساك كرة حية داخل الملعب.

25 - 1 - 2 الارتكاز حركة مشروعة يخطو خلالها اللاعب الممسك بكرة حية داخل الملعب مرة أو أكثر بنفس القدم في أي اتجاه بينما تبقى القدم الأخرى المسماة قدم الارتكاز على تماس في نفس النقطة مع الأرض.



Rule 25 - قاعدة 25

25 - 2 - 1 تأسيس قدم ارتكاز للاعب ممسك بكرة حية على أرض الملعب:

* إذا استقبل اللاعب الكرة بينما تكون كلتا القدمين على الأرض:

- لحظة رفع إحدى القدمين، فإن القدم الأخرى تصبح قدم ارتكاز.

- للبدء بالمحاورة لا يسمح للاعب برفع قدم الارتكاز قبل ترك الكرة اليد (اليدين).

- عند التمرير أو التصويب لإصابة ميدانية يسمح له بأن يقفز على قدم الارتكاز على أن لا تعود أي من القدمين إلى الأرض قبل ترك الكرة اليد (اليدين).

* إذا استقبل اللاعب الكرة بينما يتقدم لاستكمال المحاورة من الممكن له أخذ خطوتين للتوقف لأداء التمرير أو التصويب:

- إذا استقبل اللاعب الكرة يجب عليه أن يترك الكرة من يده لبدء المحاورة قبل خطوته الثانية.

- تحدث الخطوة الأولى عندما تكون قدم واحدة أو كلتا القدمين تلامس الأرض بعد السيطرة على الكرة.

- الخطوة الثانية تحدث بعد الخطوة الأولى حينما تلامس القدم الأخرى الأرض أو تلامس كلتا القدمين الأرض بوقت واحد.



- إذا كان اللاعب يتوقف لخطوته الأولى وتكون كلتا القدمين على الأرض أو أنها تلامس الأرض في نفس الوقت، عندها تكون أي القدمين قدم ارتكاز، فإذا قام بالقفز بكلتا قدميه لا يمكن ملامسة الأرض قبل أن تترك الكرة من يده (يديه).

- إذا قام اللاعب بالنزول للأرض بقدم واحدة أولاً، عندها تصبح تلك القدم قدم الارتكاز.

- إذا توقف اللاعب لخطوته الأولى بكلتا قدميه على الأرض أو أنها تلامس الأرض في وقت واحد الارتكاز بأي القدمين، وإذا قام بعدها بالقفز القدمين لا يمكن ملامسة الأرض قبل أن تترك الكرة من يده (يديه).

- إذا لامس اللاعب الأرض بقدم واحدة أولاً فتكون تلك هي قدم الارتكاز.

- بعد أخذ اللاعب لخطوته الأولى وتوقف على الأرض بكلتا قدميه بوقت واحد في الخطوة الثانية، فلا يكون لديه قدم ارتكاز مع أي من القدمين، وإذا قام بعدها بالقفز بقدم أو القدمين لا يمكن ملامسة الأرض قبل أن تترك الكرة من يده (اليدين).

- إذا كانت كلتا قدميه في الهواء ولامس الأرض بكلتا قدميه بوقت واحد فإن لحظة رفع إحدى قدميه تكون الأخرى قدم ارتكاز.



- بعد انتهاء اللاعب من المحاورة أو سيطرته على الكرة، قد لا يلامس اللاعب الأرض تواليا بنفس القدم أو القدمين.

25 - 2 - 2 اللاعب الواقع، الممدد أو الجالس على الأرض؛

Player falling , lying or sitting on the floor :

- * يكون من المشروع عندما يقع لاعب ممسك بالكرة على الأرض، أو أن يحصل على سيطرة على الكرة أثناء تمده أو جلوسه على الأرض.
- * تكون مخالفة إذا قام اللاعب بعد ذلك بالتدحرج أو محاولة الوقوف وهو ممسك بالكرة.

مادة 26 - ثلاث ثوان Three Seconds

26 - 1 قاعدة Rule

26 - 1 - 1 لا يجوز للاعب البقاء أكثر من ثلاث ثوان متواصلة في المنطقة المحرمة للمنافسين عندما يكون فريقه مسيطرًا على كرة حية في منطقتيه الأمامية والساعة في حالة دوران.

26 - 1 - 2 يجب السماح للاعب الذي:

- * يسعى في المحاولة لمغادرة المنطقة المحرمة.
- * يكون في المنطقة المحرمة عندما يكون هو أو أحد زملائه في وضع التصويب وتكون الكرة في حالة مغادرة أو تركت للتو يد (يدي) اللاعب لتصويبه ميدانية.



* يكون في المنطقة المحرمة لأقل من (3) ثلاث ثوان واللاعب في حالة محاورة لمحاولة إصابة ميدانية .

26 - 1 - 3 يجب على اللاعب أن يضع كلتا قدميه على الأرض خارج المنطقة المحرمة لكي يثبت نفسه خارج المنطقة المحرمة .

مادة 27 - اللاعب المطبق عليه Closely Guarded player

27 - 1 تعريف Definition

يكون اللاعب المسك لكرة حية داخل الملعب مطبقا عليه عندما يكون منافس في وضع دفاعي فعال وبمسافة لا تزيد عن (1) متر واحد .

27 - 2 قاعدة Rule

يجب على اللاعب المطبق عليه أن يمرر، يصوب، يحاور بالكرة خلال (5) خمس ثوان .

مادة 28 - ثماني ثوان Eight Seconds

28 - 1 قاعدة Rule

28 - 1 - 1 عندما:

- يحرز لاعب السيطرة على كرة حية في منطقتة الخلفية .
- تكون رمية إدخال، وتلمس الكرة أو تمس بصورة مشروعة من قبل لاعب في المنطقة الخلفية، وأعطيت الكرة لرمية إدخال لنفس الفريق المسيطر على الكرة في منطقتة الخلفية .



يجب على فريقه التسبب في نقل الكرة إلى منطقته الأمامية خلال
(8) ثماني ثوان .

28 - 1 - 2 يتسبب الفريق في نقل الكرة إلى منطقته الأمامية
عندما :

* تلمس الكرة المنطقة الأمامية، ولم يكن أي من الفريقين مسيطراً
عليها.

* تلمس الكرة أو تلمس لاعبا مهاجما وكلتا قدميه على تماس مع
المنطقة الأمامية.

* تلمس الكرة أو تلمس لاعباً مدافعاً يكون جزء من جسمه على
تماس مع المنطقة الخلفية.

* تلمس الكرة حكماً يكون جزء من جسمه على تماس مع المنطقة
الأمامية للفريق المسيطر على الكرة.

* خلال المحاورة من المنطقة الخلفية إلى المنطقة الأمامية عندما
تكون كلتا قدمي اللاعب المحاور والكرة بالكامل ملامسا
المنطقة الأمامية.

28 - 1 - 3 يستمر عد الـ (8) ثمان ثوانٍ من وقت الإيقاف عندما
يتم منح نفس الفريق المسيطر على الكرة رمية إدخال في المنطقة الخلفية
ضمن مدة الـ (8) ثوانٍ كنتيجة لـ:

* خروج الكرة خارج الحدود.



* إصابة لاعبا من نفس الفريق المسيطر على الكرة.

* حالة كرة قفز.

* الخطأ المزدوج (المتقابل).

* إلغاء جزاءات متساوية على كلا الفريقين.

مادة 29 - أربع وعشرون ثانية Twenty - Four Seconds

Rule 1 - قاعدة 29

29 - 1 - 1 عندما:

- يحقق لاعب السيطرة على كرة حية داخل الملعب.
- تكون رمية إدخال، تمس الكرة أو تلمس بطريق مشروعة من قبل أي لاعب في الملعب يكون فريقه مسيطرا على الكرة.
- توجب على فريقه محاولة التصويب لإصابة ميدانية ضمن مدة (24) أربع وعشرون ثانية.

لمشروعية التصويب لإصابة ميدانية خلال (24) ثانية:

* يجب أن تترك الكرة يد (يدي) اللاعب قبل انطلاق إشارة الـ 24 ثانية.

* بعد أن تترك الكرة يد (يدي) اللاعب، يجب أن تلمس الكرة الحلقة أو تدخل الكرة السلة.



29 - 1 - 2 عندما تتم محاولة تصويبة ميدانية قرب نهاية فترة الـ 24 ثانية وتنطلق الإشارة الصوتية لساعة التصويب بينما تكون الكرة في الهواء:

* إذا دخلت كرة السلة ولم تحدث مخالفة يتم التغاضي عن الإشارة ويجب أن تحتسب الإصابة.

* إذا لمست الكرة الحلقة ولم تدخل الهدف ولم تحدث مخالفة يتم التغاضي عن الإشارة ويجب أن يستمر اللعب.

* إذا ضربت الكرة اللوحة فقط (لا الحلقة) أو أخطأت الحلقة، تحدث مخالفة، وعلى كل إذا حقق المنافسون سيطرة مباشرة وواضحة على الكرة، يتم التغاضي عن الإشارة ويجب أن تستمر المباراة.

يجب أن تطبق جميع القيود المتعلقة بالتأثير على الهدف وإعاقة الكرة.

29 - 2 إجراء: Procedure

29 - 2 - 1 يجب إعادة ضبط ساعة التصويب إذا تم إيقاف المباراة من قبل الحكم:

* لخطأ أو مخالفة (ليس خروج الكرة خارج الحدود) بواسطة الفريق غير المسيطر على الكرة.

* لأي سبب كان التوقف بسبب الفريق غير المسيطر على الكرة.



* لأي سبب مشروع غير مرتبط بأي من الفريقين .
في هذه الحالة يتم منح الحياة للفريق الذي كان مسيطراً على الكرة .

* إذا ما توجب تنفيذ رمية الإدخال في المنطقة الخلفية، فإنه يجب إعادة ضبط ساعة التصويب إلى (24 ثا) جديدة .

* إذا ما توجب تنفيذ رمية الإدخال في المنطقة الأمامية، فإنه يجب إعادة ضبط ساعة التصويب إلى على النحو الآتي :

1 - إذا كان جهاز ساعة التصويب يعرض رقم (14ثا) أو أكثر عند الوقت الذي توقفت عندها المباراة، فإن جهاز ساعة التصويب يجب أن يبقى كما هو ولا يعاد ضبطه .

2 - إذا كان جهاز ساعة التصويب يعرض رقم (13ثا) أو أقل عند الوقت الذي توقفت عندها المباراة، فإن جهاز ساعة التصويب يجب أن يعاد ضبطه إلى (14ثا) . وعلى كل حال إذا كان التوقف من قبل الحكم لأي سبب ليس متعلق بأي من الفريقين، وكان بتقدير الحكم أن المنافسين قد وقعوا في موقع ضرر، فيجب استمرار جهاز ساعة التصويب بعد الوقت من لحظة توقفها .

29 - 2 - 2 يجب إعادة ضبط جهاز ساعة التصويب إلى 24 ثانية، عندما يتم منح رمية إدخال للفريق المنافس بعد إيقاف المباراة من قبل الحكام خطأ أو مخالفة ارتكبت من قبل الفريق المسيطر على الكرة .



29 - 2 - 3 بعد لمس الكرة حلقة سلة الفريق المنافس ، يجب إعادة ضبط ساعة التصويب إلى :

- * 24 ثانية إذا تم السيطرة على الكرة من قبل الفريق المنافس أو .
- * 14 ثانية إذا تم السيطرة على الكرة من قبل نفس الفريق الذي كان مسيطراً على الكرة قبل أن تلمس الكرة الحلق .

29 - 2 - 4 إذا انطلقت إشارة ساعة التصويب بالخطأ بينما كان أحد الفريقين مسيطراً على الكرة أو لم يكن أيُّ منهما مسيطراً على الكرة يتم التغاضي عن الإشارة ويجب أن تستمر المباراة .

وعلى كل حال ، إذا كان بتقدير الحكم أن ضرراً لحق بالفريق الحائز على الكرة ، فيجب على الحكم أن يوقف المباراة فوراً ، ويجب تصحيح الوقت على جهاز ساعة التصويب وإعادة حيازة الكرة للفريق الذي كان مسيطراً على الكرة مسبقاً .

مادة 30 - عودة الكرة إلى المنطقة الخلفية

Ball returned to the backcourt

30 - 1 تعريف Difintion

30 - 1 - 1 يعد الفريق مسيطراً على كرة حية في منطقته الأمامية عندما :

- * يكون لاعباً من ذات الفريق ملامساً بكلتا قدميه المنطقة الأمامية وهو ممسك يلمس أو يحاور بالكرة .



* تكون الكرة في حالة تمرير بين لاعبي ذات الفريق في المنطقة الأمامية .

30 - 1 - 2 تعتبر الكرة أنها عدت بطريقة غير مشروعة إلى المنطقة الخلفية عندما يكون لاعب من الفريق المسيطر على كرة آخر لاعب لمس الكرة في المنطقة الأمامية ومن ثم أول من لمس الكرة ذلك اللاعب أو زميل له في المنطقة الخلفية .

* الذي يلامس جزء من جسمه المنطقة الخلفية أو .

* بعد ملامسة الكرة للمنطقة الخلفية لذات الفريق .

يطبق هذا الحظر على جميع الحالات في منطقة الفريق الأمامية بما فيها رمية الإدخال . وعلى كل حال ، فلا تطبق مخالفة إرجاع الكرة إلى المنطقة الخلفية على اللاعب الذي يقفز من منطقته الأمامية ويؤسس حيازة جديدة لفريقه وهو لا يزال في الهواء ، ويهبط بعد ذلك في منطقة فريقه الخلفية .

30 - 2 قاعدة Rule

لا يسمح للفريق المسيطر على كرة حية في منطقته الأمامية التسبب في عودة الكرة إلى منطقته الخلفية بطريقة غير مشروعة .

30 - 3 الجزاء Penalty

تمنح الكرة إلى المنافسين لرمية إدخال في المنطقة الأمامية عند اقرب نقطة لحدوث المخالفة عدا تحت لوحة الهدف مباشرة .



مادة 31 - التأثير على الهدف وإعاقة الكرة

Interference Goal tending and

Definition 1 - 31 تعريف

31 - 1 - 1 التصويب لتصويبة ميدانية أو رمية حرة:

* تبدأ عندما تترك كرة حية يد (يدي) اللاعب في وضع التصويب .

* تنتهي عندما الكرة:

- تدخل السلة مباشرة من أعلى وتستقر أو تمر خلال السلة .
- تبين عدم احتمالية دخولها السلة .
- تلمس الكرة الحلقة .
- تلمس الكرة الأرض .
- تصبح الكرة ميتة .

Rule 2 - 31 قاعدة

31 - 2 - 1 يحدث التأثير على الهدف خلال تصويبة لإصابة

ميدانية عندما يلمس اللاعب الكرة عندما تكون بكاملها فوق مستوى الحلقة وكذلك:

* في حالة هبوط إلى داخل السلة .

* بعد أن تضرب اللوحة .



31 - 2 - 2 يحدث التأثير على الهدف خلال تصويبة الرمية الحرة عندما يلمس اللاعب الكرة وهي في حالة طيران باتجاه السلة وقبل أن تلمس الحلقة.

31 - 2 - 3 تسري محظورات التأثير على الهدف حتى :
* يتبين بأنه لم يعد فرصة لدخول الكرة إلى السلة خلال التصويب.

* لمست الكرة الحلقة.

31 - 2 - 4 تحدث إعاقة الكرة عندما:

* يلمس لاعب السلة أو اللوحة بينما تكون الكرة على تماس مع الحلقة بعد تصويبه لإصابة ميدانية أو رمية حرة أخيرة.

* يلمس لاعب مدافع الكرة، السلة أو لوحة الهدف بينما لا زالت هناك احتمالية لدخول الكرة إلى السلة بعد رمية حرة متبوعة برميات.

* يلمس لاعب الكرة بالوصول إليها خلال السلة من الأسفل.

* يلمس لاعب مدافع الكرة أو السلة بينما تكون الكرة في السلة، مما يؤدي إلى منع الكرة من دخول السلة.

* يتسبب لاعب مدافع باهتزاز اللوحة أو يمسك الحلقة وبطريقة تؤدي حسب قناعة الحكم إلى منع دخول الكرة إلى السلة.

* يمسك لاعب الحلقة للعب الكرة، حتى بعد لمس الكرة الحلقة.



31 - 2 - 5 عندما:

* يطلق الحكم صافرته بينما تكون الكرة بيدي اللاعب الذي هو في وضع تصويب أو تكون الكرة في الهواء بتصويبة لإصابة ميدانية .

* تنطلق إشارة ساعة المباراة بانتهاء الفترة بينما تكون الكرة في الهواء بتصويبة لإصابة ميدانية .

لا يجوز لأي لاعب أن يلمس الكرة بعد أن لمست الحلقة طالما ظلت الإمكانية قائمة لدخول الكرة إلى السلة .
يجب تطبيق جميع الشروط للتأثير على الهدف وإعاقة الكرة .

31 - 3 الجزاء Penalty

31 - 3 - 1 إذا ارتكبت المخالفة من اللاعب المهاجم، لا تمنح نقاط وتمنح الكرة إلى المنافسين لرمية إدخال من خارج الحدود وعند امتداد خط الرمية الحرة، ما لم تكن هناك قواعد أخرى تطبق .

31 - 3 - 2 إذا ارتكبت المخالفة من المدافع، يمنح الفريق المهاجم:
(1) نقطة واحدة عند ترك الكرة في الرمية الحرة .

(2) نقطتان عند ترك الكرة من منطقة الإصابة الميدانية بنقطتين .

(3) نقاط عند ترك الكرة من منطقة الإصابة الميدانية بثلاث نقاط .

يكون منح النقاط كما لو أن الكرة دخلت السلة .



31 - 3 - 3 إذا ارتكبت المخالفة من اللاعب المدافع خلال الرمية الحرة الأخيرة أو الوحيدة، تمنح نقطة (1) للفريق المهاجم، تعقبها جزاء خطأ فني على اللاعب المدافع.





القاعدة السادسة: الأخطاء

Rule Six: Fouls

مادة 32 - الأخطاء:

Definition: 1 - 32

32 - 1 - 1 الخطأ هو كسر للقواعد يتضمن احتكاكاً شخصياً غير مشروع مع منافس أو/ وسلوك غير رياضي.

32 - 1 - 2 يمكن احتساب أي عدد من الأخطاء ضد فريق، وكل خطأ يجب أن يحتسب ويسجل في استمارة التسجيل ضد مرتكبه ويجازى طبقاً لنوع الخطأ.

مادة 33 - الاحتكاك: قواعد أساسية General Principles

33 - 1 مبدأ الأسطوانة: Cylinder Principle

يعرف مبدأ الأسطوانة ذلك الحيز ضمن الأسطوانة الوهمية المشغولة من قبل لاعب على الأرض ويشمل الحيز فوق اللاعب وتكون محددة من:

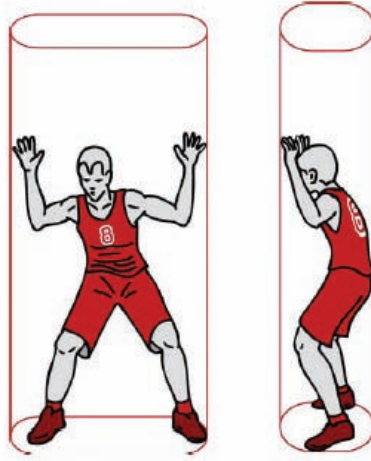
* الأمام براحة اليدين.



* الخلف بالمؤخرة.

* الجانبين بالحافة الخارجية للذراعين والساقين.

ويسمح بمد اليدين والذراعين أمام الجذع بما لا يتجاوز موضع القدمين مع ثني الذراعين بحيث يكون الساعدان والذراعان مرفوعين وتكون المسافة بين قدمي اللاعب متناسبة مع طول قامته.



شكل (5) مبدأ الأسطوانة

33 - 2 مبدأ العامودية: Principle of Verticality

خلال المباراة، يحق لكل لاعب في أن يشغل أي موقع (أسطوانة) على أرض الملعب ليس مشغولاً من منافس آخر أساساً.

يحمي هذا المبدأ الحيز الذي يشغله اللاعب على أرض الملعب والحيز الذي فوقه عندما يقفز عمودياً خارج ذلك الحيز.



حالما يغادر اللاعب موقعه العامودي (الأسطوانة) ويحدث احتكاك بدني مع لاعب منافس الذي سبق وأن أسس موقعه العامودي (الأسطوانة) يكون اللاعب الذي غادر موقعه العامودي (الأسطوانة) مسئولاً عن الاحتكاك.

يجب أن لا يعاقب اللاعب المدافع لارتقائه عن الأرض عمودياً (في حدود أسطوانته) أو لكونه مد يديه وذراعيه فوقه وفي حدود أسطوانته.

يجب أن لا يسبب اللاعب المهاجم، سواء كان على الأرض أو في الهواء الاحتكاك مع اللاعب المدافع في وضع دفاعي قانوني بأن:

- * يستخدم ذراعيه لإيجاد فراغ إضافي لنفسه (التفريغ).
- * يباعد بين ساقيه أو ذراعيه لإحداث احتكاك خلال أو مباشرة بعد تصويبة لإصابة ميدانية.

33 - 3 الوضع القانوني للدفاع: Legal guarding Position

يكون اللاعب المدافع قد أسس الوضع التمهيدي المشروع للدفاع عندما:

- * يكون في مواجهة منافسه.
- * وتكون كلتا قدميه على الأرض.

يمتد الوضع المشروع للدفاع فوقه عامودياً (الأسطوانة) من الأرض إلى السقف ويجوز له أن يرفع ذراعيه ويديه فوق رأسه أو أن يقفز



عامودياً ولكن يجب عليه الإبقاء عليهما بوضع عامودي داخل الأسطوانة الوهمية .

33 - 4 الدفاع ضد لاعب مسيطر على الكرة

Guarding a Player who Controls The Ball

عند الدفاع ضد لاعب مسيطراً على الكرة (ممسكاً أو محاوراً) فإن عنصري الزمن والمسافة لا يطبقان .

يجب على اللاعب الذي تكون معه الكرة أن يتوقع المدافعة ويجب أن يكون مستعداً للوقوف أو تغيير اتجاهه حالما يتخذ المنافس أمامه موقفاً قانونياً للدفاع حتى لو تم ذلك خلال جزء من الثانية .

يجب على اللاعب المدافع أن يؤسس الموقع التمهيدي القانوني للدفاع دون إحداث احتكاك بدني قبل أخذ موقعه .

حالما أسس اللاعب المدافع الموقع التمهيدي القانوني للدفاع، يجوز له أن يتحرك لكي يدافع ضد منافسه، لكن لا يسمح له بمد ذراعيه، كتفيه، حوضه أو ساقيه وبشكل يتسبب باحتكاك لمنع المحاور من تجاوزه .

عند الحكم على حالات الإعاقة/ المهاجمة المتضمنة لاعباً بالكرة، على الحكم أن يعمل وفق المبادئ الآتية :

* يجب على اللاعب المدافع أن يؤسس موقفاً تمهيدياً قانونياً للدفاع بمواجهة اللاعب بالكرة وكلتا قدميه على الأرض .



* يجوز للاعب المدافع أن يبقى ثابتاً أو القفز عامودياً، التحرك جانباً أو إلى الخلف في سبيل الحفاظ على موقعه التمهيدي القانوني للدفاع.

* يسمح للاعب عند التحرك للحفاظ على الموقع التمهيدي القانوني للدفاع، برفع إحدى أو كلتا القدمين للحظة طالما أن تحركه يكون جانباً أو إلى الخلف لكن ليس في اتجاه اللاعب بالكرة.

* يجب أن يحدث الاحتكاك على الجذع، بمعنى اعتبار اللاعب المدافع متواجد في موقع الاحتكاك أولاً.

* بعد أن أسس المدافع وضعاً قانونياً للدفاع يمكنه الاستدارة ضمن أسطوانته لامتنصاص أي صدمة أو تلافي الإصابة.

إذا وجد أي من الحالات المذكورة أعلاه، سوف يتم اعتبار الخطأ قد ارتكب من قبل اللاعب بالكرة.

33 - 5 الدفاع ضد لاعب غير المسيطر على الكرة

Guarding Player who does not Control The Ball

يحق للاعب غير المسيطر على الكرة أن يتحرك بحرية على أرض الملعب وأن يتخذ أي مكان غير مشغول من لاعب آخر.

عند الدفاع ضد لاعب غير مسيطر على الكرة يجب تطبيق عنصري المسافة والزمن. لا يستطيع اللاعب المدافع أن يتخذ مكاناً على



درجة من القرب و/ أو من السرعة في طريق منافس متحرك بحيث لا يملك الأخير الوقت أو المسافة الكافيتين للوقوف أو لتغيير الاتجاه .
تناسب المسافة بشكل مباشر مع سرعة المنافس ، لا تقل أبداً عن (1) خطوة واحدة عادية .

إذا لم يحترم اللاعب عنصري المسافة والزمن عند اتخاذ الموقع القانوني التمهيدي للدفاع وحدث احتكاك مع منافس فإنه المسئول عن ذلك الاحتكاك .

حالما يتخذ اللاعب المدافع موقعاً قانونياً تمهيدياً للدفاع ، يسمح له أن يتحرك لمداغة خصمه . لا يجوز له منع منافس من تجاوزه ببسط ذراعيه ، كتفيه ، حوضه أو ساقيه في الممر العائد له . ويجوز له أن يستدير أو أن يضع يده (يديه) أمامه وقريباً من جسمه ضمن أسطوانته لتجنب الإصابة .

33 - 6 اللاعب الذي في الهواء A Player Who is in The Air

اللاعب الذي قفز في الهواء من موقع في الملعب له الحق في الهبوط ثانية على نفس الموقع .
وله الحق أن يهبط على موقع آخر في الملعب شريطة أن لا يكون الممر المباشر بين موقع الارتقاء والهبوط تم إشغاله من منافس (منافسين) لحظة الارتقاء .

إذا كان اللاعب قد ارتقى ثم هبط ، ولكنه احتك مع منافسه نتيجة



قوة اندفاعه الذي اتخذ موقعاً قانونياً للدفاع أبعد من موقع الهبوط،
عندئذ يكون القافز مسؤولاً عن الاحتكاك.

لا يجوز للمنافس أن يتحرك في ممر اللاعب بعد أن قفز ذلك
اللاعب في الهواء.

يكون التحرك تحت اللاعب الذي في الهواء وسبب الاحتكاك في
العادة سوء سلوك ويمكن اعتباره خطأ عدم أهلية في بعض الأحوال.

33 - 7 الستارة: قانونية وغير قانونية

Legal and Illegal Screening:

الستارة هي محاولة لتأخير أو منع منافس غير مسيطر على الكرة
من الوصول إلى موقع على أرض الملعب يرغب الوصول إليه.

تكون الستارة قانونية عندما يكون اللاعب الذي قام بعمل ستارة
لمنافسه:

* ثابتاً (داخل أسطوانته) عندما يحدث احتكاك.

* كلتا قدميه على الأرض عندما يحدث الاحتكاك.

تكون الستارة غير قانونية عندما يكون اللاعب الذي قام بعمل
ستارة لمنافسه:

* متحركاً عند حدوث الاحتكاك.

* لم يترك المسافة الكافية عند تأسيس الستارة خارج مدى رؤية
المنافس الثابت عندما حدث الاحتكاك.



* لم يحترم عنصري المسافة والزمن على منافس في حالة حركة عند حدوث الاحتكاك.

إذا أسست الستارة في مدى رؤية المنافس الثابت (أمامية أو جانبية) فإنه يسمح للاعب الذي عمل الستارة أن يؤسس الستارة على مقربة من الخصم حسبما يشاء شريطة عدم حدوث احتكاك.

إذا أسست الستارة خارج مدى رؤية المنافس الثابت، توجب على اللاعب الذي عمل الستارة أن يسمح للمنافس بأخذ خطوة عادية واحدة باتجاه الستارة دون حدوث احتكاك.

إذا كان المنافس في حالة حركة، فيجب تطبيق عنصري المسافة والزمن على الساتر أن يترك حيزاً كافياً بحيث يمكن للاعب المعمول عليه الستارة القدرة على الوقوف أو تغيير الاتجاه للتخلص من الستارة.

لا تقل المسافة المطلوبة أبداً عن (1) خطوة عادية واحدة أو تزيد عن (2) خطوتين. يكون اللاعب الذي عملت عليه ستارة قانونية مسؤولاً عن أي احتكاك مع اللاعب الذي عمل الستارة.

33 - 8 المهاجمة: Charging

هي احتكاك شخصي غير مشروع مع أو بدون الكرة، بالدفع أو الاندفاع في جذع لاعب منافس.

33 - 9 الإعاقة: Blocking

هي احتكاك شخصي غير مشروع يحول دون تقدم لاعب منافس بالكرة أو بدونها.



اللاعب الذي يحاول عمل ستارة يكون قد ارتكب خطأ الإعاقة إذا حدث الاحتكاك عندما يكون متحركاً ومنافسه ثابتاً أو متراجعاً عنه .
إذا تجاهل اللاعب الكرة، وواجه منافساً وتحرك من مكانه مع حركة منافسه فإنه يكون المسئول الرئيس عن أي احتكاك يحدث ما لم تتداخل عوامل أخرى .

عبارة (ما لم تتداخل عوامل أخرى) تعني الدفع المتعمد، المهاجمة أو مسك اللاعب المعمول عليه الستارة .

يكون قانونياً أن يبسط اللاعب ذراعه (ذراعيه) أو المرفق (المرفقين) خارج أسطوانته عند اتخاذه موقعاً على الأرض، ولكن يجب تحريكهما داخل أسطوانته عندما يحاول منافس المرور بجانبه، وإذا كانت الذراع (الذراعان) أو المرفق (المرفقان) خارج أسطوانته وحدث احتكاك فإنه يكون إعاقة أو مسكاً .

33- 10 نصف دائرة خطأ غير المهاجم No-charge semi-circle areas

يرسم نصف دائرة خطأ غي المهاجم على أرض الملعب تحت السلتين، وتكون مسافة الحافة الداخلية لنصف الدائرة على بعد (1.25م) من مركز السلة (على الأرض) .

وفي جميع حالات القطع على السلة، لا يجوز إطلاقاً احتساب خطأ مهاجم عندما يكون الاحتكاك من قبل اللاعب المهاجم مع اللاعب المدافع واقعاً ضمن نصف دائرة خطأ غير المهاجم، ما لم يستخدم اللاعب المهاجم بطريقة غير مشروعة يديه، ذراعيه، رجليه أو جسمه: ويتم تطبيق هذه القاعدة عندما:



- * يكون اللاعب المهاجم مسيطراً على الكرة ومحمولاً في الهواء:
- * ويحاول التصويب أو المناولة:
- * كانت قدم واحدة أو القدمين للاعب المدافع على تماس مع دائرة خطأ اللاعب غير المهاجم.

33 - 11 لمس المنافس باليد (اليدين) و/أو الذراع (الذراعين)

Contacting an Opponent with the hand(s) and/or arm(s)

لمس اللاعب المنافس باليد (اليدين)، لا يكون بالضرورة خطأ بحد ذاته .

يجب على الحكام أن يقرروا ما إذا كان اللاعب المسبب للاحتكاك قد حقق فائدة غير مشروعة . فإذا تسبب الاحتكاك من قبل لاعب وبأي طريقة الحد من حرية حركة المنافس، فإن مثل هذا الاحتكاك يكون خطأ .

يحدث الاستخدام غير المشروع لليد (اليدين) أو الذراع الممتدة (الذراعين) عندما يقوم لاعب في موقف الدفاع بوضع يده (يديه) أو ذراعه (ذراعيه) وإبقائها على تماس مع منافس بالكرة أو بدونها لإعاقة حركته .

اللمس أو الدفع المتكرر لمنافس بالكرة أو بدونها يعتبر خطأ لأنه يمكن أن يؤدي إلى خشونة اللعب .



- يعتبر خطأ على اللاعب المهاجم بالكرة أن:
- * «يحوط» أو يلف الذراع أو المرفق حول لاعب مدافع في سبيل تحقيق فائدة.
 - * «الدفع» في سبيل منع لاعب مدافع من لعب أو محاولة لعب الكرة، أو لتحقيق حيز كبير بينه وبين اللاعب المدافع.
 - * يستخدم ساعده أو يده الممدودة أثناء المحاورة لمنع منافس من تحقيق السيطرة على الكرة.
- يعتبر خطأ على اللاعب المهاجم بدون الكرة أن يدفع من أجل أن:
- * يتحرر لاستلام الكرة.
 - * يمنع اللاعب المدافع من لعب أو محاولة لعب الكرة.
 - * لتحقيق حيز أكبر بينه وبين اللاعب المدافع.

33 - 12 لعبة الارتكاز: Post Play

- يطبق مبدأ العامودية أيضاً على لعب الارتكاز.
- يجب على اللاعب المهاجم في موقع الارتكاز ومنافسه المدافع ضده أن يحترم كل منهما حق العامودية (الأسطوانة).
- يعتبر خطأ من اللاعب المهاجم أو المدافع في موقع الارتكاز باستخدام كتفه أو حوضه لإخراج منافسه من موقعه أو أن يتدخل للحد من حرية حركة منافس باستخدام مرفقيه الممتدين، ذراعيه، ركبتيه أو أجزاء أخرى من جسمه.



33 - 13 الدفاع غير المشروع من الخلف

Illegal Guarding From The Rear

الدفاع غير المشروع من الخلف هو احتكاك شخصي مع الخصم من قبل اللاعب المدافع من الخلف، إن حقيقة محاولة المدافع لعب الكرة لا تبرر احتكاكه مع المنافس من الخلف.

33 - 14 المسك: Holding

المسك هو احتكاك شخصي غير مشروع بلاعب منافس يتعارض مع حرته في الحركة وهذا الاحتكاك (المسك) ممكن أن يحصل بأي جزء من الجسم.

33 - 15 الدفع: Pushing

الدفع هو احتكاك شخصي غير مشروع بأي جزء من الجسم والذي يحدث عندما يزيح لاعب أو يحاول بالقوة إزاحة لاعب منافس مسيطر أو غير مسيطر على الكرة.

33 - 16 الخداع: Fake afoul

الخداع هو أي فعل من قبل لاعب لبيان أنه قد تعرض إلى خطأ أو لعمل حركات مبالغ فيها للتمثيل، من أجل خلق رأي عند الحكم يحصل منه على الخطأ وبالتالي الحصول على ميزة إضافية.



مادة - 34 الخطأ الشخصي: Personal Foul

34 - 1 تعريف Definition

34 - 1 - 1 الخطأ الشخصي هو خطأ لاعب مع احتكاك غير مشروع بمنافس سواء كانت الكرة حية أو ميتة.

لا يجوز للاعب أن يمسك، يعيق، يدفع، يهاجم، يعرقل، أو يحول دون تقدم لاعب منافس بمد يده، ذراعه، مرفقه، كتفه، حوضه، ساقه، ركبته أو قدمه ولا أن ينحني بجسمه بوضع «غير طبيعي» (خارج أسطوانته) ولا أن يشارك في أية خشونة أو لعبة عنيفة.

34 - 2 الجزاء: Penalty

يحتسب خطأ شخصياً على مرتكبه.

34 - 2 - 1 إذا ارتكب الخطأ على لاعب ليس في وضع

تصويب:

* تستأنف المباراة برمية إدخال من قبل الفريق الذي ارتكب ضده الخطأ من المكان الأقرب لوقوع الخطأ.

* إذا كان الفريق مرتكب الخطأ في وضع جزاء الفريق فإن المادة 41 (أخطاء الفريق: الجزاء) توضع موضع التنفيذ.

34 - 2 - 2 إذا ارتكب الخطأ على لاعب في وضع التصويب

يجب أن يمنح اللاعب عدد من الرميات الحرة وحسب ما يلي:

* إذا كانت التصويبة قذفت من منطقة الإصابة الميدانية ناجحة يتم احتسابها مع منحة رمية (1) حرة إضافية واحدة.



- * إذا كانت التصويبة قذفت من منطقة الإصابة الميدانية بنقطتين غير ناجحة يتم منحه رميتين (2) حرتين.
- * إذا كانت التصويبة قذفت من منطقة الإصابة الميدانية بثلاث نقاط غير ناجحة، يتم منحه ثلاث (3) رميات حرة.
- * إذا ارتكب الخطأ على لاعب عند أو قبل لحظة انطلاق إشارة ساعة المباراة، مشيرة إلى انتهاء فترة أو قبل لحظة انطلاق إشارة جهاز ساعة التصويب، بينما لازالت الكرة في يد (يدي) اللاعب وتنجح الإصابة الميدانية، فإنه لا يتم احتساب الإصابة، ويتم منح رميتين (2) أو ثلاث (3) رميات حرة.

مادة 35 - الخطأ المزدوج: Double Foul

35 - 1 تعريف: Definition

- 35 - 1 - 1 الخطأ المزدوج هو وضع يرتكب فيه لاعبان متنافسان خطأ شخصياً ضد بعضهما البعض في نفس الوقت تقريباً.

35 - 2 الجزاء: Penalty

- يحتسب خطأ شخصي ضد اللاعبين اللذين ارتكباه بدون منح رميات حرة.
- ويتم استئناف المباراة وفقاً للآتي:
- * إذا سجلت إصابة ميدانية، أو الرمية الحرة الأخيرة أو الوحيدة، يتم منح الكرة لمنافسي الفريق الذي سجل إصابة لرمية إدخال من أي مكان على الخط النهائي.



* إذا كان الفريق المسيطراً على الكرة أو له الحق بالكرة، تمنح الكرة لهذا الفريق لرمية إدخال من أقرب مكان لحدوث الخطأ.

* إذا لم يكن أي من الفريقين المسيطراً على الكرة أو له الحق بالكرة، تحدث حالة كرة القفز.

مادة 36 - الخطأ الفني: Technical Foul

36 - 1 قواعد السلوك: Rules of Conduct

36 - 1 - 1 تتطلب الإدارة الجيدة للمباراة تعاوناً كاملاً ومخلصاً من أفراد كلا الفريقين (لاعبين، بدلاء، لاعبين مستبعدة، مدربين، مساعدي المدربين وأنصار الفريق) مع الحكام، إداريو الطاولة والمراقب الفني.

36 - 1 - 2 من حق كل فريق بذل قصارى جهده لإحراز النصر ولكن يجب أن يتم هذا بروح رياضية ولعب نظيف.

36 - 1 - 3 أي تعمد أو تكرار لعدم التعاون أو لعدم الانصياع لروحية هذه القواعد يجب اعتباره خطأ فنياً ويجازى وفقاً له.

36 - 1 - 4 يمكن للحكم أن يمنع الأخطاء الفنية بالتنبيه على أعضاء الفريق أو حتى التغاضي عن المخالفات الفنية الثانوية ذات الطابع الإداري التي من الواضح أنها غير متعمدة وليس لها تأثير مباشر على المباراة، ما لم يُعدَّ تكرار نفس المخالفة بعد التنبيه.



36 - 1 - 5 إذا تم إقرار المخالفة الفنية بعد أن أصبحت الكرة حية يجب إيقاف المباراة واحتساب الخطأ الفني ويتم تنفيذ الجزاء وكأن الخطأ الفني قد حدث لحظة احتسابه. وكل ما يحدث خلال الفترة بين الخطأ الفني وإيقاف المباراة يكون ساري المفعول.

36 - 2 العنف: Violence

36 - 2 - 1 أحداث عنف يمكن أن تقع خلال المباراة، تتنافى مع الروح الرياضية واللعب النظيف، يجب على الحكام إيقافها فوراً أو بواسطة القوات المسؤولة عن حفظ النظام إذا تطلب الأمر.

36 - 2 - 2 عندما تقع أحداث عنف بين اللاعبين أو أفراد مقاعد البدلاء على أرض الملعب أو في جواره، على الحكام اتخاذ الإجراءات الضرورية لإيقافهم.

36 - 2 - 3 يجب أن يستبعد من المباراة فوراً أيًا من الأشخاص المذكورين أعلاه المدانين بأفعال عدوانية فاضحة ضد المنافسين أو الحكام. ويجب على الحكام أن يرفعوا تقريراً بالحادث للهيئة المنظمة للمسابقة.

36 - 2 - 4 يسمح لضباط الأمن العام دخول أرض الملعب فقط إذا ما طلب الحكام منهم ذلك، ومع ذلك يجب على ضباط الأمن العام التدخل فوراً لحماية الفريقين والحكام في حال دخول المتفرجين لأرض الملعب وبقصد واضح لارتكاب أعمال عنف.

36 - 2 - 5 جميع المناطق الأخرى وتشمل المداخل، المخارج، الممرات، غرف الملابس... إلخ، تقع تحت مسؤولية الهيئة المنظمة للمسابقة وللقوات المسؤولة عن حفظ النظام العام.



36 - 2 - 6 يجب أن لا يسمح الحكام بالأفعال البدنية للاعبين أو أفراد مقاعد البدلاء والتي يمكن أن تؤدي إلى إتلاف أجهزة اللعب .
وعندما يلاحظ الحكام أفعالاً من هذه الطبيعة، يجب تحذير مدرب الفريق المخالف فوراً .
وإذا ما تكرر الفعل (الأفعال)، يجب احتساب خطأ فني فوراً على الشخص (الأشخاص) المعنيين .

36 - 3 تعريف: Definition

36 - 3 - 1 الخطأ الفني هو خطأ لاعب من دون احتكاك، نتيجة لسلوكه وهي على سبيل المثال :
* تجاهل تنبيهات الحكام .
* لمس الحكام، المراقب الفني، إداري الطاولة أو أفراد مقعد الفريق دون احترام .
* يتصل بالحكام، المراقب الفني، إداري الطاولة أو المنافسين دون احترام .
* يؤرجح المرفقين بإفراط .
* استخدام لغة أو إيماءات توهي بالإساءة أو تحرض المشاهدين .
* يضايق منافس أو يحجب رؤيته عن طريق التلويح بيديه قرب عينيه .
* تأخير اللعب بتعمد لمس الكرة بعد مرورها عبر السلة أو إعاقه تنفيذ رمية إدخال الكرة فوراً .



* يصطنع السقوط لاكتساب خطأ.

* يتعلق بالحلقة بطريقة تجعل وزن اللاعب محمولاً بواسطة الحلقة، ما لم تكن هناك حالة تعليق لحظية بعد تهديفه الكبس أو كان في تقدير الحكم أن التعلق لمنع إصابة اللاعب نفسه أو لاعب آخر.

* التأثير أو إعاقة الهدف خلال الرمية الحرة الأخيرة أو الوحيدة بواسطة المدافع وقبل أن تلمس الكرة الحلقة أو يتبين أن الكرة ستلمس الحلقة.

تمنح نقطة (1) واحدة للفريق المهاجم، يعقبها جزاء الخطأ الفني على اللاعب المدافع.

36 - 3 - 2 الخطأ الفني على طاولة مقاعد الفريق هو خطأ ناتج عن مخاطبة أو الاتصال مع أو لمس الحكام، المراقب الفني، طاولة التسجيل أو المنافسين، بدون احترام أو أية مخالفة للإجراءات ذات طبيعة إدارية.

36 - 3 - 3 يستبعد اللاعب للفترة المتبقية من المباراة عند احتساب خطأين فنيين عليه، أو خطأين سوء سلوك أو احتسب ضده خطأ فني وخطأ سوء سلوك.

36 - 3 - 4 يتم استبعاد المدرب للفترة المتبقية من المباراة بعدم الأهلية عندما:

* يتم احتساب خطأين (2) فنيين (C) كنتيجة لسوء سلوكه الشخصي.



* يحتسب عليه ثلاث (3) أخطاء فنية إما أن تكون كلها (B) أو واحد منهم (C) تراكمت نتيجة تصرف مسلكي فاضح من قبل أفراد مقعد الفريق .

36 - 3 - 5 إذا تم استبعاد اللاعب أو المدرب بعدم الأهلية وفقاً للمادة (36 - 3 - 3) أو (36 - 3 - 4)، فإن ذلك الخطأ الفني يكون هو الخطأ الوحيد الذي تتم مجازاته ولا يتم تنفيذ أي جزاءات إضافية للاستبعاد.

36 - 4 الجزاء: Penalty

36 - 4 - 1 إذا ارتكب الخطأ الفني:

* من قبل لاعب، يحتسب خطأ فني ضده كخطأ لاعب ويسجل ضمن أخطاء الفريق .

* من قبل أفراد مقاعد الفريق، يجب أن يسجل الخطأ الفني ضد المدرب ولا يحتسب هذا الخطأ من ضمن أخطاء الفريق .

36 - 4 - 2 يجب منح المنافسين رمية (1) حرة متبوعة ب:

* رمية إدخال من منتصف الملعب المقابل لطاولة التسجيل .

* كرة قفز في الدائرة المركزية لبداية الفترة الأولى .

مادة 37 - خطأ سوء السلوك: Unsportsmanlike Foul

37 - 1 تعريف: Definition

37 - 1 - 1 خطأ سوء السلوك هو خطأ احتكاك يرتكبه اللاعب

الذي هو في رأي الحكم:



* محاولة مباشرة غير مشروعة للعب الكرة ضمن روح القانون وأهدافه . (ليس هنالك جهد للعب على الكرة)

* احتكاك شديد (مفرط) تسبب به اللاعب في محاولته للعب الكرة أو على المنافس .

* احتكاك غير ضروري يسببه اللاعب المدافع لغرض إيقاف تقدم الفريق المهاجم وينطبق ذلك حتى يبدأ اللاعب المهاجم في التصويب على السلة . .

* احتكاك لاعب مدافع من الخلف أو من الجانب على اللاعب المنافس في محاولة لإيقاف الهجوم السريع ولم يكن هناك أي لاعب مدافع بين اللاعب المهاجم وسلة الفريق المنافس . وينطبق ذلك حتى يبدأ اللاعب الهجومي في التصويب على السلة . .

* احتكاك لاعب مدافع على اللاعب المنافس على أرض الملعب خلال آخر (2) دقيقتين من الفترة الرابعة وفي أي فترة إضافية، عندما تكون الكرة خارج الحدود لرمية إدخال ومازالت بيدي الحكم أو تحت تصرف اللاعب المدخل للرمية الحرة.

37 - 1 - 2 يجب على الحكم أن يفسر أخطاء سوء السلوك على نفس المبدأ خلال المباراة بأكملها وعلى الفعل فقط .



37 - 2 الجزاء: Penalty

37 - 2 - 1 يحتسب خطأ سوء السلوك على مرتكبه .

37 - 2 - 2 يتم منح اللاعب الذي حصل ضده الخطأ رمية (رميات) حرة متبوعة :

* رمية إدخال من منتصف الملعب مقابل طاولة التسجيل .

* كرة قفز في الدائرة المركزية لبداية الفترة الأولى من المباراة .

يكون عدد الرميات الحرة المستحقة كما يلي:

* رميتان (2) مرتان إذا ارتكب الخطأ على لاعب ليس في وضع التصويب .

* إذا ارتكب الخطأ على لاعب في وضع تصويبة ميدانية: ونجحت الإصابة يتم احتسابها مع منح (1) رمية حرة .

* إذا ارتكب الخطأ على لاعب في وضع تصويبة ميدانية، ولم تنجح الإصابة: يتم منح رميتين (2) أو ثلاث (3) رميات حرة .

37 - 2 - 3 يتم استبعاد اللاعب بعدم الأهلية عندما يحتسب عليه (2) خطأين سوء سلوك أو خطأين فنية أو (خطأ سوء سلوك وخطأ فني).

37 - 2 - 4 إذا تم استبعاد اللاعب بعدم الأهلية وفقا للمادة 36 -

2 - 3 فإن خطأ السلوك ذاك يكون هو الخطأ الوحيد الذي يجازى ولا يتم تنفيذ أية جزاءات إضافية للاستبعاد .



مادة 38 - خطأ عدم الأهلية: Disqualifying Foul

38 - 1 تعريف: Definition

38 - 1 - 1 خطأ عدم الأهلية أي سوء سلوك فاضح من لاعب، لاعب مستبعد، بديل، مدرب، مساعد مدرب أو نصير فريق.

38 - 1 - 2 يتم استبدال المدرب الذي تلقى خطأ عدم الأهلية بمساعد المدرب الوارد في استمارة التسجيل إذا لم يرد في استمارة التسجيل مساعد مدرب يتم استبداله برئيس الفريق (الكابتن).

38 - 2 الجزاء: Penalty

38 - 2 - 1 يحتسب خطأ عدم الأهلية على مرتكبه.

38 - 2 - 2 عند استبعاد المخالف وفقاً لأحكام المواد العائدة لهذه القواعد، يجب عليه التوجه إلى غرفة تبديل الملابس لفريقه والبقاء فيها حتى نهاية المباراة أو أن يغادر المبنى إذا رغب ذلك.

38 - 2 - 3 يجب منح الرميات الحرة إلى:

* أي منافس معين من قبل مدربه في حالة حصول الخطأ بعدم وجود احتكاك.

* اللاعب الذي ارتكب ضده الخطأ في حالة حصول الخطأ مع الاحتكاك.

متبوعة بـ:

* رمية إدخال من منتصف الملعب المقابل لطاولة التسجيل.



- * كرة قفز في الدائرة المركزية لبداية الفترة الأولى .
- 38 - 2 - 4 يكون عدد الرميات المستحقة كآآتي :
- * رميتين حرتين إذا احتسب الخطأ دون وجود احتكاك .
- * رميتين حرتين إذا ارتكب الخطأ على لاعب ليس في وضع تصويب .
- * رمية (1) حرة واحدة إضافية إذا ارتكب الخطأ على لاعب في وضع التصويب واحتسبت الإصابة .
- * رميتان (2) أو ثلاث (3) رميات حرة إذا ارتكب الخطأ على لاعب في وضع التصويب ولم تحتسب الإصابة، وفقاً للمكان الذي حصلت فيه الإصابة الميدانية .

مادة 39 - العراك: Fighting

39 - 1 تعريف: Definition

العراك هو اعتداء جسدي متبادل بين متنافسين أو أكثر (لاعبون، وأفراد مقاعد الفريق).
تنطبق هذه المادة فقط على أفراد مقاعد الفريق الذين يغادرون حدود منطقة مقعد الفريق أثناء العراك أو أثناء أي وضع قد يؤدي إلى عراك.

39 - 2 قاعدة: Rule

39 - 2 - 1 يجب استبعاد البدلاء، اللاعبين المبعدين أو أنصار الفريق الذين يغادرون حدود منطقة مقعد الفريق أثناء عراك، أو أثناء أي وضع قد يؤدي إلى عراك.



39 - 2 - 2 يسمح للمدرب ومساعد المدرب فقط بمغادرة منطقة مقعد الفريق أثناء العراك أو أثناء أي وضع قد يؤدي إلى عراك من أجل مساعدة الحكام في الحفاظ على النظام أو استعادته، وفي هذه الحالة لا يتم استبعاد المدرب ولا مساعد المدرب.

39 - 2 - 3 إذا ما غادر المدرب أو مساعده منطقة مقعد الفريق ولم يساعد أو يحاول أن يساعد الحكام في الحفاظ على النظام أو استعادته يتم استبعاده.

39 - 3 الجزاء: Penalty

39 - 3 - 1 يحتسب خطأ فني واحد ضد مدرب الفريق، يقيد (B) بغض النظر عن عدد أفراد مقاعد الفريق، لمغادرتهم حدود منطقة مقعد الفريق.

39 - 3 - 2 إذا تم استبعاد أعضاء من كلا الفريقين وفقاً لهذه المادة ولم يكن هناك جزاءات لأخطاء أخرى تذكر للتنفيذ، تستأنف المباراة كما يلي:

إذا توقفت المباراة بسبب العراك وفي نفس الوقت تقريباً:

* تم تسجيل إصابة ميدانية ناجحة، تمنح الكرة للفريق الذي سجلت إصابة في سلته لرمية إدخال من أي نقطة على الخط النهائي.

* كان أحد الفريقين مسيطراً على الكرة أو كان مستحقاً للكرة، فإن الكرة تمنح لهذا الفريق برمية إدخال عند امتداد خط المركز مقابل طاولة التسجيل.



* لم يكن أيًا من الفريقين مسيطرًا على الكرة أو مستحقًا للكرة،
تحدث حالة كرة قفز.

39 - 3 - 3 يتم تدوين جميع أخطاء الاستبعاد كما هو موصوف
في (ب 8.3) ولا يتم احتسابها ضمن أخطاء الفريق.
39 - 3 - 4 يتم التعامل مع جميع جزاءات الأخطاء التي تحدث
قبل حالة العراك وفقًا للمادة 42 (الحالات الخاصة).



أبيض



القاعدة السابعة: قواعد عامة

RULE SEVEN - GENERAL PROVISIONS

مادة 40 - خمسة أخطاء على اللاعب Five Fouls by a Play

40 - 1 اللاعب الذي ارتكب خمسة أخطاء شخصية و/ أو فنية يجب أن يتم إبلاغه بذلك من قبل قائد طاقم التحكيم ويجب عليه أن يغادر الملعب فوراً، ويجب أن يتم استبداله خلال (30) ثانية.

40 - 2 الخطأ من لاعب ارتكب مؤخراً خطأً الخامس، يعتبر خطأً من لاعب مستبعد ويحتسب ويدون في استمارة التسجيل ضد المدرب (B).

مادة 41 - أخطاء الفريق: الجزاء Team Fouls: Penalty

41 - 1 تعريف Definition

41 - 1 - 1 أخطاء الفريق هي (شخصية، فنية، سوء سلوك أو عدم أهلية ترتكب من قبل لاعب) ويكون الفريق في وضع جزاء خطأ الفريق عندما يرتكب أربعة (4) أخطاء فريق بالفترة.

41 - 1 - 2 جميع أخطاء الفريق المرتكبة في أي استراحة لعب يتم اعتبارها كجزء من الفترة التالية أو الفترة الإضافية التالية.



41 - 1 - 3 جميع أخطاء الفريق المرتكبة خلال أي فترة إضافية يتم اعتبارها كجزء من الفترة الرابعة .

Rule 41 - 2 قاعدة:

41 - 2 - 1 عندما يكون الفريق في وضع جزاء الفريق، فإن جميع أخطاء اللاعبين الشخصية التي تحدث تالياً والمرتكبة على لاعب ليس في وضع التصويب يتم مجازاتها برميتين (2) حرتين بدلاً من رمية إدخال، ويجب أن ينفذ الرميات اللاعب الذي ارتكب ضده الخطأ.

41 - 2 - 2 إذا ارتكب خطأ شخصي من قبل لاعب الفريق المسيطر على كرة حية أو الفريق الذي من حقه رمية الإدخال، فإن جزاء هذا الخطأ تكون رمية إدخال للفريق المنافس .

مادة 42 - الحالات الخاصة Special Situations

42 - 1 تعريف Definition

هي الحالات التي تنشأ عند ارتكاب خطأ (أخطاء) إضافي في نفس فترة توقف الساعة التي تلي خطأ أو مخالفة .

42 - 2 الإجراء procedure

42 - 2 - 1 يتم احتساب جميع الأخطاء وتحدد جميع الجزاءات .

42 - 2 - 2 يتم إقرار الترتيب الذي حدثت فيه جميع الأخطاء .

42 - 2 - 3 يتم إلغاء جميع الجزاءات المتساوية ضد كلا الفريقين وكذلك جزاءات الأخطاء المزدوجة ومن اللحظة التي يتم فيها تسجيل الأخطاء ويتم إلغاء الجزاءات تعتبر كأنها لم تحدث أبداً .



42 - 2 - 4 الحق في حيازة الكرة (كآخر جزء من الجزاء الواجب تنفيذه) يلغي أية حقوق سابقة لحيازة الكرة.

42 - 2 - 5 حالما تصبح الكرة حية للرمية الحرة الأولى أو الوحيدة أو لرمية إدخال، عندها فإن ذلك الجزاء يصبح غير قابل للاستخدام لإلغاء جزاء آخر.

42 - 2 - 6 جميع الجزاءات المتبقية يتم تنفيذها وفقاً للترتيب الذي احتسبت فيه.

42 - 2 - 7 إذا لم يتبقى ضد الفريقين جزاءات للتنفيذ بعد إلغاء الجزاءات المتساوية تستأنف المباراة كما يلي:

إذا حدثت مخالفة في نفس الوقت تقريباً:

* وسجلت إصابة ميدانية، يجب أن تمنح الكرة إلى الفريق الذي سجلت في سلته الإصابة لرمية إدخال من أي مكان على الخط النهائي.

* كان أحد الفريقين مسيطراً على الكرة أو له حق الكرة، يجب أن تمنح الكرة لذلك الفريق لرمية إدخال من الجهة الأقرب لوقوع أول مخالفة.

* لم يكن كلا الفريقين مسيطراً على الكرة أو له حق الكرة، تحدث حالة كرة قفز.

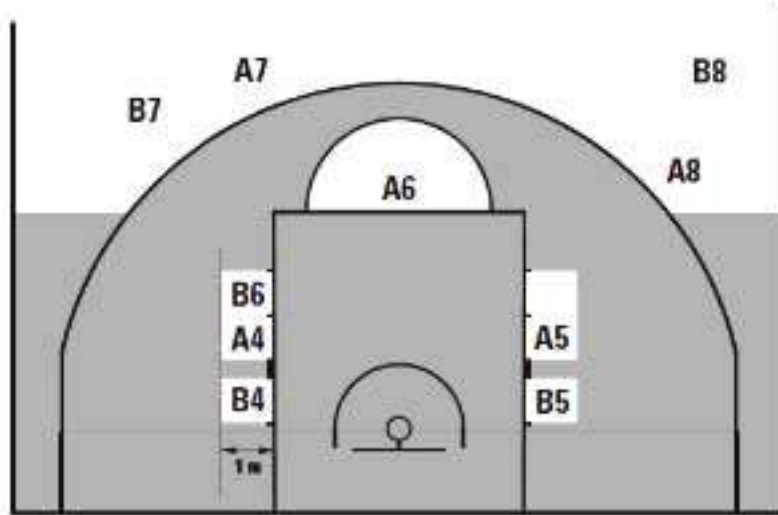


مادة 43 - الرميات الحرة FREE THROWS

43 - 1 تعريف DEFINITION

43 - 1 - 1 الرمية الحرة هي فرصة تمنح للاعب لإحراز نقطة (1) واحدة، دون مزاحمة من موقع خلف خط الرمية الحرة ومن داخل نصف الدائرة.

43 - 1 - 2 تعرف مجموعة الرميات الحرة بكونها جميع الرميات الحرة و/ أو الحيازة التالية للكرة الناجمة عن جزاء خطأ واحد.



شكل (6) وقفة اللاعبين خلال الرميات الحرة



43 - 2 قاعدة Rule

43 - 2 - 1 عند احتساب خطأ شخصي أو سوء سلوك أو استبعاد جزاء منح رمية (رميات) حرة:

* يقوم اللاعب الذي ارتكب ضده الخطأ بمحاولة الرمية (الرميات) الحرة.

* إذا كان هناك طلب لتبديل اللاعب الذي ارتكب ضده الخطأ، يجب أن يقوم بمحاولة الرمية (الرميات) الحرة قبل مغادرته الملعب.

* إذا توجب على اللاعب المحدد لتنفيذ الرمية (الرميات) الحرة ترك الملعب بسبب الإصابة أو ارتكابه الخطأ الخامس أو لاستبعاده، يقوم بديله بتنفيذ الرمية (الرميات) الحرة وإذا لم يتوفر بديل، يمكن لأي زميل في الفريق أن يقوم بتنفيذ الرمية (الرميات) الحرة.

43 - 2 - 2 عند احتساب خطأ فني أو استبعاد دون احتكاك فإنه يسمح لأي لاعب من الفريق المنافس يقوم بتعيينه المدرب بتولى تنفيذ الرميات الحرة.

43 - 2 - 3 يجب على رامي الرميات الحرة:

* أن يأخذ موقعاً خلف خط الرمية الحرة وداخل نصف الدائرة.

* يستخدم أي أسلوب لتصويب الرمية الحرة بطريقة تدخل بها الكرة السلة من الأعلى أو تلمس الحلقة.



* أن يترك الكرة خلال خمس (5) ثواني من الوقت الذي وضعت في متناوله الكرة من قبل الحكم.

* أن لا يلمس خط الرمية الحرة أو المنطقة المحرمة خلف خط الرمية الحرة قبل أن تدخل الكرة بالسلة أو تلمس الحلقة.

* أن لا يخادع في الرمية الحرة.

43 - 2 - 4 اللاعبون المتواجدون في مناطق متابعة الرمية الحرة، يجب عليهم أن يشغلوا هذه المواقع بالتبادل والتي تعتبر (1) متر واحد بالعمق (شكل 6) ويجب عليهم أن لا:

* يشغلوا أماكن المتابعة غير المسموحة لهم.

* يدخلوا المنطقة المحرمة، المنطقة المحايدة أو يتركوا أماكن المتابعة حتى تترك الكرة يد (يدي) رامي الرمية الحرة.

* يؤثر المنافسون على رامي الرمية الحرة بحركاتهم (أفعالهم).

43 - 2 - 5 يجب على جميع اللاعبين غير المتواجدين في أماكن متابعة الرمية الحرة أن يبقوا خلف امتداد خط الرمية الحرة وخلف خط الإصابة الميدانية بثلاث نقاط حتى تلمس الكرة الحلقة أو تنتهي الرمية الحرة.

43 - 2 - 6 خلال رمية (رميات) حرة والتي يعقبها مجموعة من الرميات الحرة الأخرى أو رمية إدخال، يجب أن يتواجد جميع اللاعبين خلف امتداد خط الرمية الحرة وخلف خط الإصابة الميدانية بثلاث نقاط.



كسر ما ورد في المادة 43 - 2 - 3 ، 43 - 2 - 4 ، 43 - 2 - 5
أو 43 - 2 - 6 يعتبر مخالفة .

43 - 3 الجزاء: Penalty

43 - 3 - 1 إذا كانت الرمية الحرة ناجحة وارتكبت المخالفة من قبل رامي الرمية الحرة، لا يتم احتساب النقطة (النقاط) إذا تحققت .
أي مخالفة من لاعب آخر والتي تحدث خلال الرمية الحرة الناجحة أو بعد مخالفة رامي الرمية الحرة يجب أن يتغاضى عنها .
- يتم منح الكرة للمنافسين لرمية إدخال من خارج الحدود على امتداد خط الرمية الحرة ما لم يكن هناك رمية (رميات) حرة أو جزاء حيازة يجب تنفيذه .

43 - 3 - 2 إذا كانت الرمية الحرة ناجحة وارتكبت مخالفة من أي لاعب غير رامي الرمية الحرة:
* تحتسب النقطة (النقاط) إن تحققت .
* يتم التغاضي عن المخالفة .

وفي حالة الرمية الحرة الأخيرة أو الوحيدة تمنح الكرة للمنافسين لرمية إدخال من خط النهاية .

43 - 3 - 3 إذا كانت الرمية الحرة غير ناجحة وارتكبت مخالفة بواسطة :

* رامي الرمية الحرة أو أحد زملاء الرامي للرمية الحرة الأخيرة أو الوحيدة يجب أن تمنح الكرة للمنافسين لرمية إدخال على



- امتداد خط الرمية الحرة ما لم يكن ذلك الفريق مستحقاً لرمية الإدخال أثر حيازة بعد الرمية .
- * أي منافس لرامي الرمية الحرة تمنح رمية حرة بديلة لرامي الرمية الحرة .
- * كلا الفريقين في الرمية الحرة الأخيرة أو الوحيدة تستأنف المباراة بحالة كرة قفز .

مادة 44 - الخطأ القابل للتصحيح Correctable Errors

44 - 1 تعريف Definition

- يجوز للحكام تصحيح خطأ إذا ما تم التغاضي عن قاعدة قانونية سهواً في الحالات الآتية فقط :
- * منح رمية (رميات) حرة غير مستحقة .
- * الإخفاق في منح رمية (رميات) حرة مستحقة .
- * منح أو إلغاء نقطة (نقاط) من قبل الحكام بالخطأ .
- * السماح للاعب الخطأ لمحاولة الرمية (الرميات) الحرة .

44 - 2 الإجراء: General Procedure

- 44 - 2 - 1 ليكون قابلاً للتصحيح فإن الأخطاء المذكورة أعلاه يجب إقرارها من قبل الحكام، المراقب الفني أو إداري الطاولة قبل أن تصبح الكرة حية على إثر أول كرة ميتة بعد أن دارت ساعة المباراة عقب الخطأ .



44 - 2 - 2 يجوز للحكم أن يوقف المباراة فوراً على ضوء اكتشاف الخطأ القابل للتصحيح طالما أن ذلك لا يضع أيًا من الفريقين في موضع الضرر.

44 - 2 - 3 أية أخطاء ارتكبت، نقاط سجلت، وقت انقضى، وأي نشاط آخر والذي يمكن أن يحدث بعد حدوث الخطأ وقبل اكتشاف الخطأ، لا يتم إلغاؤها.

44 - 2 - 4 بعد تصحيح الخطأ يتم استئناف اللعب من النقطة التي توقفت عندها المباراة لتصحيح الخطأ، ما لم ينص عليه بخلاف ذلك في هذه القواعد، ويتم منح الكرة للفريق المستحق لها عندما توقفت المباراة لتصحيح الخطأ.

44 - 2 - 5 عند اكتشاف خطأ ما زال قابلاً للتصحيح:

* إذا كان اللاعب المعني في تصحيح الخطأ على مقعد الفريق بعد أن تم استبداله بطريقة مشروعة (ليس باستبعاده أو ارتكابه الأخطاء الخمسة)، يجب أن يعود إلى أرض الملعب للمشاركة في تصحيح الخطأ ويصبح لاعباً عند هذه النقطة. وعلى أثر اكتمال التصحيح يجوز له البقاء في المباراة ما لم يطلب تبديلاً قانونياً مرة أخرى وفي هذه الحالة يستطيع اللاعب مغادرة أرض الملعب.

* إذا تم استبدال اللاعب بسبب إصابته أو ارتكابه الخطأ الخامس أو لاستبعاده بعدم الأهلية توجب على بديله المشاركة في تصحيح الخطأ.



44 - 2 - 6 لا يمكن تصحيح الأخطاء القابلة للتصحيح بعد قيام قائد طاقم التحكيم بالتوقيع على استمارة التسجيل .

44 - 2 - 7 أية أخطاء في التسجيل ، في التوقيت أو ساعة التصوير من قبل حكام الطاولة والتي تتضمن النتيجة ، عدد الأخطاء ، عدد الأوقات المستقطعة أو توقيت المباراة أو وقت ساعة التصوير ، يمكن تصحيحها من قبل الحكام في أي وقت قبل أن يقوم قائد طاقم التحكيم بالتوقيع على الاستمارة .

44 - 3 إجراء خاص Special Procedure

44 - 3 - 1 منح رمية (رميات) حرة غير مستحقة :

يتم إلغاء الرمية (الرميات) الحرة الناجمة عن الخطأ ، ويتم استئناف المباراة كما يلي :

* إذا لم تكن ساعة المباراة دارت بعد حدوث الخطأ تمنح الكرة لرمية إدخال من الخط المقابل خط الرمية الحرة ، إلى الفريق الذي ألغيت رمية (رميات) حرة منه .

* إذا دارت ساعة المباراة بعد حدوث الخطأ ثم :

- كان الفريق المسيطر على الكرة (او له حق الكرة) عند اكتشاف حالة الخطأ هو نفس الفريق الذي كان مسيطرا على الكرة أو كان الفريق الآخر مسيطرا على الكرة وقت أن حدث الخطأ ، أو



- لم تكن الكرة بحوزة أحد الفريقين وقت اكتشاف الخطأ،
يتم منح الكرة للفريق الذي له حق الكرة وقت اكتشاف
الخطأ.

* إذا دارت ساعة المباراة، وعند اكتشاف الخطأ، الفريق المسيطر
على الكرة أو له حق الكرة هو الفريق المنافس للفريق الذي
كان مسيطراً على الكرة وقت حدوث الخطأ، تحدث حالة كرة
قفز.

* إذا دارت ساعة المباراة واكتشف الخطأ، وهناك رمية (رميات)
حرة مستحقة، يجب أن تنفذ الرمية (الرميات) الحرة ويتم منح
الكرة لرمية إدخال إلى الفريق الذي كان مسيطراً على الكرة
وقد حدث الخطأ.

44 - 3 - 2 الإخفاق في منح رمية (رميات) حرة مستحقة:

* إذا لم يحدث تغيير في حيازة الكرة منذ وقوع الخطأ، يجب أن
تستأنف المباراة بعد تصحيح الخطأ كما هو بعد أي رمية حرة
عادية.

* يتم التغاضي عن الخطأ إذا كان نفس الفريق الذي منح حيازة
الكرة من رمية إدخال بطريق الخطأ قد سجل إصابة.



44 - 3 - 3 السماح للاعب الخطأ بمحاولة الرمية (الرميات)

الحرّة:

يجب أن تلغى الرمية (الرميات) الحرّة المنفذة نتيجة الخطأ وكذلك
حياسة الكرة إذا كانت ضمن الجزاء، ويتم منح الكرة للفريق المنافس
لرمية إدخال عند امتداد خط الرمية الحرّة، ما لم يكن هناك جزاءات
لمخالفات أخرى يجب أن تنفذ.



القاعدة الثامنة: الحكام، حكام الطاولة، المراقب الفني؛

واجباتهم وسلطاتهم



RULE.EIGHT-OFFICIALS, TABLE-OFFICIALS,
COMMISSIONER: Dutes and Power

مادة 45 - الحكام، إداري الطاولة والمراقب الفني؛

OFFICIALS, TABLE OFFICIALS AND COMMISSIONER

45- 1 المسؤولون هم قائد طاقم التحكيم وحكم أو حكمين ، يعاونهما إداريو الطاولة والمراقب الفني .

45- 2 إداريو الطاولة هم المسجل ، مساعد المسجل ، الميقاتي وميقاتي الـ 24 ثانية .

45- 3 يجلس المراقب الفني بين المسجل والميقاتي وتكون مهمته الرئيسة أثناء المباراة مراقبة عمل إداري الطاولة ومساعدة حكام الساحة في تسهيل سير المباراة .

45- 4 عند اختيار الحكام للمباراة يجب ألا يكونوا مرتبطين على الإطلاق بكلا الفريقين على الملعب .

45- 5 الحكام ، إداريو الطاولة والمراقب الفني ، عليهم إدارة المباراة وفقاً لهذه القواعد وليس لديهم السلطة على تغييرها .



45 - 6 يجب أن تتكون ملابس الحكام من قميص تحكيم، بنطال أسود طويل، جواريب سوداء وحذاء كرة سلة أسود.

45 - 7 يجب أن يرتدي الحكام، إداري الطاولة ملابس موحدة.

مادة 46 - قائد طاقم التحكيم: واجبات وسلطات:

Referee: Duties and Powers

يجب على قائد طاقم التحكيم أن:

46 - 1 يفحص ويعتمد جميع الأجهزة التي سوف تستخدم خلال المباراة.

46 - 2 يحدد ساعة المباراة الرسمية، ساعة الـ 24 ثا، ساعة الإيقاف ويتعرف على إداري الطاولة.

46 - 3 يختار كرة اللعب من بين (2) كرتين مستخدمتين على الأقل مقدمتين من قبل الفريق المضيف فإذا لم تكن أيا من الكرتين مناسبة للمباراة، يجوز له أن يختار الكرة ذات النوعية الأفضل المتوفرة.

46 - 4 لا يسمح لأي لاعب من ارتداء أشياء قد تسبب الإصابة للاعبين الآخرين.

46 - 5 ينفذ كرة القفز لبدء الفترة الأولى ورمية الإدخال لبدء جميع الفترات الأخرى.

46 - 6 له السلطة في إيقاف المباراة إذا ما اقتضت الضرورة ذلك.

46 - 7 له السلطة في اعتبار الفريق خاسرا بالانسحاب من المباراة.



46-8 يفحص بعناية استمارة التسجيل عند نهاية زمن اللعب أو في أي وقت يشعر أنه من الضروري ذلك .

46-9 يعتمد ويوقع على استمارة التسجيل في نهاية زمن اللعب لينتهي علاقة الحكام بالمباراة إذ تبدأ سلطة الحكام عند وصولهم أرض الملعب وهي (20) دقيقة قبل موعد بدء المباراة وتنتهي بانتهاء زمن اللعب كما هو معتمد من قبل الحكام .

46-10 يدون على الجانب الخلفي لاستمارة التسجيل قبل التوقيع إذا حدث :

* أي انسحاب أو خطأ عدم أهلية .

* سوء سلوك غير رياضي، من قبل اللاعبين أو أفراد مقاعد الفريق قبل موعد بدء زمن المباراة بعشرين (20) دقيقة أو بين انتهاء زمن اللعب للمباراة والمصادقة والتوقيع على استمارة التسجيل .

وفي أي حالة يتوجب على قائد طاقم التحكيم (أو المراقب الفني إن وجد) أن يبعث بتقرير مفصل إلى الهيئة المنظمة للمنافسة .

46-11 له السلطة باتخاذ القرار النهائي عند الاختلاف بين الحكام . ولا اتخاذ القرار النهائي ممكن استشارة الحكم الثاني، المراقب الفني و/ أو إداري الطاولة .

46-12 قبل المباراة له الحق أن يعتمد ويستخدم نظام الإعادة السريع (IRS)، قبل أن يوقع على استمارة التسجيل ليقرر :



- * في نهاية أي فترة أو فترة إضافية (عدم بقاء أي وقت 0:00)
- لإثبات أن التصويبة الأخيرة حصلت قبل انطلاق صوت ساعة المباراة لنهاية الفترة.
- لإثبات كم هو الوقت المتبقي على ساعة التوقيت إذا كان هناك:
- حدوث مخالفة خارج الحدود للاعب المصوب على السلة.
- حدوث مخالفة ساعة التصويب (24 ثا).
- حدوث مخالفة 8 ثوان.
- الإعلان عن خطأ قبل نهاية وقت اللعب أو أي فترة إضافية.
- * عندما تعرض ساعة التوقيت (2:00) أو أقل في الفترة الرابعة أو أية فترة إضافية:
- لتحديد إذا التصويبة الميدانية الناجحة كانت قد تمت قبل إشارة ساعة التصويب (24 ثا).
- لتحديد إذا كانت التصويبة لإحراز هدف ميداني قد تمت قبل الإعلان عن أي خطأ.
- لتحديد اللاعب الذي تسبب بإخراج الكرة خارج حدود الملعب.
- * في أي وقت من المباراة:
- لتحديد قيمة التصويب الميداني الناجح إن كان 2 أو 3 نقاط.



- لتصحيح الوقت على ساعة التوقيت أو ساعة التصويب عند عدم توقفها بعد إطلاق الحكام الصافرة، أو بدأت ساعة التوقيت أو ساعة التصويب العمل قبل أن تصبح الكرة باللعب .

- لتحديد مطابقة رامي الرمية الحرة .

- لتحديد هوية كل أعضاء الفريق وأنصار الفريق المشاركين بالشجار .

46- 13 له الحق في اتخاذ القرار في أي موضع لم يوضح ضمن قواعد اللعب .

مادة 47 - الحكام؛ واجباتهم وسلطاتهم

Officials: Duties and Powers

47- 1 للحكام السلطة في إصدار القرارات عن المخالفات لهذه القواعد سواء ارتكبت داخل أو خارج خطوط الحدود بما فيها طاولة المسجل ، مناطق مقاعد الفريق والمناطق الواقعة خلف الخطوط مباشرة .

47- 2 يطلق الحكام صافراتهم عند حدوث مخالفة للقواعد، نهاية الفترة أو عندما يجد الحكام من الضروري إيقاف المباراة . ويجب على الحكام أن لا يطلقوا صافرتهم بعد الإصابة الميدانية الناجحة ، رمية حرة ناجحة أو عندما تصبح الكرة حية .

47- 3 عند احتساب أي خطأ أو مخالفة ، يجب على الحكام في كل حالة الأخذ بنظر الاعتبار المبادئ الأساسية الآتية :



- * روح وأهداف القانون للحفاظ على سلامة اللعبة.
 - * تطبيق مفهوم الفائدة/ الضرر، إذ يجب على الحكام أن لا يقطعوا المباراة بشكل غير ضروري لكي يعاقب لاعب باحتساب خطأ شخصي لاحتكاك عرضي والذي لا يعطي اللاعب فائدة ولا يضع منافسه في موضع ضرر.
 - * تطبيق مفهوم الإحساس العام لكل مباراة، آخذين بنظر الاعتبار قدرات اللاعبين المعنيين ومواقفهم وتصرفاتهم أثناء المباراة.
 - * الثبات في الحفاظ على التوازن بين السيطرة على المباراة وانسيابها (دفعها)، وامتلاك الإحساس بما يحاول المشاركون القيام به واحتساب ما هو في صالح المباراة.
- 47-4** في حال التوقيع بالاحتجاج من قبل أحد الفريقين يتوجب على قائد طاقم التحكيم أو (المراقب الفني إن وجد) أن يرفع تقريراً بالاحتجاج إلى الهيئة المنظمة للمنافسة خلال ساعة من وقت انتهاء زمن اللعب للمباراة.
- 47-5** إذا أصيب الحكم أو لم يتمكن لأي سبب آخر من متابعة أداء مهمته خلال (5) دقائق من الإصابة، يجب استئناف المباراة. بأن يقوم الحكم الآخر بالتحكيم بمفرده حتى نهاية المباراة، ما لم يكن هناك إمكانية لاستبدال الحكم المصاب بحكم بديل مؤهل. ويجب أن يقرر الحكم المتبقي ما يخص إمكانية الاستبدال بعد استشارة المراقب الفني.



47-6 في جميع المباريات الدولية إذا ما اقتضى الأمر الاتصال الشخصي (اللفظي) لإيضاح قرار، فيجب أن يتم ذلك باللغة الإنجليزية.

47-7 لكل حكم الحق في اتخاذ القرارات ضمن حدود واجباته، لكن ليس له الحق في تجاهل أو الاعتراض على قرارات الحكم الآخر.

47-8 ويعتبر تنفيذ قواعد كرة السلة وتفسيراتها الرسمية من قبل الحكام، بغض النظر عما إذا كان قراراً صائباً أم لا، نهائياً ولا يمكن الطعن فيه أو تجاهله، إلا في الحالات التي يسمح فيها بالاحتجاج (انظر المرفق c).

مادة 48 - المسجل ومساعد المسجل: واجباتهما

Scorer and assistant Scorer: Duties

- 48-1 يتم تزويد المسجل باستمرار التسجيل وعليه أن يحتفظ بسجل:
- * للفريقين بتسجيل الأسماء وأرقام اللاعبين الذين تبدأ بهم المباراة وجميع البدلاء الذين يشاركون في المباراة. وإذا حدث انتهاك لهذه القواعد تتعلق باللاعبين الخمسة (5) الذين ستبدأ بهم المباراة، البدلاء أو أرقام اللاعبين، توجب عليه إخطار أقرب حكم بأسرع ما يمكن.
 - * مجمل النقاط المسجلة بالتتابع عن طريق تدوين الإصابات الميدانية والرميات الحرة الناجحة.
 - * الأخطاء المرتكبة على كل لاعب، ويجب على المسجل أن



يخطر قائد طاقم التحكيم فور احتساب الخطأ الخامس (5) على أي لاعب.

يجب عليه أن يدون الأخطاء المحتسبة على كل مدرب وأن يخطر الحكم فوراً عندما يتوجب استبعاد المدرب، وبالمثل عليه أن يخطر الحكم فوراً عندما يرتكب اللاعب (2) خطأين فنيين أو (2) خطأين سوء سلوك أو خطأً فني وخطأً سوء سلوك ويتوجب استبعاده.

* الأوقات المستقطعة، ويجب أن يخطر الحكم عند فرصة الوقت المستقطع التالي حينما يطلب فريق وقتاً مستقطعاً، ويخطر المدرب من خلال الحكم عندما لا يتبقى للمدرب وقت (أوقات) مستقطعة في الشوط أو الفترة الإضافية.

* الحيازة المتبادلة التالية، بواسطة تحريك سهم الحيازة المتبادلة. ويجب على المسجل أن يغير اتجاه سهم الحيازة المتبادلة بعد انتهاء الشوط الأول لأن الفريقين سوف يتبادلون السلتيين في الشوط الثاني.

48 - 2 على المسجل أيضاً:

* أن يشير بعدد الأخطاء المرتكبة من كل لاعب بطريقة مرئية من كلا الفريقين برفع علامة أخطاء اللاعب.

* أن يضع علامة خطأ الفريق على طاولة المسجل عند نهايتها الأقرب إلى مقعد ذلك الفريق، حال أن تصبح الكرة حية على أثر خطأ الفريق الرابع بالفترة.



* أن ينجز التبديلات .

* أن يطلق إشارته الصوتية فقط عندما تكون الكرة مية وقبل أن تصبح الكرة حية ثانية ولا توقف الإشارة الصوتية للمسجل ساعة المباراة أو المباراة ولا تسبب في أن تصبح الكرة مية .

48- 3 يقوم مساعد المسجل بتشغيل لوحة التسجيل ويساعد المسجل ، في حال وجود تعارض ، لا يمكن حسمه بين لوحة التسجيل واستمارة التسجيل الرسمية ، إذ تأخذ استمارة التسجيل الرسمية الأولوية ويتم تعديل لوحة التسجيل وفقاً لها .

48 - 4 إذا اكتشف المسجل خطأ في استمارة التسجيل :

* خلال المباراة ، توجب على المسجل الانتظار لأول كرة مية قبل أن يطلق إشارته الصوتية .

* بعد انطلاق إشارة ساعة المباراة لإعلان نهايتها وقبل التوقيع على استمارة التسجيل من قبل قائد طاقم التحكيم ، توجب على قائد طاقم التحكيم تصحيح الخطأ ، حتى لو كان التصحيح يؤثر على نتيجة المباراة .

* بعد التوقيع على استمارة التسجيل من قائد طاقم التحكيم ، أصبح الخطأ غير قابل للتصحيح . ويجب على قائد طاقم التحكيم أن يرفع تقريراً بوصف الواقعة إلى الهيئة المنظمة للمنافسة .



مادة 49 - الميقاتي: واجباته Timer: Duties

49 - 1 يتم تزويد الميقاتي بساعة المباراة وساعة إيقاف وعليه أن:

- * يضبط زمن اللعب، الأوقات المستقطعة واستراحات اللعب.
- * يستوثق من أن الإشارة الصوتية ستنتقل بقوة وتلقائياً عند نهاية زمن اللعب في أي فترة.
- * يجب عليه أن يستخدم أية وسيلة ممكنة لإشعار الحكام فوراً إذا أخفقت إشارته عن الانطلاق أو لم تكن مسموعة.
- * يخطر الفريقين والحكام على الأقل قبل ثلاث (3) دقائق على بداية الفترة الأولى والثالثة.

49 - 2 يجب أن يضبط الميقاتي وقت اللعب كالآتي:

- * تبدأ ساعة المباراة عندما:
 - تضرب الكرة بشكل مشروع من قبل أحد القافزين أثناء كرة القفز.
 - تلمس أو تلمس الكرة أحد اللاعبين داخل الملعب أثر رمية الحرة الأخيرة أو وحيدة غير ناجحة، واستمرت الكرة في كونها حية.
 - تلمس الكرة بطريقة مشروعة أحد اللاعبين داخل الملعب بعد رمية إدخال.



* توقف ساعة المباراة عندما:

- ينتهي الوقت عند نهاية زمن اللعب لأي فترة ما لم تتوقف ساعة المباراة تلقائياً.
- يطلق أي من الحكام صافرته والكرة حية.
- يتم إحراز إصابة ميدانية ضد الفريق الذي طلب وقتاً مستقطعاً.
- يتم إحراز إصابة ميدانية في الدقيقتين (2) الأخيرتين من الفترة الرابعة أو في الدقيقتين (2) الأخيرتين لأي فترة إضافية.
- تنطلق الإشارة الصوتية لساعة التصويب بينما يكون الفريق مسيطراً على الكرة.

49 - 3 يجب على الميقاتي ضبط الوقت المستقطع وكالاتي؛

- * يبدأ بتشغيل جهاز التوقيت حالما يعطي الحكم إشارة الوقت المستقطع.
- * إطلاق إشارته الصوتية بعد انتهاء (50) ثانية من احتساب الوقت المستقطع.
- * إطلاق إشارته الصوتية عند انتهاء الوقت المستقطع.

49 - 4 يجب على الميقاتي ضبط استراحة اللعب وكالاتي؛

- * يبدأ بتشغيل جهاز التوقيت عند انتهاء الفترة السابقة.



- * يطلق إشارته الصوتية قبل (3) دقائق، وكذلك قبل دقيقة وثلاثين ثانية (5:1) دقيقة من الوقت المتبقي لبداية الفترة الأولى والثالثة.
- * يطلق إشارته الصوتية قبل (30) ثانية من بداية الفترة الثانية والرابعة والفترات الإضافية.
- * يطلق إشارته الصوتية ويوقف جهاز التوقيت حالا، عندما تنتهي استراحة للعب.

مادة 50 - مشغل ساعة التصويب: واجباته

Shot clock Operator: Duties

يزود مشغل ساعة التصويب بساعة تصويب ويجب عليه:

50 - 1 بدء أو إعادة ضبط حاملًا:

- * يحقق فريق السيطرة على كرة حية داخل الملعب، ولا يتم تجديد ساعة التصويب لفترة جديدة إذا لمست الكرة بعدها عن طريق أي منافس وبقيت الكرة في حيازة الفريق ذاته.
- * لمست الكرة من قبل أي لاعب داخل الملعب بعد رمية إدخال.
- 50 - 2 يوقف ولا يعيد ضبط ساعة الـ 24 ثانية جديدة مع بقاء وقت، عندما يمنح نفس الفريق الذي كان مسيطراً على الكرة مؤخراً رمية إدخال نتيجة:

* خروج الكرة خارج الحدود.

* إصابة لاعب من نفس الفريق المسيطر على الكرة.



* حالة كرة القفز.

* خطأ مزدوج.

* إلغاء جزاءات متساوية على كلا الفريقين.

50 - 3 إيقاف وإعادة ضبط ساعة التصويب لـ (24 ثانية) بدون عرض مرئي حالماً:

* تدخل الكرة السلة أثر تصويبة لإصابة ميدانية.

* تلمس الكرة الحلقة العائدة لسلة المنافسين ما لم تعلق الكرة على حوامل السلة، وتمت سيطرة الفريق المنافس غير المسيطر على الكرة قبل أن تلمس الكرة الحلق.

* يمنح الفريق رمية إدخال في منطقته الخلفية:

- لحدوث خطأ أو مخالفة.

- كان التوقف بسبب أفعال الفريق غير المسيطر على الكرة.

- كان التوقف بسبب مشروع غير مرتبط بأي من الفريقين، ما لم يضع الفريق المنافس موضع الضرر.

* يمنح الفريق رميات حرة.

* مخالفة القواعد بواسطة الفريق المسيطر على الكرة.

50 - 4 يوقف ولا يعيد ضبط ساعة التصويب لـ (24 ثانية) جديدة مع بقاء وقت، عندما يمنح نفس الفريق الذي كان مسيطراً على الكرة رمية إدخال في منطقته الأمامية، ساعة التصويب يعرض (14 ثا) فأكثر.



- لحدوث خطأ أو مخالفة.
- كان التوقف بسبب أفعال الفريق غير المسيطر على الكرة.
- كان التوقف بسبب مشروع غير مرتبط بأي من الفريقين، ما لم يضع الفريق المنافس موضع الضرر.
- 50 - 5** يوقف ويعيد ضبط ساعة التصويب لـ (14 ثا) عندما يمنح نفس الفريق الذي كان مسيطراً على الكرة مؤخراً رمية إدخال في منطقته الأمامية، وساعة التصويب تعرض (13 ثا) فأقل.
- لحدوث خطأ أو مخالفة.
- كان التوقف بسبب أفعال الفريق غير المسيطر على الكرة.
- كان التوقف بسبب مشروع غير مرتبط بأي من الفريقين، ما لم يضع الفريق المنافس موضع الضرر.
- * إذا استحوذ ذات الفريق المسيطر على الكرة، بعد أن تلمس الحلقة لتصويب ميداني غير ناجح أو رمية حرة وحيدة أو أخيرة غير ناجحة، أو عند التمرير.
- 50 - 6** يطفأ ساعة التصويب، وتكون الكرة ميتة وساعة المباراة متوقفة في أي فترة عندما يحقق فريق السيطرة على الكرة في أرض الملعب وبقي على ساعة المباراة أقل من 14 ثا.
- علما أن الإشارة الصوتية لساعة التصويب لا توقف ساعة المباراة أو المباراة ولا تسبب في أن تصبح الكرة ميتة ما لم يكن أحد الفريقين مسيطراً على الكرة.



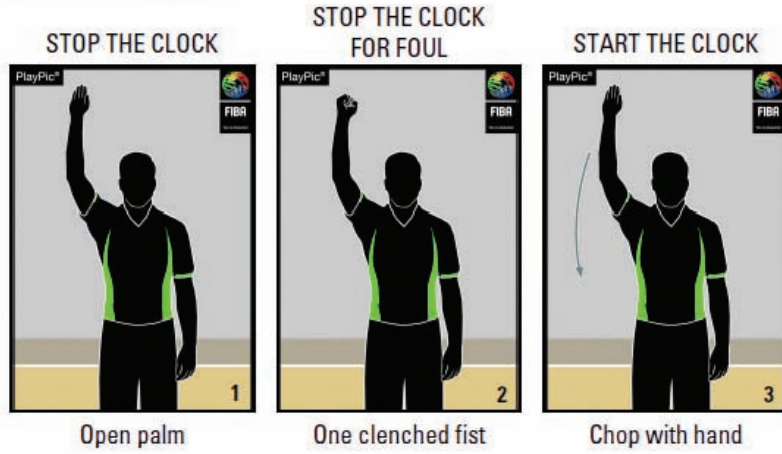
A - إشارات الحكام A - OFFICIALS SIGNALS

A - 1 إشارات اليد الموضحة في هذه القواعد هي الإشارات القانونية الوحيدة الواجب استخدامها من قبل جميع الحكام في جميع المباريات .

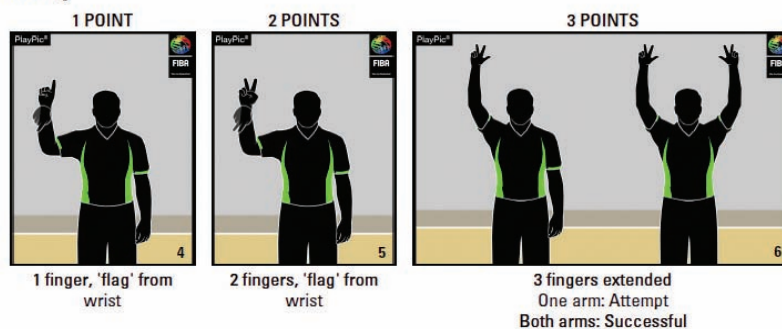
A - 2 عند إعطاء القرار لحكام الطاولة فمن المستحسن أن يكون الاتصال لفظيا حتى مع المباريات الدولية التي تكون لغتها الرسمية اللغة الإنجليزية .

A - 3 من المهم أيضاً أن تكون هذه الإشارات مألوفاً من حكام الطاولة .

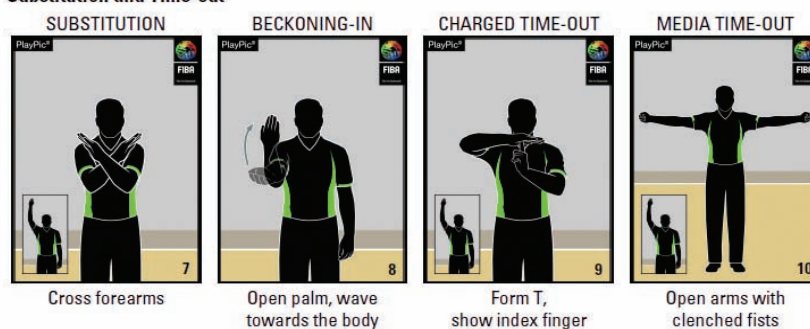
Game clock signals



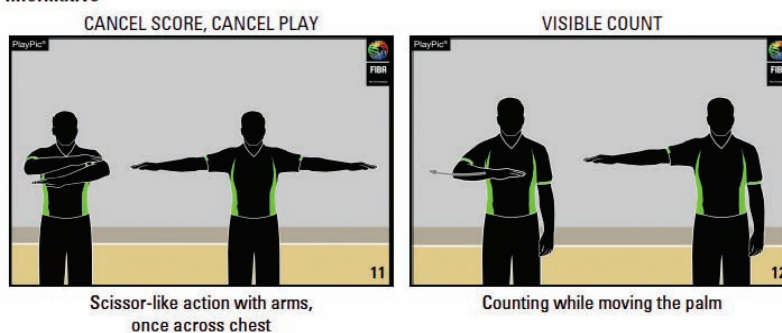
Scoring

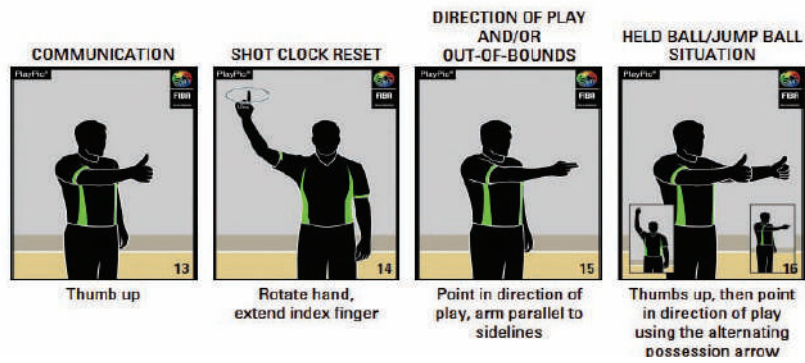


Substitution and Time-out

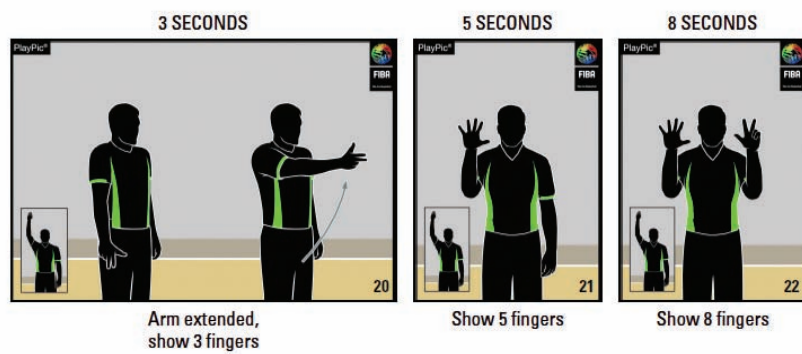
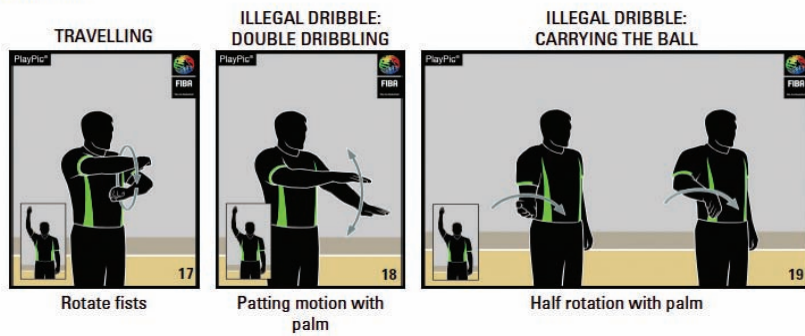


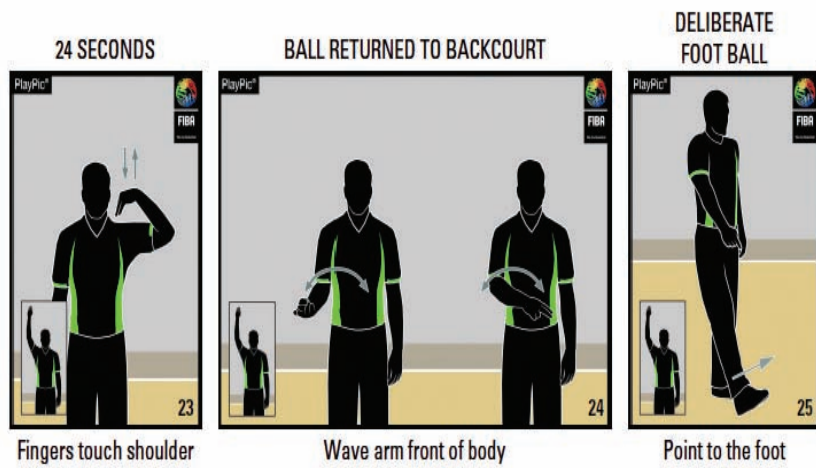
Informative





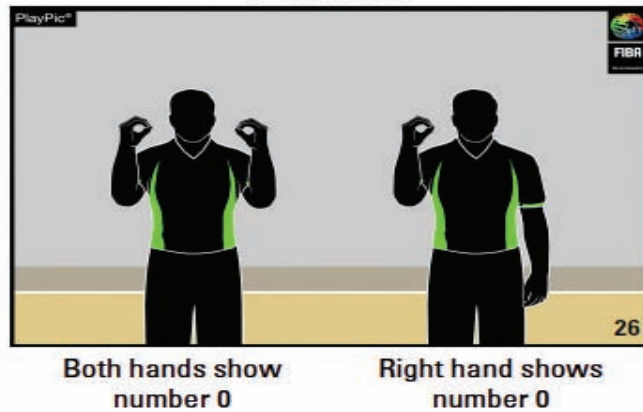
Violations

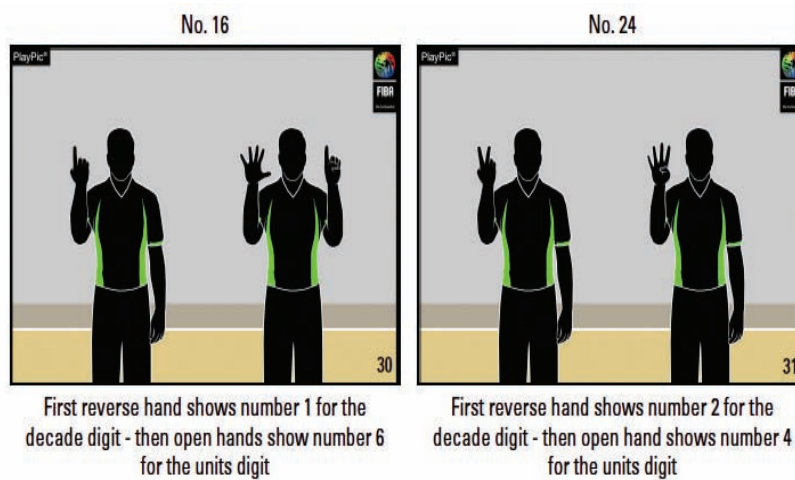
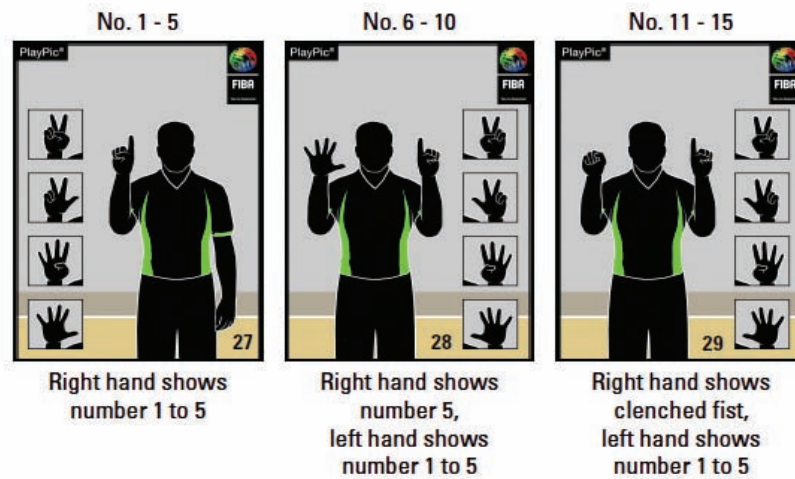




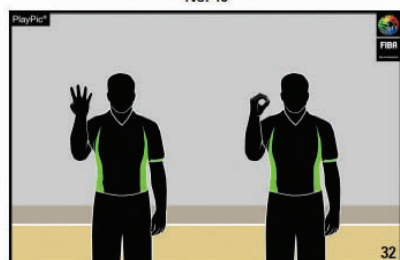
Number of Players

No. 00 and 0



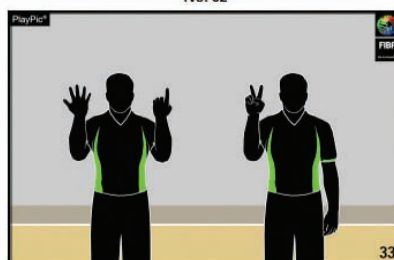


No. 40



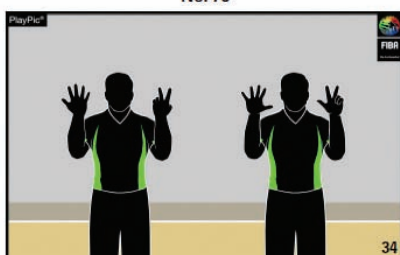
First reverse hand shows number 4 for the decade digit - then open hand shows 0 for the units digit

No. 62



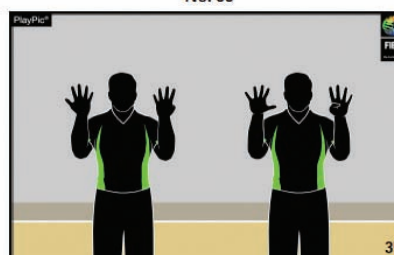
First reverse hands show number 6 for the decade digit - then open hand shows 2 for the units digit

No. 78



First reverse hands show number 7 for the decade digit - then open hands show number 8 for the units digit

No. 99



First reverse hands show number 9 for the decade digit - then open hands show number 9 for the units digit

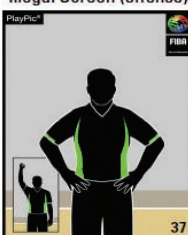
Type of Fouls

HOLDING



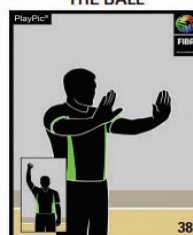
Grasp wrist downward

Blocking (defense), Illegal Screen (offense)



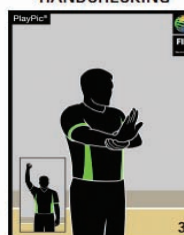
Both hands on hips

PUSHING OR CHARGING WITHOUT THE BALL



Imitate push

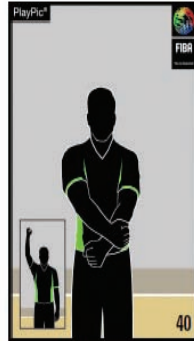
HANDCHECKING



Grab palm and forward motion



ILLEGAL USE OF HANDS



Strike wrist

CHARGING WITH THE BALL



Clenched fist
strike open palm

ILLEGAL CONTACT TO THE HAND



Strike the palm
towards the other
forearm

EXCESSIVE SWINGING OF ELBOW



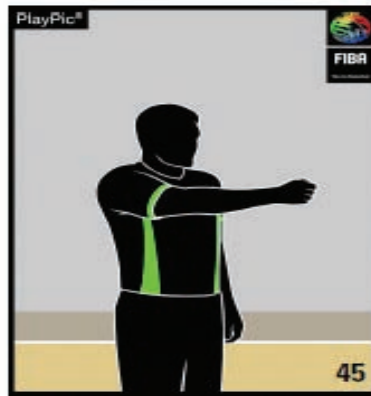
Swing elbow
backwards

HIT TO THE HEAD



Imitate the contact
to the head

FOUL BY TEAM IN CONTROL OF THE BALL



Point clenched fist
towards basket of
offending team

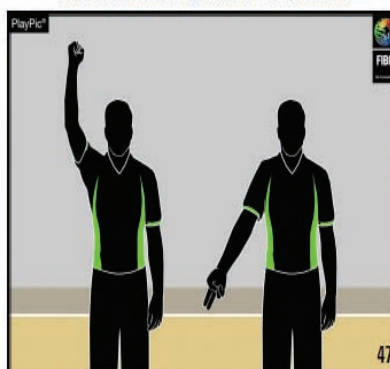


FOUL ON THE ACT OF SHOOTING



One arm with clenched fist, followed by indication of the numbers of free throws

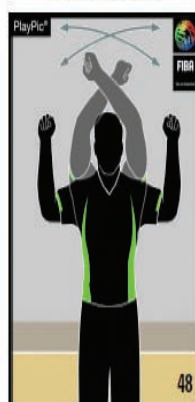
FOUL NOT ON THE ACT OF SHOOTING



One arm with clenched fist, followed by pointing to the floor

Special Fouls

DOUBLE FOUL



Wave clenched fists on both hands

TECHNICAL FOUL



Form T, showing palms

UNSPORTSMANLIKE FOUL



Grasp wrist upward

DISQUALIFYING FOUL



Clenched fists on both hands

IRS REVIEW FAKE A FOUL



Rotate hand with horizontal
extended index finger



Raise the lower arm twice



Foul Penalty Administration

Reporting to Table

AFTER FOUL WITHOUT
FREE THROW(S)



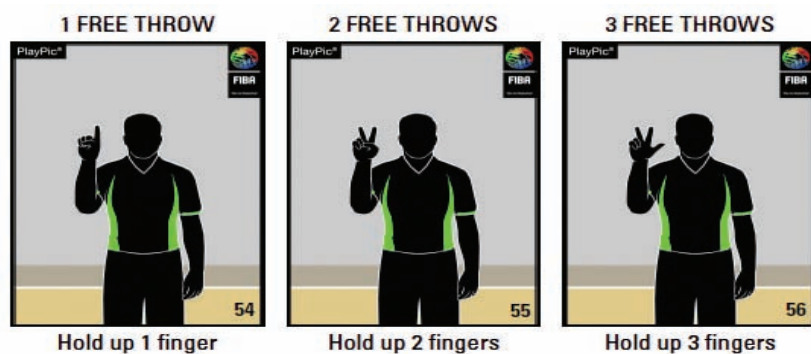
Point in direction of
play, arm parallel to
sidelines

AFTER FOUL BY
TEAM IN CONTROL
OF THE BALL

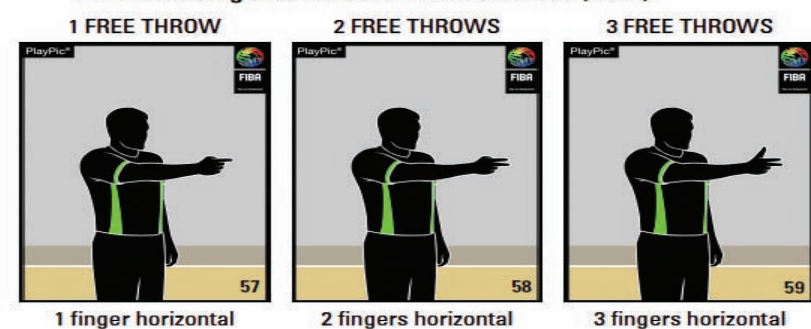


Clenched fist in
direction of play, arm
parallel to sidelines

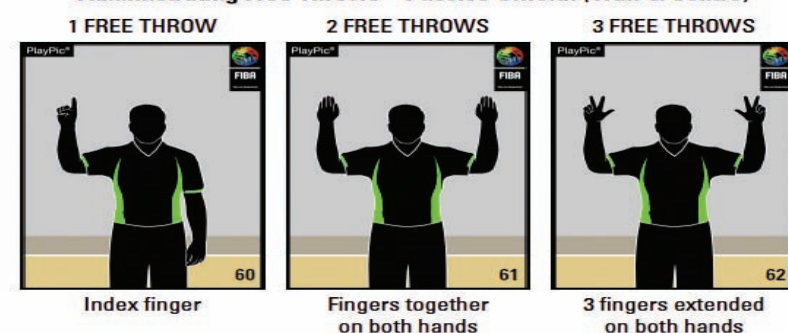




Administrating Free Throws – Active Official (Lead)



Administrating Free Throws – Passive Official (Trail & Centre)



شكل (7) إشارات الحكام



THE SCORESHEET استمارة التسجيل - B

[illegible]

شكل (8) استمارة التسجيل



1:B استمارة التسجيل الموضحة في الشكل 8 هي المعتمدة من قبل اللجنة الفنية الدولية بالاتحاد الدولي لكرة السلة.

2:B وتشتمل على أصل (1) واحد وثلاث (3) نسخ كل بلون ورق مختلف، الأصلية بالورق الأبيض للاتحاد الدولي لكرة السلة. النسخة الأولى بالورق الأزرق للهيئة المنظمة للمسابقة، النسخة الثانية بالورق الزهري للفريق الفائز والنسخة الأخيرة بالورق الأصفر للفريق الخاسر.

ملاحظة:

1 - يوصى بأن يستخدم المسجل قلمين بلونين مختلفين أحمر للفترتين الأولى والثالثة وأزرق أو أسود للفترتين الثانية والرابعة ويستمر باللونين الأزرق أو الأسود في الفترات الإضافية كما في الفترتين الثانية والرابعة.

2 - يجوز إعداد وملء استمارة التسجيل إلكترونياً.

3:B (40) دقيقة قبل بدء المباراة على الأقل يقوم المسجل بإعداد استمارة التسجيل بالأسلوب التالي:

3 : 1 B يدون الأسماء للفريقين في الفراغ بأعلى استمارة التسجيل ويكون الفريق المحلي (المضيف) دائماً الفريق الأول للمسابقات أو المباريات على ملعب محايد، يكون الفريق الأول هو المذكور أولاً في البرنامج، يكون الفريق الأول فريق (أ) والفريق الثاني فريق (ب).

3 : 2 B ثم يقوم بتدوين:



- * اسم المسابقة .
- * رقم المباراة .
- * التاريخ وزمن ومكان المباراة .
- * أسماء قائد طاقم التحكيم والمساعدين وأرقام بطاقاتهم (IDC) .

		FEDERATION INTERNATIONALE DE BASKETBALL INTERNATIONAL BASKETBALL FEDERATION SCORESHEET	
Team A HOOPERS		Team B POINTERS	
Competition	WCM	Date	22.11.2017
Time	20:00	Crew chief	WALTON, M. (USA)
Game No.	5	Place	GENEVA
Umpire 1	CHANG, Y. (CHN)	Umpire 2	BARTOK, K. (HUN)

شكل (9) أعلى استمارة التسجيل

B:3:3 ثم يقوم بتدوين الأسماء لأعضاء كلا الفريقين مستخدماً القائمة للاعبين كما زود بها من قبل المدرب أو من يمثله . ويشغل فريق (أ) الجزء العلوي من صحيفة التسجيل والفريق (ب) الجزء السفلي .

B:3:3:1 يدون المسجل رقم رخصة كل لاعب (آخر ثلاثة أرقام) في العامود الأول للمسابقات يشار إلى رقم رخصة اللاعب لأول مباراة ملعوبة لفريقه فقط .

B:3:3:2 يدون المسجل اسم ولقب كل لاعب في العامود الثاني جميعها بحروف كبيرة إلى جانب الرقم المطابق الذي سيرتيده اللاعب خلال المباراة مستعينا بالقائمة التي يزوده بها المدرب أو من ينوب عنه . ويشار إلى رئيس الفريق بتدوين (CAP) مباشرة بعد اسمه .



B:3:3:3 إذا قدم الفريق أقل من (12) لاعباً توجب على المسجل أن يرسم خطأً متوازيًا في الفراغات المخصصة لرقم الرخصة، الاسم، الرقم تحت اسم آخر لاعب، وإذا قدم الفريق أقل من (11) لاعباً توجب على المسجل رسم الخطوط الموازية على اسم اللاعب والرقم وصولاً إلى مربعات الأخطاء فيرسم الخط بشكل مائل إلى الأسفل.

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

شكل (10) الفرق في استمارة التسجيل قبل المباراة

B:3:4 يدون المسجل (بحروف كبيرة) اسم مدرب الفريق ومساعد المدرب عند أسفل القسم لكل فريق.



B:4 قبل المباراة بعشر دقائق على الأقل يجب على كلا المديرين

أن:

B:4:1 يؤكد موافقتهم على أسماء وأرقام أعضاء فريقهما.

B:4:2 يؤكد الأسماء للمدرب ومساعد المدرب، وفي حال عدم

وجود مدرب وتولى كابتن الفريق صفة المدرب يدون اسمه في خانة المدرب ويوضع جنب اسمه (CAP).

Coach	KING, H. (CAP)			
Assistant Coach				

B:4:3 يؤشرا على اللاعبين الخمسة (5) الذين ستبدأ بهم المباراة

بوضع علامة (x) صغيرة إلى جانب رقم اللاعب في عامود «اللاعب الداخل».

B:4:4 يوقعا صحيفة التسجيل.

يكون مدرب الفريق (أ) البادئ في تزويد المعلومات والتوقيع

أعلاه.

B:5 يجب على المسجل في بداية المباراة أن يضع دائرة حول

علامة (x) الصغيرة للاعبين الخمسة (5) لكلا الفريقين الذين سيدأون المباراة.

B:6 يجب على المسجل خلال المباراة أن يرسم علامة (x) (لغير

الموصوف بالدائرة) إلى جانب أرقام اللاعبين في العامود «اللاعب الداخل» عند دخول بديل إلى المباراة لأول مرة.



Time-outs			Team fouls					
7			Period ①	1 2 3 4	②	1 2 3 4		
	9	10	Period ③	1 2 3 4	④	1 2 3 4		
			Extra periods					
Licence no.	Players	No.	Player in	Fouls				
				1	2	3	4	5
001	MAYER, F.	5	⊗	P ₂				
002	JONES, M.	8	⊗	P	P	P ₂		
003	SMITH, E.	9	⊗	P ₂	U ₂	P	P ₁	
004	FRANK, Y.	12	×	T ₁	U ₂			
010	NANCE, L.	18	⊗	P	P	U ₁		
012	KING, H. (CAP)	22	⊗	P ₁	P			
014	WONG, P.	24						
015	RUSH, S.	25	×	P ₃	P ₂			
021	MARTINEZ, M.	33	×	T ₁	P	P ₂	T ₁	GD
022	SANCHES, N.	42	×	P ₂	P ₂	U ₂	P	U ₂ GD
024	MANOS, K.	55	×	P ₂	D ₂			
Coach		LOOR, A. 			C ₁	B ₁		
Assistant Coach		MONTA, B.						

شكل (11) الفريق ضمن استمارة التسجيل بعد المباراة



7:B الأوقات المستقطعة: TIME-OUTS

B: 7: 1 يجب تسجيل الأوقات المستقطعة في استمارة التسجيل بتدوين الدقيقة التي أخذ الوقت فيها خلال كل فترة وخلال كل فترة إضافية في المربعات المخصصة أسفل اسم الفريق.

B: 7: 2 يجب أن ترسم علامة بخطين أفقيين متوازيين في المربعات غير المستخدمة حسب ما هو مخصص له عند نهاية كل فترة وكل فترة إضافية.

وكذلك على المسجل أن يضع خطين متوازيين في المربع الأول للأوقات المستقطعة المطلوبة بالشوط الثاني عندما يظهر على ساعة التوقيت أنه باقى على نهاية المباراة 2.00 د ولم يتم طلب وقت مستقطع من الفريق في الشوط الثاني.

8:B الأخطاء: FOULS

B: 8: 1 أخطاء اللاعبين يمكن أن تكون شخصية، فنية، سوء سلوك، أو عدم أهلية ويجب تسجيلها ضد اللاعب.

B: 8: 2 أخطاء المدرب، مساعد المدرب، البديل ونصير الفريق يمكن أن تكون فنية أو عدم أهلية ويجب تسجيلها ضد المدرب.

B: 8: 3 جميع الأخطاء يجب تسجيلها على النحو التالي:

B: 8: 3: 1 خطأ شخصي يشار إليه بتدوين حرف "P".

B: 8: 3: 2 خطأ فني ضد لاعب يشار إليه بتدوين حرف

"T". ويشار إلى الخطأ الفني الثاني بـ "T" يتبعه "GD".



3:3:8:B خطأ فني ضد المدرب لسوء سلوكه الشخصي يشار إليه بتدوين حرف "C". ويشار إلى الخطأ لسوء سلوكه الثاني بـ "C" يتبعه "GD" في الفراغ التالي.

4:3:8:B خطأ فني ضد المدرب لأي سبب آخر يشار إليه بتدوين حرف "B". ويشار إلى الخطأ لسوء سلوكه الثالث (احدهما "C") بتدوينه "B" أو "C" يتبعه "GD" في الفراغ التالي.

5:3:8:B خطأ سوء سلوك يشار إليه بتدوين حرف "U"، ويشار إلى خطأ سوء السلوك الثاني "U" يتبعه "GD" في الفراغ التالي.

6:3:8:B خطأ فني يتبعه خطأ سوء سلوك يشار إليه بتدوين حرف "T". ويشار إلى خطأ سوء السلوك الثاني "U" يتبعه "GD" في الفراغ التالي.

7:3:8:B خطأ عدم أهلية يشار إليه بتدوين حرف "D".

8:3:8:B أي خطأ يشتمل على رمية (رميات) حرة يشار إليه بإضافة عدد الرميات المطابقة (1، 2 أو 3) إلى جانب حرف "P"، "T"، "C"، "B"، "U" أو "D".

9:3:8:B جميع الأخطاء ضد كلا الفريقين المتضمنة جزاءات من نفس الشدة تلغى وفقاً للمادة 42 (حالات خاصة) يشار إليها بتدوين حرف "C" صغير إلى جانب حرف "P"، "T"، "C"، "B"، "U"، "D".



10:3:8:B خطأ عدم الأهلية ضد مدرب مساعد، بديل، لاعب مستبعد أو عضو من أنصار الفريق، بما في ذلك مغادرة منطقة مقاعد الفريق في وضع العراك، يجب أن يشار إلى خطأ فني ضد المدرب عن طريق تدوينه "B2".

11:3:8:B عند نهاية الفترة الثانية ونهاية المباراة يرسم المسجل خطأً سميكا بين الفراغات التي تم استخدامها وتلك التي لم تستخدم. وعند نهاية المباراة يقوم بشطب الفراغات المتبقية بخط أفقي سميكا. **12:3:8:B** أمثلة على أخطاء عدم الأهلية ضد أفراد مقاعد الفريق:

- أخطاء عدم الأهلية ضد البدلاء يتم تدوينها كما مبين أدناه.

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

وكذلك

Coach	LOOR, A.	B ₂		
Assistant Coach	MONTA, B.			

- أخطاء عدم الأهلية ضد مساعد المدرب يتم تدوينها كما مبين أدناه.

Coach	LOOR, A.	B ₂		
Assistant Coach	MONTA, B.	D		

- إذا ارتكب اللاعب خطأ عدم الأهلية بعد استبعاده بالخطأ الخامس يدون كما مبين.

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



وكذلك :

Coach	LOOR, A.	B ₂		
Assistant Coach	MONTA, B.			

B: 8: 3: 13 أمثلة خطأ عدم الأهلية وفقاً للمادة 39 (العراك):

أخطاء عدم الأهلية ضد أفراد فريق مقعد البدلاء وفقاً للمادة (39) يتم تدوينها كما مبين أدناه. ويتم تدوين حرف (F) في الفراغات المتبقية للشخص المبعد.

– إذا استبعد المدرب فقط:

Coach	LOOR, A.	D ₂	F	F
Assistant Coach	MONTA, B.			

– إذا استبعد مساعد المدرب فقط:

Coach	LOOR, A.	B ₂		
Assistant Coach	MONTA, B.	F	F	F

– إذا استبعد المدرب ومساعد المدرب معاً:

Coach	LOOR, A.	D ₂	F	F
Assistant Coach	MONTA, B.	F	F	F



- إذا كان على البديل أقل من 4 أخطاء عندها يتم تدوين حرف "F" في جميع فراغات الأخطاء المتبقية.

003	SMITH, E.	9	X	P ₂	P ₂	F	F	F
-----	-----------	---	---	----------------	----------------	---	---	---

- إذا كان الخطأ الخامس للبديل عندها يتم تدوين حرف "F" داخل فراغ الخطأ الأخير.

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

- إذا ما اللاعب المستبعد قد ارتكب خطأه الخامس مسبقاً (FOULD-OUT) عندها يتم تدوين حرف "F" في العمود بعد الخطأ الأخير. (يتم إضافة مربع سادس الأخطاء).

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

بالإضافة للأمثلة أعلاه أو إذا تم استبعاد نصير فريق بعدم الأهلية يتم تدوين خطأ فني:

Coach	LOOR, A.	B ₂		
Assistant Coach	MONTA, B.			

ملحوظة: الأخطاء الفنية أو أخطاء عدم الأهلية وفقاً (للمادة 39) لا يتم احتسابها كأخطاء الفريق.



9:B أخطاء الفريق TEAM FOULS:

9:1 B: لكل فترة 4 فراغات (مباشرة أسفل اسم الفريق وأعلى أسماء اللاعبين) يتم تخصيصها في استمارة التسجيل لتدوين أخطاء الفريق .

9:2 B: حيثما يرتكب لاعب خطأ شخصياً، فنياً، سوء سلوك أو عدم أهلية، يدون المسجل الخطأ ضد فريق ذلك اللاعب برسم علامة (x) كبيرة في الفراغات المحدد بالتتابع .

10:B النقاط المحرزة THE RUNNING SCORE:

10:1 B: يجب على المسجل أن يحتفظ بسجل ملخص للنقاط المحرزة من كلا الفريقين .

10:2 B: يوجد في استمارة التسجيل أربعة أعمدة لهذه النقاط المحرزة .

10:3 B: كل عمود ينقسم إلى أربعة أعمدة أيضاً . العمودين على الشمال لفريق (أ) والآخرين على اليمين للفريق (ب) العمودين في الوسط للنقاط المحرزة (160 نقطة) لكل فريق .

يجب على المسجل أن:

- أولاً: يرسم خطأً قطرياً لأي إصابة ميدانية ناجحة ودائرة معتمة لأي رمية حرة ناجحة تضاف إلى المجموع الجديد للنقاط للفريق الذي سجل .



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

- ومن ثم يدون رقم اللاعب الذي سجل الإصابة الميدانية أو الرمية الحرة في الفراغ الخالي على نفس جانب المجموع الكلي الجديد للنقاط (إلى جانب الخط القطري الجديد/ أو الدائرة المعتمدة).

11:B النقاط المحرزة: تعليمات إضافية

RUNNINGSCORE:ADDITIONAL INSTRUCTIONS

11:1 1 يتم رسم دائرة حول رقم اللاعب للإصابة الميدانية المسجلة بثلاث نقاط.

11:2 2 يتم تدوين الإصابة الميدانية المسجلة بالمصادفة من قبل لاعب في سلته وكأنها قد أحرزت من قبل رئيس الفريق المنافس.

11:3 3 يتم تدوين الإصابة للاعب الذي قام بمحاولة التصويب للنقاط المسجلة عندما لا تدخل الكرة السلة (مادة 31 - التأثير على الهدف وإعاقة الكرة).

11:4 4 عند نهاية كل فترة يرسم المسجل دائرة سميكة "O" حول آخر عدد من النقاط المسجلة من كلا الفريقين وخطاً أفقياً سميكاً تحت تلك النقاط وكذلك تحت رقم كل لاعب أحرز تلك النقاط الأخيرة.

11:5 5 عند بداية كل فترة وأي فترة (فترات)

إضافية، يواصل المسجل الاحتفاظ بمجمل السجل الزمني
تسجيل النقاط للنقاط المسجلة من النقطة التي توقفت عندها.



B: 11:6 يجب على المسجل أن يراجع النقاط المحرزة لديه مع لوحة التسجيل المرئية كلما أمكن فإذا وجد خلافاً وكان سجله هو الصحيح عليه أن يتخذ الخطوات لتصحيح لوحة التسجيل فوراً وفي حالة الشك أو تقديم أحد الفريقين اعتراضات على التصحيح عليه أن يعلم قائد طاقم التحكيم حالما تكون الكرة ميتة وساعة المباراة متوقفة .

B: 11:7 يمكن للحكام تصحيح أي خطأ في استمارة التسجيل ينطوي على النتيجة، وعدد الأخطاء أو عدد الأوقات المستقطعة بموجب أحكام القواعد. ويوقع رئيس الطاقم على التصحيحات .
يجب توثيق التصحيحات المهمة على الجانب الخلفي من استمارة التسجيل .

B: 12: النقاط المحرزة: النتيجة النهائية:

:THE RUNNING SCORE: SUMMING UP

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

B: 12:1 عند نهاية كل فترة وأي فترة إضافية يقوم المسجل بتدوين نتيجة تلك الفترة في الجزء المخصص في النهاية السفلى لاستمارة التسجيل .

B: 12:2 يجب على المسجل بعد نهاية المباراة فوراً تدوين الوقت في المكان المخصص له باستمارة التسجيل (وقت انتهاء المباراة) .

شكل (13) نهاية تسجيل النقاط



B: 12: 3 يجب على المسجل عند نهاية المباراة أن يرسم خطين أفقيين سميكن تحت العدد النهائي للنقاط المسجلة من كلا الفريقين وكذلك رقمي كلا اللاعبين الذين سجلوا تلك النقاط الأخيرة. علاوة على ذلك يقوم برسم خط قطري يمتد إلى أسفل مربع من أجل أن يشطب الإعداد المتبقية (النقاط المحرزة) لكل فريق.

B: 12: 4 عند نهاية المباراة يقوم المسجل بتدوين النتيجة النهائية واسم الفريق الفائز.

B: 12: 5 بعدها يسجل أسماء طولة التسجيل ثم يقوم المسجل بالتوقيع على استمارة التسجيل بعد أن يقوم بأخذ توقيعات مساعد المسجل، الميقاتي وميقاتي الـ 24 ثانية عليها.

B: 12: 6 لحظة توقيعها من الحكّمين المساعدين يكون قائد طاقم التحكيم الأخير لاعتماد وتوقيع استمارة التسجيل. هذا العمل ينهى إدارة المباراة.

ملحوظة: إذا وقع أحد رئيسي الفريقين على استمارة التسجيل تحت الاحتجاج (مستغلاً الفراغ المخصص "توقيع رئيس الفريق في حالة الاحتجاج") على حكام الطاولة والحكم الثاني البقاء تحت تصرف قائد طاقم التحكيم حتى يأذن لهم بالانصراف.



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

شكل (14) نهاية استمارة التسجيل

C - إجراء الاحتجاج C- PROTEST PROCEDURE

C:1: يحق للفريق أن يقدم اعتراضاً إذا تأثرت مصالحه سلباً:

1 - خطأ في تسجيل النقاط، ساعة المباراة، ساعة (24) ثانية إذا لم يصححها الحكام.

2 - قرار الانسحاب، إلغاء المباراة، تأجيل المباراة، استئناف المباراة أو استمرار اللعب

3 - مخالفة تطبيق القواعد الأساسية للقانون الدولي.

C:2: لكي يكون الاحتجاج (الاعتراض) مقبولاً يجب أن تكون

الإجراءات الآتية:

1 - يجب على كابتن الفريق أن يقوم في موعد أقصاه 15 دقيقة

بعد نهاية المباراة، بإبلاغ قائد الطاقم (الحكم الأول) بأن فريقه



يحتج على نتيجة المباراة ويوقع في المكان المخصص للاحتجاج في «توقيع الكابتن في القضية الاعتراض».

2 - يقدم الفريق أسباب الاحتجاج كتابة في موعد أقصاه ساعة واحدة بعد انتهاء المباراة.

3 - يتم تطبيق رسوم قدرها (تحدد من الاتحاد المحلي) على كل احتجاج وتدفع في حالة رفض الاحتجاج.

C.3: يجب على رئيس الطاقم (الحكم الأول) بعد تلقي أسباب الاحتجاج، أن يقدم تقريراً خطياً عن الحادث الذي يؤدي إلى الاحتجاج إلى ممثل فيفا أو إلى الهيئة المختصة.

C.4: تصدر الهيئة المختصة أية طلبات إجرائية تراها مناسبة وتبت في الاحتجاج بأسرع ما يمكن، وعلى أي حال في موعد أقصاه 24 ساعة بعد انتهاء المباراة. يجب على الهيئة المختصة استخدام أي دليل موثوق به، ويمكن أن تتخذ أي قرار مناسب، بما في ذلك سبيل المثال ولا يجوز للهيئة المختصة أن تقرر تغيير نتيجة المباراة ما لم يكن هناك دليل واضح وقاطع على أنه لو لم يكن للخطأ الذي أدى إلى الاحتجاج، فإن النتيجة الجديدة ستتحقق بالتأكيد.

C.5: يعتبر قرار الهيئة المختصة أيضاً قراراً في مجال قواعد اللعب ولا يخضع لمزيد من المراجعة أو الاستئناف. وبصورة استثنائية، يمكن الطعن في القرارات المتعلقة بالأهلية على النحو المنصوص عليه في اللوائح المعمول بها.



C.6: قواعد خاصة للمنافسات أو مسابقات الاتحاد الدولي التي لا تنص على خلاف ذلك في لوائحها:

- في حال كانت المسابقة في شكل البطولة، تكون الهيئة المختصة لجميع الاحتجاجات هي اللجنة الفنية (انظر اللوائح الداخلية لـ الاتحاد الدولي لكرة السلة، الكتاب 2).

- في حالة وجود مباريات ذهاب وإياب، تكون الهيئة المختصة للاحتجاجات المتعلقة بقضايا الأهلية هي الهيئة التأديبية في الاتحاد الدولي لكرة السلة. بالنسبة إلى جميع القضايا الأخرى التي تؤدي إلى احتجاج، تكون الهيئة المختصة هي ممثل الاتحاد الدولي لكرة السلة التي تعمل من خلال شخص أو أكثر من ذوي الخبرة في تنفيذ وتفسير قواعد كرة السلة الرسمية) انظر اللوائح الداخلية في الاتحاد الدولي لكرة السلة، الكتاب ٢.

D: تصنيف الفرق D-CLASSIFICATION OF TEAMS

1: D الإجراء

D: 1: 1 يجب أن يتم تصنيف الفرق وفقاً لسجل الفوز والخسارة لهذه الفرق كما وعلى وجه التحديد نقطتان (2) لكل فوز في مباراة، نقطة (1) واحدة لكل خسارة مباراة (وتشمل الخسارة بالإخفاق) وصفر من النقاط لخسارة مباراة بالانسحاب.

D: 1: 2 يتم تطبيق هذا الإجراء لكل فريق بعد أن لعب فقط 1 مباراة واحدة ضد كل منافس في المجموعة (بطولة واحدة)، وكذلك



لكل فريق بعد أن لعب 2 أو أكثر من المباريات ضد كل منافس (الدوري في أرضه أو خارج أرضه أو أكثر).

D: 1: 3 إذا تساوى فريقان أو أكثر بالفوز والخسارة فإن نتيجة (نتائج) المباراة (المباريات) بين الفريقين أو الفرق المعنية تستخدم لتقرير الترتيب في هذا التصنيف، وإذا كان هناك فريقان أو أكثر لها نفس سجل الفوز والخسارة من المباريات بينهما، سيتم تطبيق معايير أخرى في الترتيب التالي:

* أعلى فرق نقاط للمباريات بينهم.

* أعلى رقم للنقاط المسجلة بالمباريات بينهم.

* أعلى فرق نقاط لكل المباريات في نفس المجموعة.

* أعلى رقم للنقاط المسجلة بكل المباريات في المجموعة.

وبعد تطبيق جميع الحالات الماضية وعدم القدرة على القرار يجب إجراء قرعة.

D: 1: 4 إذا خفض في أي مرحلة من هذا الإجراء، عدد الفرق المتساوية بالنقاط إلى تعادل لا يزال يشمل أكثر من فريقين، يكرر الإجراء مبتدئين بـ D.1.3 اعلاه.

D: 2: أمثلة:

D. 2: 1 مثال 1:

أ ضد ب 100 - 55 ب ضد ج 100 - 95



أ ضد ج 85 - 90 ب ضد د 75 - 80
 أ ضد د 80 - 75 ج ضد د 55 - 60

الفرق	لعب	فاز	خسر	نقاط	الإصابات له وعليه	الفرق بين ما له وعليه
أ	3	2	1	5	220 : 265	45 +
ب	3	2	1	5	270 : 235	35 -
ج	3	1	2	4	245 : 240	5 -
د	3	1	2	4	215 : 210	5 -

تكون النتائج المحتملة:

الأول: أ لأنه فاز على ب الثالث: ج لأنه فاز على د

الثاني: ب الرابع: د

D. 2 - 2 مثال 2:

أ ضد ب 55 - 100 ب ضد ج 85 - 100
 أ ضد ج 85 - 90 ب ضد د 80 - 75
 أ ضد د 75 - 120 ج ضد د 55 - 65



الفرق	لعب	فاز	خسر	نقاط	الإصابات له وعليه	الفرق بين ما له وعليه
أ	3	3	0	6	215 : 310	95 +
ب	3	1	2	4	265 : 230	35 -
ج	3	1	2	4	245 : 235	10 -
د	3	1	2	4	260 : 210	50 -

تكون النتائج المحتملة:

الأول: أ

ويتم تصنيف التعادل بين ب - ج - د بحساب النتائج فيما بينهم:

الفرق	لعب	فاز	خسر	نقاط	الإصابات له وعليه	الفرق بين ما له وعليه
ب	2	1	1	3	165 : 175	10 +
ج	2	1	1	3	155 : 150	5 -
د	2	1	1	3	140 : 135	5 -

تكون النتائج المحتملة:

الثاني: ب الثالث: ج لأنه فاز على د الرابع: د



D. 2 - 3 مثال 3:

أ ضد ب 85 - 90 ب ضد ج 100 - 95
 أ ضد ج 55 - 100 ب ضد د 75 - 85
 أ ضد د 75 - 120 ج ضد د 65 - 55

الفرق	لعب	فاز	خسر	نقاط	الإصابات له وعليه	الفرق بين ما له وعليه
أ	3	0	3	3	215 : 310	95 -
ب	3	2	1	5	265 : 265	0
ج	3	2	1	5	210 : 260	50 +
د	3	2	1	5	215 : 260	45 +

تكون النتائج المحتملة:

الرابع: أ

ويتم تصنيف التعادل بين ب-ج-د بحساب النتائج فيما بينهم:

الفرق	لعب	فاز	خسر	نقاط	الإصابات له وعليه	الفرق بين ما له وعليه
ب	2	1	1	3	175 : 180	5 -
ج	2	1	1	3	155 : 160	5 +
د	2	1	1	3	140 : 140	0



تكون النتائج المحتملة:

الأول: ج، الثاني: د، الثالث: ب

D. 2 - 4 مثال 4:

أ ضد ب 85 - 90 ب ضد ج 95 - 100

أ ضد ج 55 - 100 ب ضد د 75 - 85

أ ضد د 75 - 120 ج ضد د 65 - 55

الفرق	لعب	فاز	خسر	نقاط	الإصابات له وعليه	الفرق بين ما له وعليه
أ	3	0	3	3	215 : 310	95 -
ب	3	2	1	5	260 : 265	5 +
ج	3	2	1	5	210 : 255	45 +
د	3	2	1	5	215 : 260	45 +

تكون النتائج المحتملة:

الرابع: أ

ويتم تصنيف التعادل بين ب - ج - د بحساب النتائج فيما

بينهم:



الفرق	لعب	فاز	خسر	نقاط	الإصابات له وعليه	الفرق بين ما له وعليه
ب	2	1	1	3	175 : 175	0
ج	2	1	1	3	155 : 155	0
د	2	1	1	3	140 : 140	0

تكون النتائج المحتملة:

الأول: ب، الثاني: ج، الثالث: د

D. 2 - 5 مثال 5:

أ ضد ب 55 - 100	ب ضد ف 90 - 110
أ ضد ج 90 - 85	ج ضد د 60 - 55
أ ضد د 75 - 120	ج ضد ي 75 - 90
أ ضد ي 100 - 80	ج ضد ف 75 - 105
أ ضد ف 80 - 85	د ضد ي 45 - 70
ب ضد ج 95 - 100	د ضد ف 60 - 65
ب ضد د 75 - 80	ي ضد ف 80 - 75
ب ضد ي 80 - 75	



الفرق	لعب	فاز	خسر	نقاط	الإصابات له وعليه	الفرق بين ما له وعليه
أ	5	3	2	8	400 : 470	70 +
ب	5	3	2	8	440 : 420	20 -
ج	5	3	2	8	395 : 435	40+
د	5	3	2	8	360 : 345	15 -
ي	5	2	3	7	395 : 375	20 -
ف	5	1	4	6	440 : 385	55 -

تكون النتائج المحتملة:

الخامس: ي، السادس: ف

ويتم تصنيف التعادل بين أ - ب - ج - د بحساب النتائج فيما

بينهم:

الفرق	لعب	فاز	خسر	نقاط	الإصابات له وعليه	الفرق بين ما له وعليه
أ	3	2	1	5	220 : 305	85 +
ب	3	2	1	5	270 : 235	35 -
ج	3	1	2	4	245 : 240	5 -
د	3	1	2	4	255 : 210	45 -



تكون النتائج المحتملة:

الأول: أ - لأنه فاز على ب الثالث: د - لأنه فاز على ج

الثاني: ب الرابع: ج

D. 2 - 6 مثال 6:

أ ضد ب 65 - 71	ب ضد ف 90 - 95
أ ضد ج 56 - 85	ج ضد د 100 - 95
أ ضد د 75 - 77	ج ضد ي 75 - 82
أ ضد ي 86 - 80	ج ضد ف 75 - 105
أ ضد ف 80 - 85	د ضد ي 67 - 68
ب ضد ج 87 - 88	د ضد ف 60 - 65
ب ضد د 75 - 80	ي ضد ف 80 - 75
ب ضد ي 76 - 75	



الفرق	لعب	فاز	خسر	نقاط	الإصابات له وعليه	الفرق بين ما له وعليه
أ	5	3	2	8	392 : 398	6 +
ب	5	3	2	8	399 : 403	4 +
ج	5	3	2	8	423 : 455	32+
د	5	3	2	8	379 : 383	4 +
ي	5	3	2	8	380 : 384	4 +
ف	5	0	5	5	430 : 380	50 -

تكون النتائج المحتملة:

السادس: ف

ويتم تصنيف التعادل بين أ-ب-ج-د-ي بحساب النتائج فيما

بينهم:

الفرق	لعب	فاز	خسر	نقاط	الإصابات له وعليه	الفرق بين ما له وعليه
أ	4	2	2	6	312 : 313	1 +
ب	4	2	2	6	309 : 308	1 -
ج	4	2	2	6	348 : 350	2 +
د	4	2	2	6	319 : 318	1 -
ي	4	2	2	6	305 : 304	1 -



تكون النتائج المحتملة:

الأول: ج، الثاني: أ

ويتم تصنيف التعادل بين ب - د - ي بحساب النتائج فيما بينهم:

الفرق	لعب	فاز	خسر	نقاط	الإصابات له وعليه	الفرق بين ما له وعليه
ب	2	1	1	3	155 : 151	4 +
د	2	1	1	3	147 : 143	4 -
ي	2	1	1	3	143 : 143	0

تكون النتائج المحتملة:

الثالث: ب، الرابع: ي، الخامس: د

D. 2 - 7 مثال 7:

أ ضد ب 71 - 73 ب ضد ف 90 - 95

أ ضد ج 86 - 85 ج ضد د 96 - 95

أ ضد د 75 - 77 ج ضد ي 75 - 82

أ ضد ي 96 - 90 ج ضد ف 75 - 105

أ ضد ف 80 - 85 د ضد ي 67 - 68



ب ضد ج 87 - 88 د ضد ف 75 - 80
ب ضد د 79 - 80 ي ضد ف 75 - 80
ب ضد ي 80 - 79

الفرق	لعب	فاز	خسر	نقاط	الإصابات له وعليه	الفرق بين ما له وعليه
أ	5	3	2	8	408 : 410	2 +
ب	5	3	2	8	409 : 413	4 +
ج	5	3	2	8	419 : 455	36 +
د	5	3	2	8	394 : 398	4 +
ي	5	3	2	8	394 : 398	4 +
ف	5	0	5	5	445 : 395	50 -

تكون النتائج المحتملة:

السادس: ف

ويتم تصنيف التعادل بين أ - ب - ج - د - ي بحساب النتائج فيما بينهم:



الفرق	لعب	فاز	خسر	نقاط	الإصابات له وعليه	الفرق بين ما له وعليه
أ	4	2	2	6	328 : 325	3 -
ب	4	2	2	6	319 : 318	1 -
ج	4	2	2	6	344 : 350	6 +
د	4	2	2	6	319 : 318	1 -
ي	4	2	2	6	319 : 318	1 -

تكون النتائج المحتملة:

الأول: ج، الثاني: أ

ويتم تصنيف التعادل بين ب - د - ي بحساب النتائج فيما

بينهم:

الفرق	لعب	فاز	خسر	نقاط	الإصابات له وعليه	الفرق بين ما له وعليه
ب	2	1	1	3	159 : 159	0
د	2	1	1	3	147 : 147	0
ي	2	1	1	3	147 : 147	0



تكون النتائج المحتملة:

الثاني: ب الثالث: د لأنه فاز على ي الرابع: ي

D:3: الانسحاب:

D:3:1 الفريق الذي يتخلف عن حضور مباراة مقررة ضمن الجدول دون عذر مشروع أو ينسحب من الملعب قبل نهاية المباراة، يخسر المباراة بالانسحاب ويحصل على صفر من النقاط بالترتيب.

D:3:2 عند حدوث الانسحاب الثاني من قبل نفس الفريق، تلغى نتائج جميع المباريات الملعوبة لهذا الفريق.

D:4: مباريات الذهاب والإياب (النتيجة النهائية)

D:4:1 في مباريات الذهاب والإياب مجموع سلسلة النقاط تكون (النتيجة الإجمالية) نظام المنافسة سيتم النظر في المباريات 2 كما أنها مباراة واحدة من 80 دقيقة مدة.

D:4:2 إذا انتهت المباراة الأولى بالتعادل، لا تكون هنالك أي فترة إضافية لكسر التعادل.

D:4:3 إذا انتهت مباراتا الذهاب والإياب بالتعادل من الضروري لعب فترة (فترات) إضافية في المباراة الثانية مدة الفترة (5) دقيقة لكسر التعادل.

D:4:4 الفائز من هذه السلسلة سيكون الفريق الذي:

- هو الفائز في كل من المباراتين.



- سجل العدد الأكبر من النقاط المجتمعة في نهاية المباراة الثانية،
إذا فاز كلا الفريقين في مباراة واحدة.

D: 5 أمثلة على تصنيف الفريقين:

D: 5: 1 المثال الأول:

A vs. B 80 - 75 - 1

B vs. A 72 - 73 - 2

الفريق الفائز (A) فاز في سلسلة المباراتين

D: 5: 2 المثال الثاني:

A vs. B 80 - 75 - 1

B vs. A 73 - 72 - 2

الفريق الفائز (A) فاز في مجموع النقاط (A 152 - B 148)

D: 5: 3 المثال الثالث:

A vs. B 80 - 80 - 1

B vs. A 92 - 85 - 2

الفريق الفائز (B) فاز في المجموع الكلي للنقاط:

(A 165 - B 172). ولا توجد فترة إضافية في المباراة الأولى

D: 5: 4 المثال الرابع:

A vs. B 80 - 85 - 1

B vs. A 75 - 75 - 2



الفريق الفائز (B) فاز في المجموع الكلي للنقاط:
(A 155 - B 160). ولا توجد فترة إضافية في المباراة الثانية

D: 5:5 المثال الخامس:

A vs. B 83 - 81 - 1

B vs. A 79 - 77 - 2

المجموع الكلي للنقاط (A 160 - B 160) فترة إضافية بعد المباراة
الثانية أصبحت النتيجة:

(B vs. A 95 - 88)

الفريق الفائز (B) فاز في المجموع الكلي للنقاط:
(A 171 - B 176)

E - أوقات تلفزيونية مستقطعة

E - TELEVISION TIME - OUTS

DEFINITION 1 - E تعريف

اللجنة المنظمة للمسابقة ممكن أن تقرر فيما إذا الأوقات المستقطعة
للتلفزيون ستطبق، وإذا طبقت لأي وقت (60، 75، 90، 100).

RULE 2 - E قاعدة

E: 2:1 وقت تلفزيوني مستقطع (1) في كل فترة يكون ممكناً،
بالإضافة إلى الوقت المستقطع العادي ولا يسمح بأوقات تلفزيونية
مستقطعة بالفترات الإضافية.



E: 2: 2 تكون مدة الوقت المستقطع الأول في كل فترة (للفريق أو للتلفزيون) 60، 75، 90، أو 100 ثانية.

E: 2: 3 تكون مدة جميع الأوقات المستقطعة الأخرى في الفترة ستون (60) ثانية.

E: 2: 4 من حق كلا الفريقين وقتان مستقطعان (2) خلال الشوط الأول وثلاث (3) أوقات مستقطعة خلال الشوط الثاني.

وهذه الأوقات المستقطعة يمكن طلبها في أي وقت خلال المباراة ويمكن أن تكون مدتها:

* 60، 75، 90 أو 100 ثانية إذا ما اعتبرت وقتًا تلفزيونيًا مستقطعًا، مثلاً الأول في الفترة، أو

* 60 ثانية إذا لم تعتبر وقتًا تلفزيونيًا مستقطعًا، مثلاً طلب من قبل أي من الفريقين بعد أن تم منح وقت تلفزيوني مستقطع.

PROCEDURE 3: الإجراء

E: 3: 1 على النحو الأمثل يجب أن يتم منح الوقت التلفزيوني المستقطع عند بقاء (5) خمس دقائق للفترة وعلى كل لا يوجد ضمان بأن الحال سيكون كذلك.

E: 3: 2 إذا لم يطلب أي من الفريقين وقتًا مستقطعًا قبل الدقائق الخمسة (5) الأخيرة المتبقية في الفترة عندها تم منح وقت تلفزيوني مستقطع عند أول فرصة عندما تكون الكرة ميتة وساعة المباراة متوقفة، هذا الوقت لا يحتسب على أي من الفريقين.



E: 3:3 إذا تم منح أي من الفريقين وقتًا مستقطعًا قبل الدقائق الخمسة (5) الأخيرة المتبقية في الفترة، عندها فإن ذلك الوقت المستقطع يتم استخدامه كوقت تلفزيوني مستقطع. ويعتبر هذا الوقت المستقطع على حد سواء كوقت تلفزيوني مستقطع ووقت مستقطع للفريق الذي طلبه.

E: 3:4 بناء على هذا الإجراء يكون هناك وقت مستقطع (1) واحد كحد أدنى في كل فترة وست (6) أوقات مستقطعة كحد أقصى في الشوط الأول وثمانية (8) أوقات مستقطعة كحد أعلى في الشوط الثاني.

نهاية القواعد وإجراءات المباراة





دليل إرشاد الحكام مواقع وتحركات الحكام الثلاثة

التحكيم بواسطة ثلاثة حكام

* من خلال دليل إرشاد الحكام - التحكيم بواسطة ثلاثة حكام -
تطبق جميع القواعد الخاصة باللاعب والمدرّب والحكم إلخ من
الذكور والإناث على حد سواء ، ويجب أن يفهم أن ما تم عمله يرجع
فقط إلى أسباب عملية .

1 - مقدمة:

1 - 1 نصوص مهمة:

جانب الكرة: وهذا يشير إلى مكان وجود الكرة - عندما يتم
تقسيم الملعب بخط وهمي يمتد من السلة إلى السلة الأخرى: يسمى
جانب الملعب الذي توجد فيه الكرة «جانب الكرة» .

الحكام: " L " (الحكم المتقدم) هو الحكم الموجود عند الحد
النهائي للملعب .

" C " (حكم الوسط) هو الحكم الموجود في الجانب العكسي
للمنطقة الأمامية بالنسبة إلى " L " (عادة ما يكون عكس جانب الكرة)



وعلى مسافة خطوتين تقريبا تجاه السلة خلف امتداد خط الرمية الحرة ويعتمد هذا على مكان وجود الكرة، يكون "C" على أي من جانبي المنطقة الأمامية .

"T" (الحكم المتأخر) هو الحكم الموجود عند الحافة منطقة مقاعد الفريق في أقرب مكان لخط المنتصف وفي نفس الجانب الموجود به "L" (جانب الكرة).

ويكون "L" و "T" في نفس الجانب من الملعب بينما يكون "C" في الجانب العكسي من الملعب .

الجانب العكسي: وهذا يشير إلى جانب الملعب المقابل لطاولة التسجيل .

الدوران: وهذا يشير إلى حركة الكرة أو مكان الكرة عندما يتسبب تحركها في تغيير "L" لمكانه أو الدوران نسبة إلى مكان الكرة (ناحية طاولة التسجيل أو الناحية العكسية لها) في المنطقة الأمامية، وأن تغيير مكان "L" يؤثر على تغيير مكان "C" و "T" .

أثناء اللعب العادي تتم السيطرة على عملية الدوران بواسطة "L" وعادة ما تبدأ فقط عندما تتحرك الكرة خلف خط الرمية الحرة تجاه السلة .

وعلى أية حال، قد يقود الدوران "C" إذا حصلت حالة ضغط في اللعب فوق خط الرمية الحرة من جانبه .

الجانب القوي: هو الجانب الملعب الموجود به "L" .



التغيير: وهذا يشير إلى حالة كرة ميتة عندما يستلزم احتساب خطأ وتغيير في أماكن الحكام.

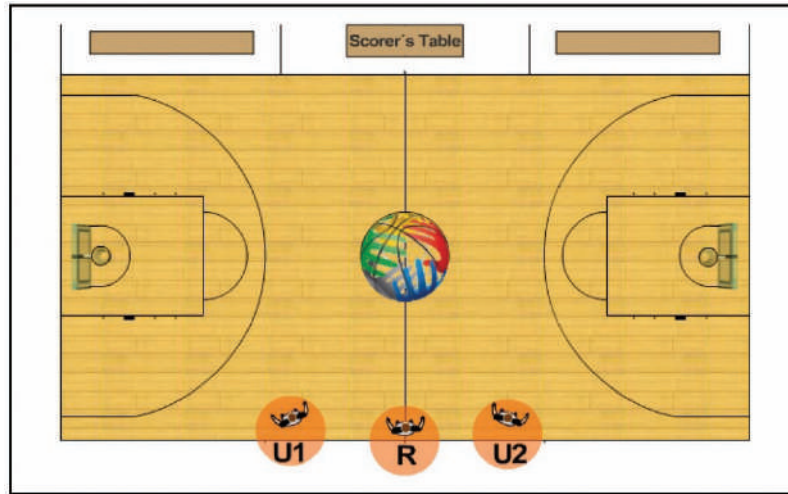
إذ يتحرك الحكم الذي يحتسب الخطأ دائماً إلى الجهة العكسية لطاولة التسجيل بعد إبلاغه عن الخطأ.

وكلما كان هناك عملية إدخال للكرة يكون هناك حكمان في الجانب الموجود به الكرة.

الجانب الضعيف: هو جانب المنطقة الأمامية غير الموجود فيه "L".

2 - بداية المباراة:

2 - 1: مراقبة عملية الإحماء قبل بداية المباراة والفترة الثالثة. (شكل 1)



شكل (1) عملية الإحماء قبل المباراة والفترة الثالثة



أ - يأخذ الحكم الأول والحكمان الآخرون أماكنهم على الجانب العكسي لطاولة التسجيل .

ب - يقف الحكم الأول على نقطة تقاطع خط المنتصف مع الحد الجانبي .

ج - يأخذ الحكم الثاني " U1 " مكانا يقع على بعد ثلاثة (3) أمتار من يسار الحكم الأول .

" R " ويراقب الفريق الموجود عند نهاية أرض الملعب من ناحيته أثناء الإحماء .

د - يأخذ الحكم الثاني " U2 " مكانا يقع على بعد ثلاثة (3) أمتار من يمين الحكم الأول .

" R " ويراقب الفريق الموجود عند نهاية أرض الملعب من ناحيته أثناء الإحماء .

هـ - قبل عشر (10) دقائق من بداية المباراة يتوجه الحكم الأول إلى طاولة التسجيل ليتفحص قائمة التسجيل واللاعبين الخمسة الذين تبدأ بهم المباراة ثم العودة إلى مكانه في الجانب العكسي لطاولة التسجيل .

و - إذا كان هناك تقديم للفرق يقوم الحكم الأول بإطلاق صفارته قبل ست (6) دقائق ويتأكد من عودة جميع اللاعبين إلى منطقة مقاعد فريقهم استعدادا لتقديم الفرق .



ز - بعد عملية تقديم الفرق يقوم الحكم الأول " R " بإطلاق صفارته ويشير بأن هناك (3) ثلاث دقائق متبقية لبداية المباراة.

ح - قبل دقيقتين (2) من بداية المباراة يتحرك الحكم الأول " R " والحكمان الثانيان " U1 " و " U2 " إلى جانب الملعب الموجود فيه طاولة التسجيل.

ط - عندما يتبقى دقيقة وثلاثون ثانية (5.1 ثا) للوقت المحدد لبداية المباراة يقوم الحكم الأول " R " بإطلاق صفارته لعودة جميع اللاعبين إلى منطقة مقاعد فريقهم حالا.

ي - بالنسبة لعملية الإحماء قبل الفترة الثالثة يتخذ الحكام نفس الأماكن التي اتخذوها أثناء عملية الإحماء قبل بداية المباراة.

2 - 2 الموقع العام على أرض الملعب:

عند التحكيم بثلاثة حكام يجب على الحكام في جميع الأوقات أن يحاولوا الاحتفاظ بمواقع على أرض الملعب تربطهم ببعضهم البعض مشكلين مثلثا واسع المساحة وعندما تتحرك الكرة إلى مواقع مختلفة على أرض الملعب أو عندما يكون هناك تغيير للحيازة يجب على الحكام أن يبذلوا جهدهم للاحتفاظ بهذا المثلث عندما يتحركون لأخذ مواقع جديدة على أرض الملعب.



2 - 3 كرة القفز لبداية المباراة؛ (شكل 2).



(شكل 2) كرة القفز لبداية المباراة

أ - يكون الحكم الأول "R" مسئولاً عن تنفيذ كرة القفز من مكان يواجه طاولة التسجيل .

ب - يأخذ الحكمان الثانيان مواقع على الحدين الجانبيين في وضع عكسي، ويكون الحكم الثاني "U1" ناحية طاولة التسجيل في مكان يقع بين حافة منطقة مقاعد الفريق وخط المنتصف، ويكون الحكم الثاني "U2" على نفس مستوى حافة منطقة مقاعد الفريق في الجهة المقابلة لطاولة التسجيل .



ج - مسئوليات الحكم الثاني "U1" :

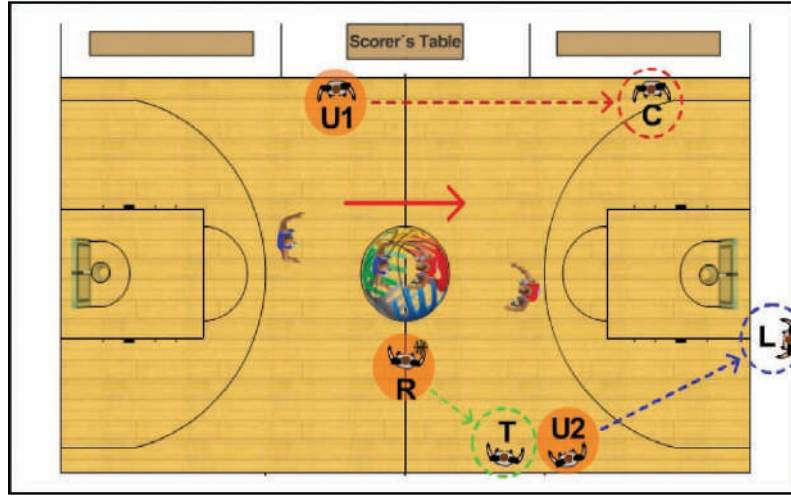
1 - إعلان إعادة كرة القفز عندما يتم تنفيذ الكرة بطريقة غير صحيحة أو تكون هناك مخالفة بواسطة أحد القافزين .

2 - إعطاء إشارة بداية تشغيل ساعة توقيت المباراة عندما يتم ضرب الكرة بطريقة قانونية .

د - تنحصر مسئولية الحكم الثاني "U2" في مراقبة الثمانية (8) لاعبين غير المشتركين في عملية القفز .

2 - 4 كرة قفز بداية المباراة، واتجاه اللعب على يمين الحكم الأول:

(شكل 3)



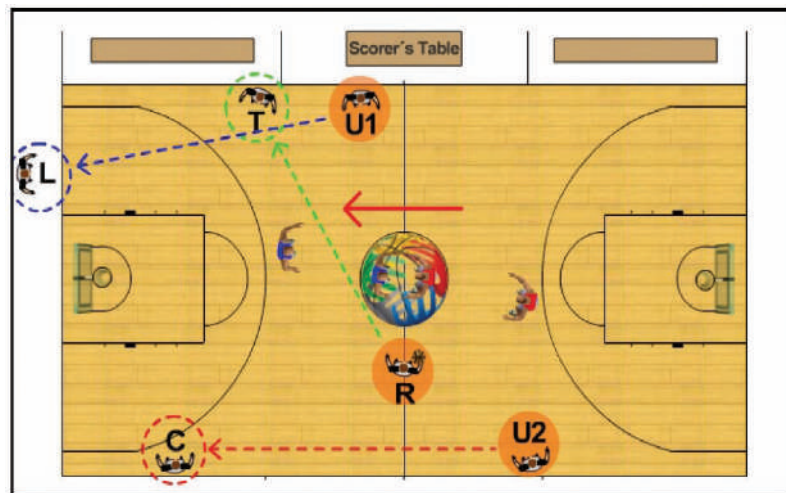
شكل (3) اتجاه اللعب يمين الحكم الأول بعد كرة القفز



- ج - يتحرك الحكم الأول نحو الحد الجانبي ليأخذ المكان حيث كان يقف الحكم الثاني "U2" أثناء تنفيذ عملية كرة القفز ويصبح حكما متأخرا "T".

2 - 5 كرة قفز بداية المباراة، واتجاه اللعب على يسار الحكم الأول:

(شكل 4)



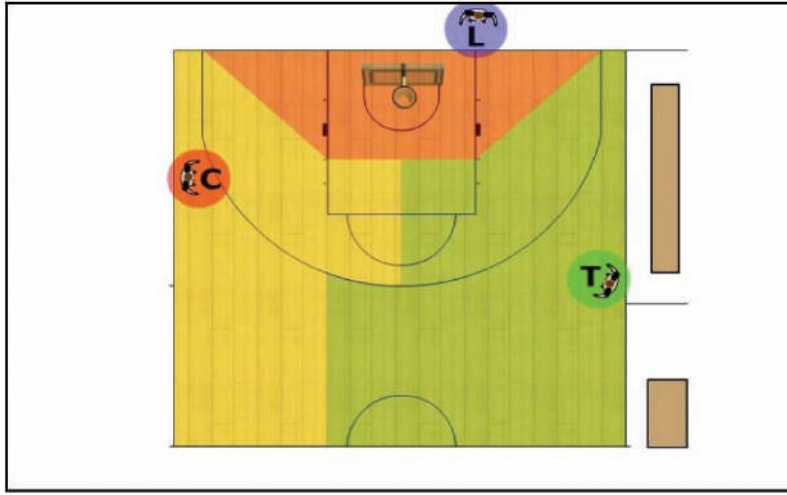
شكل (4) اتجاه اللعب يسار الحكم الأول بعد كرة القفز

- أ - يصبح الحكم الثاني "U1" حكما متقدما "L".
 ب - يصبح الحكم الثاني "U2" حكما وسط "C".



ج - يتحرك الحكم الأول نحو الحد الجانبي ليأخذ المكان حيث كان يقف الحكم الثاني "U1" أثناء تنفيذ عملية كرة القفز ويصبح حكما متأخرا "T".

3 - التغطية الأساسية للملعب: (شكل 5)



شكل (5) التغطية الأساسية للملعب

3 - 2 التغطية الأساسية:

أ - اللعب حول الكرة عندما تكون في مكان يقع ضمن مسئولية الحكم (على تغطية الكرة).

ب - اللاعبون البعيدون عن مكان الكرة والمتواجدون في منطقة تخص الحكم والكرة في منطقة تخص حكم آخر (مقابل تغطية الكرة).

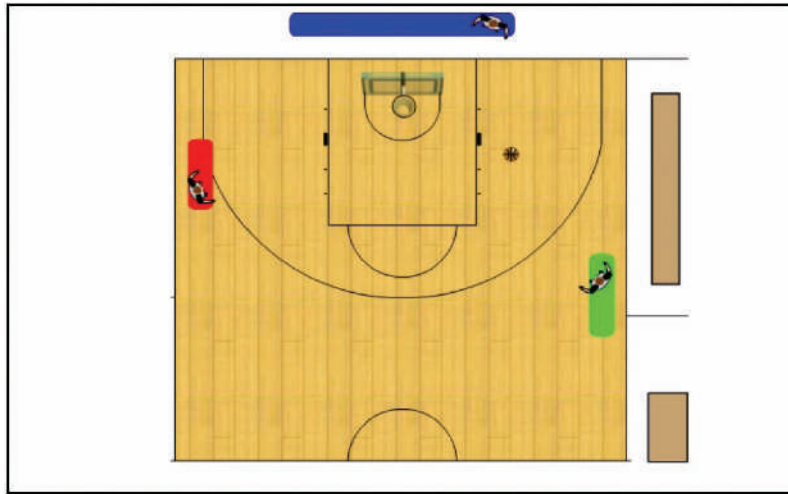


ج - يقف حكم الوسط "C" في مكان يقع على بعد مترين (2م) خلف امتداد خط الرمية الحرة باتجاه السلة، وإذا كانت هناك ضرورة يتحرك بعرض الملعب أو النزول مع الخطّ الجانبي نحو السلة.

د - يأخذ الحكم المتأخر "T" مكانه عند حافة منطقة مقاعد الفريق، وإذا كانت هناك ضرورة يتحرك بعرض الملعب أو النزول مع الخطّ الجانبي نحو السلة.

هـ - في حالة إدخال الكرة وقبل تسليم الكرة للاعب يقوم الحكم المنفذ لإجراءات عملية إدخال الكرة بالاطمئنان على أن الحكمين (T و L) موجودان في الجانب الموجود به الكرة.

3 - 3 منطقة عمل الحكام:

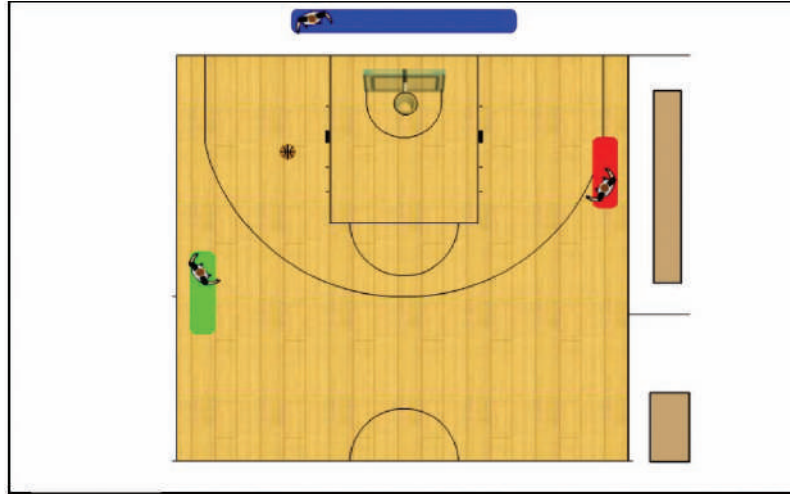


شكل (6) الكرة ناحية طاولة التسجيل



أ - مناطق عمل الحكام عندما تكون الكرة في الجانب التي توجد به طاولة التسجيل (شكل 6).

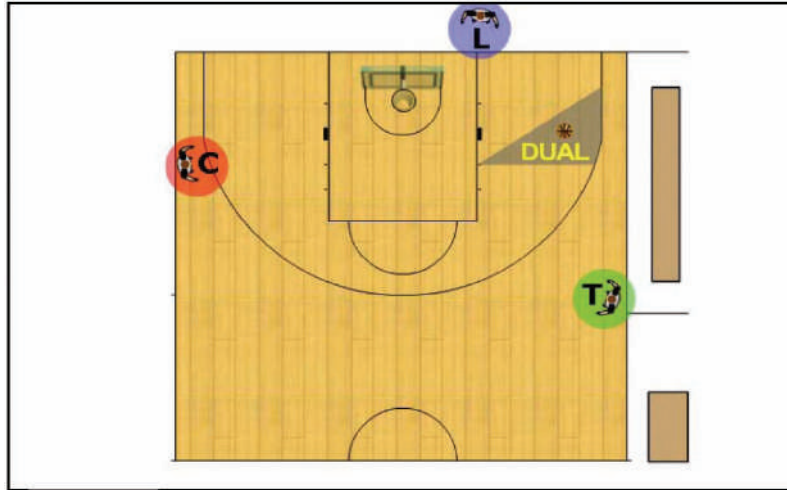
ب - مناطق عمل الحكام عندما تكون الكرة في الجانب العكسي لطاولة التسجيل (شكل 7)، مبدئيا يكون عمل الحكام في المناطق المحددة لهم، وعلى أية حال عندما يكون هناك ضرورة يمكن للحكام أن يتحركوا إلى أماكن تقع خارج نطاق مناطق عملهم للقيام بتغطية أفضل في حالات معينة أثناء المباراة.



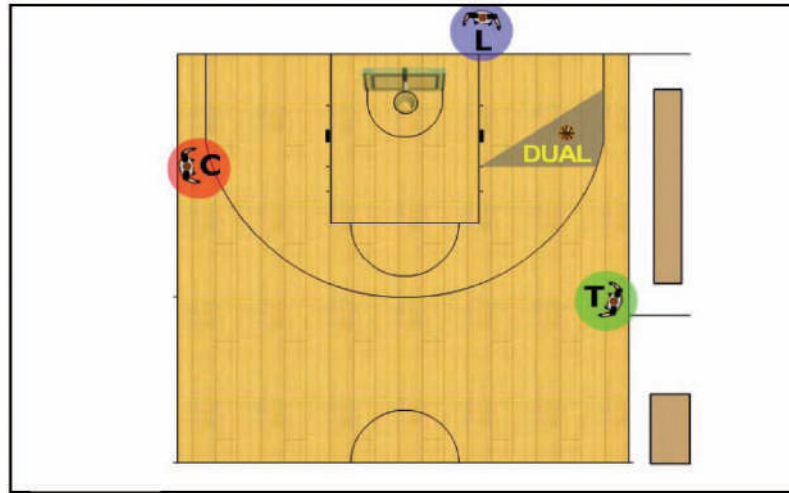
شكل (7) الكرة عكس ناحية طاولة التسجيل



3 - 4: التغطية الرئيسية عندما تكون الكرة في المنطقة الأمامية:
(شكل 8 و9).



شكل (8) الكرة ناحية طاولة التسجيل

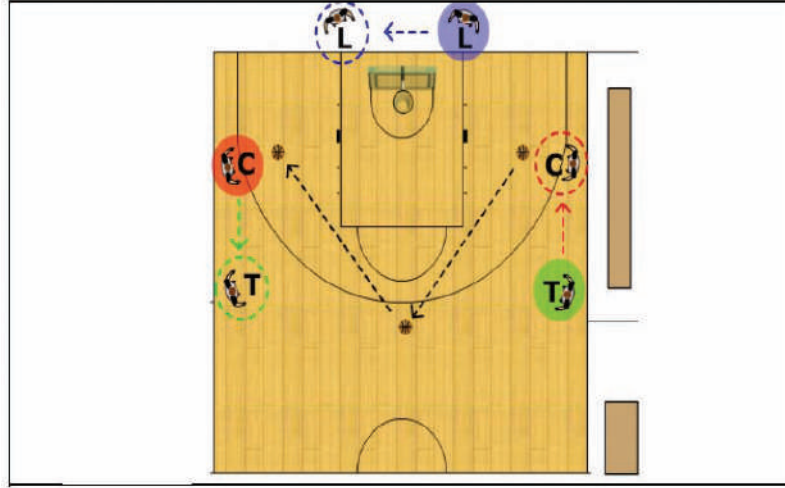


شكل (9) الكرة في الناحية العكسية لطاولة التسجيل



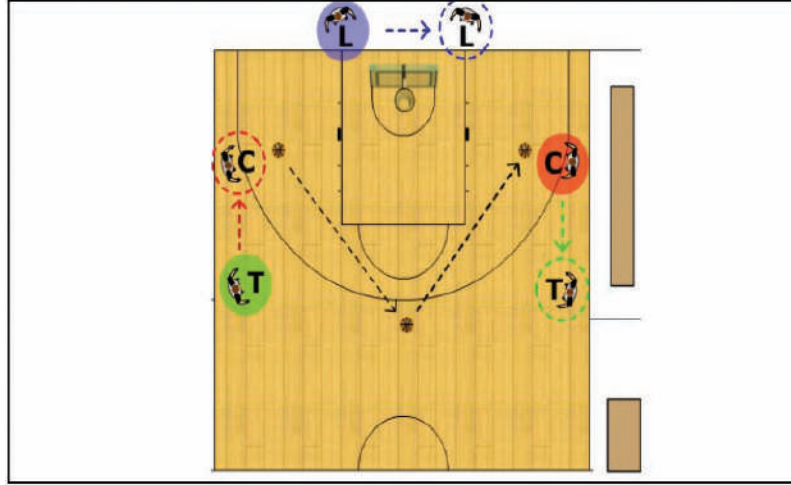
- أ - يكون كل حكم مسئولاً عن تغطية إحدى مناطق الملعب .
- ب - عندما تكون الكرة في منطقة يقوم الحكم بتغطيتها بصفة رئيسة، يكون هذا الحكم مسئولاً عن احتساب الأخطاء والمخالفات التي تحدث في محيط وجود الكرة (منطقة وجود الكرة).
- ج - عندما لا تكون الكرة في منطقة يقوم الحكم بتغطيتها، يكون هذا الحكم مسئولاً عن جميع اللاعبين المتواجدين بهذه المنطقة (المقابلة لوجود الكرة).
- د - تقع المناطق التي تخضع لتغطية مزدوجة بين مكاني وجود L و T فقط .

3 - 5 الحركة الأساسية عندما يتم تمرير الكرة أو المحاورة بها من جانب إلى آخر، التناوب (الأشكال 10 و 11).



شكل (10) تحريك الكرة إلى الجانب العكسي





شكل (11) تحرك الكرة إلى الجانب الموجود به طاولة التسجيل

أ - يتحرك الحكم المتقدم " L " إلى مكان وجود الكرة عندما يتم تمريرها إلى لاعب في الجانب الآخر أو عندما تندفع الكرة خلف امتداد خط الرمية الحرة بالقرب من حكم الوسط " C " ، يمكن أن يكون هناك استثناء لهذا التحرك أثناء تهديف سريع أو اندفاع مباشر نحو السلة .

ب - يجب أن لا يزيد حجم المثلث بين الحكام عند الدوران في الساحة الأمامية .

ج - يكون الحكم المتقدم " L " مسئولاً عن بدء عملية التناوب مع استمرار مسؤوليته عن اللاعبين في منطقة الارتكاز حتى عندما



يتحرك عبر الخط النهائي، ويكون "C" مسئولاً عن المنطقة
لحين وصول "L" إلى منطقة اللعب.

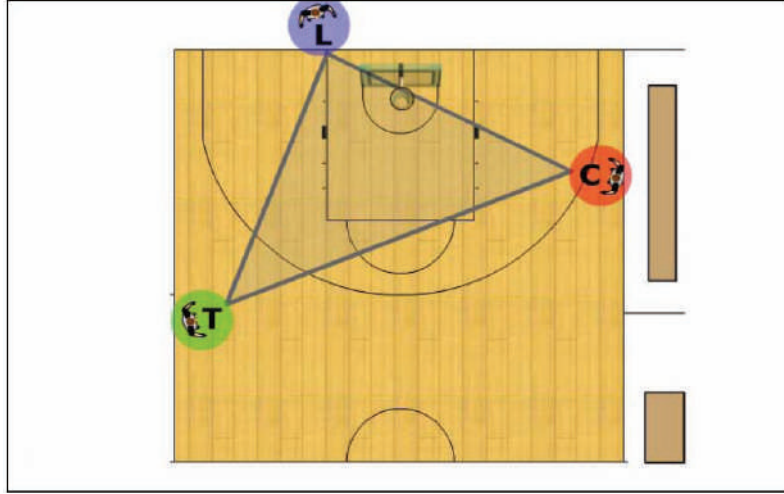
- د - ثم يتحرك الحكم المتأخر إلى مكان حكم الوسط "C".
- هـ - ثم يتحرك الحكم الوسط "C" ليصبح حكماً متأخراً "T".
- و - وهنا يكون الاتصال البصري مهماً جداً، ويكون حكم الوسط "C" والحكم المتأخر "T" منتهيين إلى عملية تبادل الأماكن عندما يبدأها الحكم المتقدم "L".

3 - 6 الحركة الأساسية عند اتجاه الكرة نحو السلة (الأشكال 12 و 13).

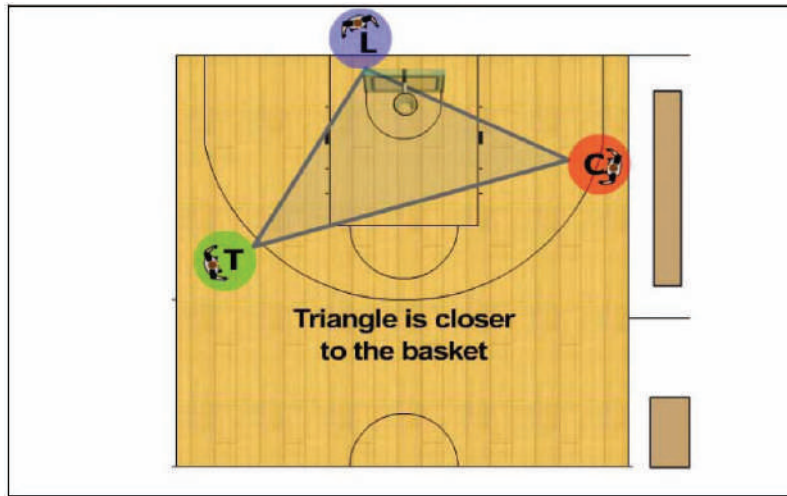
عندما يحدث اندفاع نحو السلة:

- أ - يتحرك الحكم المتقدم "L" مع الكرة.
- ب - يقف حكم الوسط "C" على بعد مترين (2) من امتداد خط الرمية الحرة ناحية السلة.
- ج - يصبح المثلث المشكل بواسطة الحكام أكثر صغراً.





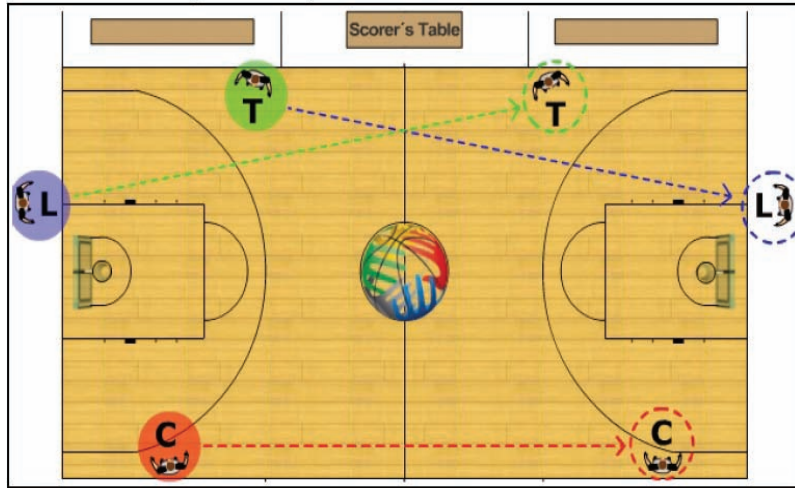
شكل (12) لعب عادي



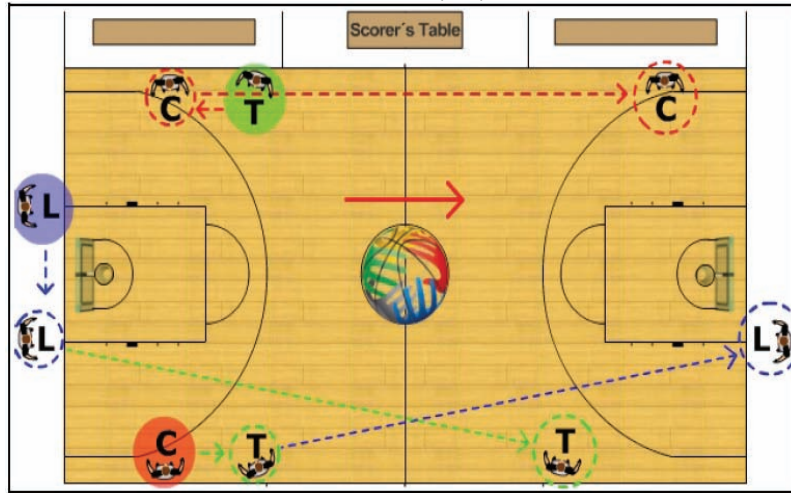
شكل (13) اندفاع نحو السلة، يكون المثلث أكثر قرباً من السلة



3 - 7 الحركة الأساسية عندما تنتقل الكرة من المنطقة الخلفية إلى المنطقة الأمامية (الأشكال 14 و15).



شكل (14) حركة الانتقال



شكل (15) حركة الانتقال بعد التناوب



أ - يصبح الحكم المتأخر "T" حكما متقدما "L" جديدا ويكون مسئولا عن:

- 1 - تغطية الحد النهائي .
- 2 - اللعب المتجه نحوه .
- 3 - لاعبي منطقة الارتكاز حتى عندما يتحركون عبر المنطقة المحرمة .
- 4 - يقود عملية التناوب .

ب - يستمر حكم الوسط "C" كحكم وسط على بعد 7 إلى 10م من الحكم المتأخر الجديد ويكون مسئولا عن:

- 1 - جميع المخالفات والأخطاء التي تقع في المنطقة ما بين قمتي نصف دائرة الرمية الحرة من ناحيته .
- 2 - تمريرات الهجوم الخاطف متبعا للعب بسرعة لمساعدة الحكم المتقدم الجديد في تحمل مسؤولياته لتغطية الكرة .
- 3 - تغطية مكان الكرة إذا صوبت إلى السلة من ناحيته .

ج - يصبح الحكم المتقدم "L" حكما متأخرا "T" جديدا ويكون مسئولا عن:

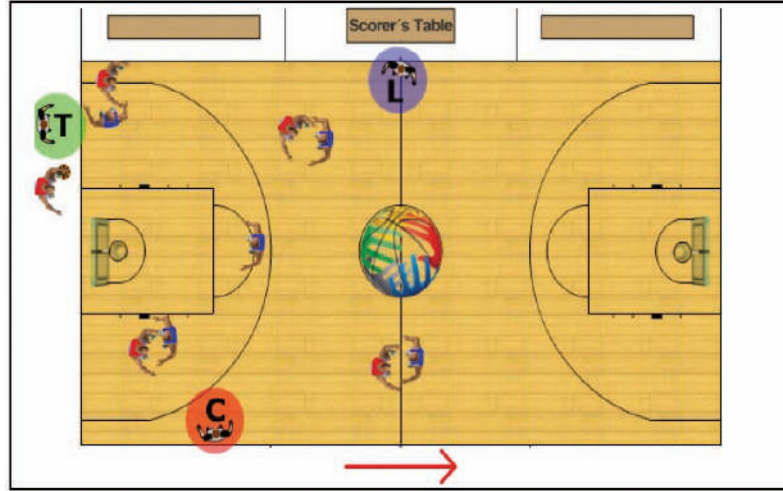
- 1 - تولي مسؤولية الحد الجانبي الجديد .
- 2 - تغطية اللعب خلف الهجوم الخاطف .
- 3 - جميع اللاعبين المتواجدين في المنطقة الخلفية حتى يتحركوا إلى المنطقة الأمامية .



3 - 8 الحركة الأساسية أثناء الدفاع الضابط (الأشكال 16 و17)

يجب على الحكام أن يقوموا بتغطية اللعب مستخدمين مثلث التغطية الواسع المساحة في منطقة الأحداث، ويكون الحكم المتأخر "T" مسؤولاً عن القيام باحتساب الثمان (8) ثواني في المنطقة الخلفية، وكذلك يقوم بتغطية أحداث اللعب ويضع في تقديره دائماً احتمال التحول السريع، ويتحرك حكم الوسط "C" والحكم المتأخر "T" بسرعة تحرك الكرة.

ويقوم حكم الوسط "C" بالتواجد في مكان يستطيع منه مساعدة الحكم المتأخر "T" في احتساب مخالفات خط المنتصف بتغطية الهجوم الخاطف أو التميريرات الطويلة بطول الملعب، ويجب على جميع الحكام أن يكونوا يقظين ودائمي الحركة لكي يتجنبوا الاصطدام.



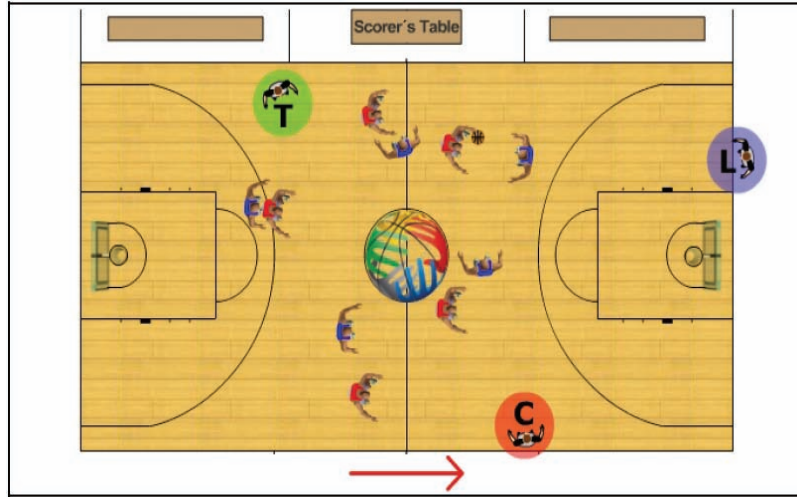
شكل (16) جميع اللاعبين في المنطقة الخلفية



3 - 8 - 1 جميع اللاعبين في المنطقة الخلفية.

أ - يقوم حكم الوسط "C" والحكم المتأخر "T" بتغطية أحداث اللعب في المنطقة الخلفية.

ب - يأخذ الحكم المتقدم "L" بجوار خط المنتصف واضعا جميع اللاعبين تحت سيطرته.



شكل (17) اللاعبون في المنطقة الخلفية والأمامية.

3 - 8 - 2 اللاعبون في المنطقة الخلفية والأمامية.

أ - يقوم حكم الوسط "C" والحكم المتأخر "T" بتغطية أحداث اللعب في المنطقة الخلفية.

ب - يأخذ الحكم المتقدم "L" مكانا يستطيع فيه مراقبة اللاعبين المتواجدين في المنطقة الأمامية.



ج - إذا حصل دفاع ضاغط على الجانب الضعيف، فإن حكم الوسط "C" ربما يرجع للخلف إلى خط الوسط ليقوم بتغطية اللعب.

4 - حالات إدخال الكرة؛

4 - 1 تغطية إدخال الكرة؛

أ - يأخذ الحكم المتقدم "L" مسئولية الحد النهائي في المنطقة الأمامية.

ب - يأخذ حكم الوسط "C" مسئولية الحد الجانبي الذي في الجانب الخاص به من الملعب.

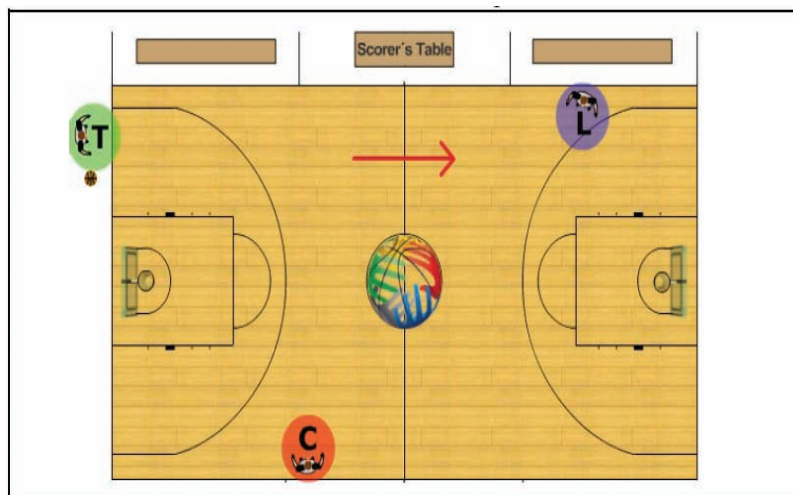
ج - يأخذ الحكم المتأخر "T" مسئولية الحد الجانبي الذي يقع في الجانب الخاص به من الملعب فضلا عن الحد النهائي للمنطقة الخلفية.

4 - 2 إدخال الكرة من الحد النهائي عندما تكون في المنطقة الخلفية

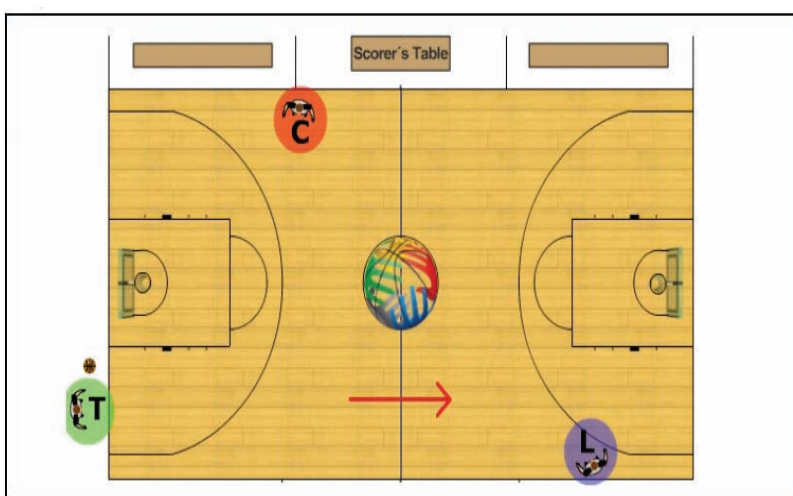
(الأشكال 18 و19).

أ - يقوم الحكم المتأخر "T" بتنفيذ عملية الإدخال إذا كانت ستنفذ من جزء الحد النهائي القريب من طاولة التسجيل، ويأخذ الحكم المتأخر "T" مكانا يقع بين مكان الكرة والحد الجانبي الواقع ناحية التسجيل، وإذا كانت عملية الإدخال ستتم من الجانب العكسي يأخذ الحكم المتأخر "T" مكانا يقع بين مكان الكرة والحد الجانبي الواقع عكس ناحية طاولة





شكل (18) جانب طاولة التسجيل



شكل (19) الجانب العكسي لطاولة التسجيل



التسجيل، ويكون الحكم المتأخر "T" والحكم المتقدم "L" دائما على جانب واحد مع مكان وجود الكرة.

ب - يأخذ حكم الوسط "C" مكانا على بعد ما بين سبعة (7) إلى عشرة (10) أمتار من الحكم المتأخر "T" ويكون مستعدا لتعديل تحركاته طبقا لتحركات اللاعبين عند تمرير الكرة داخل الملعب، ويكون حكم الوسط "C" دائما في الجانب العكسي للحكم المتأخر "T" والحكم المتقدم "L".

ج - يأخذ الحكم المتقدم "L" مكانا يقع على امتداد خط الرمية الحرة في المنطقة الأمامية ويكون مستعدا لتعديل وضعه طبقا لتحركات اللاعبين.

د - ليس مطلوبا من الحكم المتقدم "L" التحرك إلى الجانب الموجود به الكرة حتى يتم انتقال جميع اللاعبين إلى المنطقة الأمامية.

4 - 3 إدخال الكرة من الحد الجانبي عندما تكون في طريقها أو تكون موجودة فعلا بالمنطقة الأمامية (الأشكال 20 و 21).

أ - ينفذ الحكم المتأخر "T" عملية إدخال الكرة ويبقى حكما متأخرا "T".

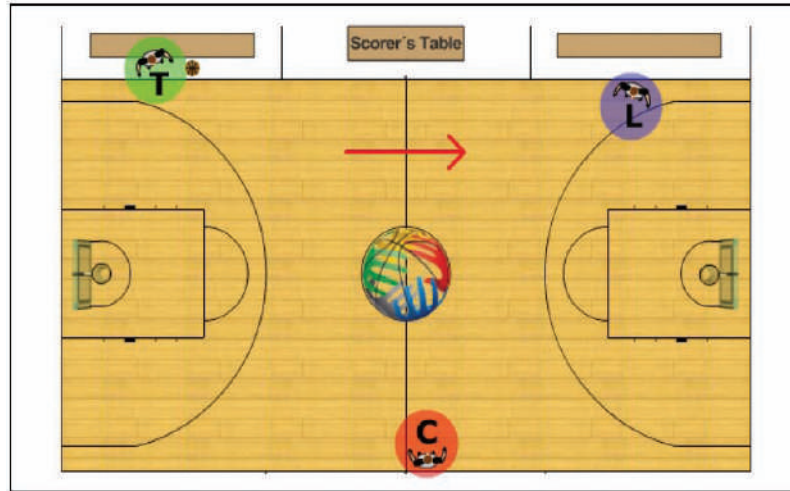
ب - يأخذ حكم الوسط "C" مكانا على بعد ما بين سبعة (7) إلى عشرة (10) أمتار من الحكم المتأخر "T" ويكون مستعدا لتعديل تحركاته طبقا لتحركات اللاعبين عند تمرير الكرة داخل الملعب، ويبقى حكم الوسط "C".



ج - يأخذ الحكم المتقدم "L" مكانا يقع على امتداد خط الرمية الحرة في المنطقة الأمامية ويكون مستعدا لتعديل وضعه طبقا لتحركات اللاعبين.

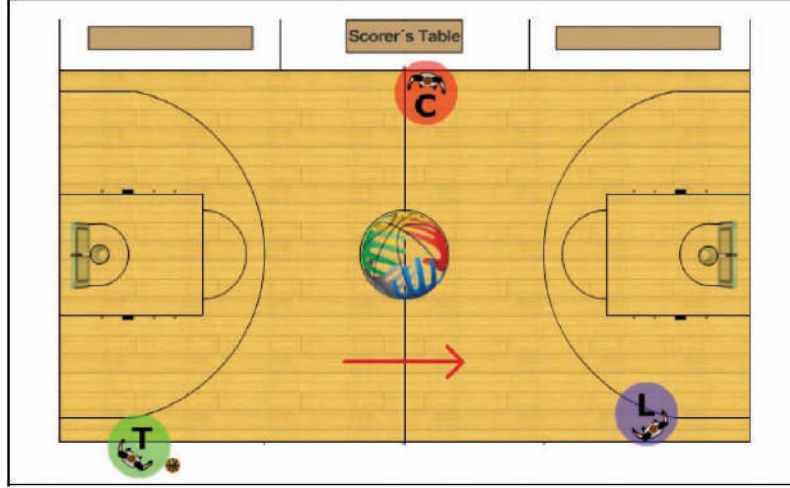
د - إذا حدث (نتيجة لعملية الإدخال) أن الكرة خرجت ثانية من الجانب الموجود به الحكم المتأخر "T" (سواء كانت في المنطقة الخلفية أو الأمامية) يستمر الحكم المتأخر "T" في نفس المكان ويقوم بتنفيذ عملية الإدخال.

هـ - ليس مطلوبا من الحكم المتقدم "L" التحرك إلى الجانب الموجود به الكرة حتى يتم انتقال جميع اللاعبين إلى المنطقة الأمامية.



شكل (20) جانب طاولة التسجيل





شكل (21) الجانب العكسي لطاولة التسجيل

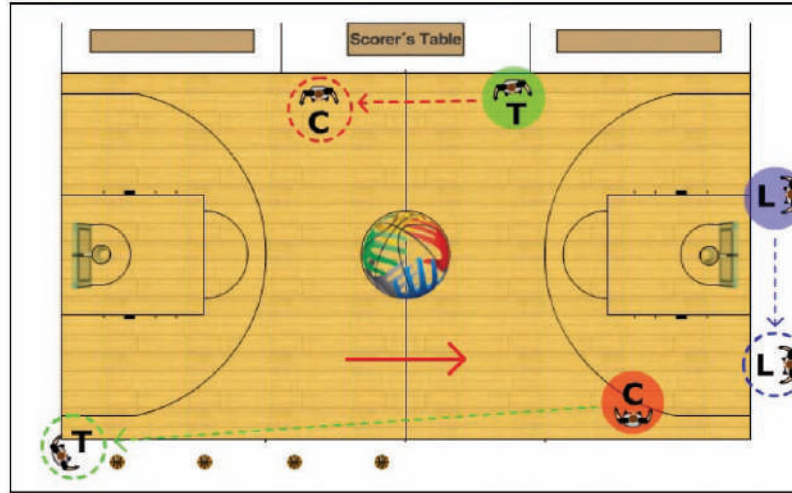
* أما إذا خرجت الكرة من الجانب الموجود به حكم الوسط "C" (الأشكال 22 و 23).

أ - يقوم حكم الوسط "C" باحتساب مخالفة خروج الكرة، ويتحرك إلى مكان إدخال الكرة لتنفيذ عملية الإدخال ويصبح حكماً متأخراً "T".

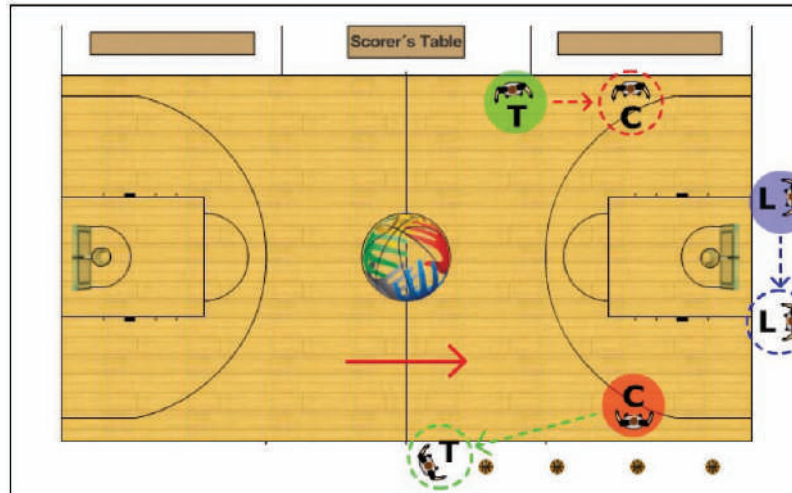
ب - يتحرك الحكم المتأخر إلى مكان حكم وسط "C" جديد.

ج - يتحرك الحكم المتقدم "L" إلى الجانب الموجود به الكرة.





شكل (22) الجانب العكسي لطاولة التسجيل

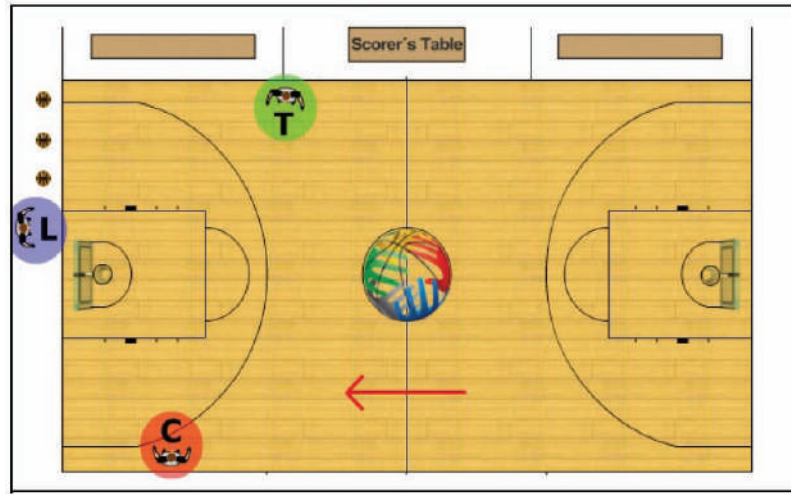


شكل (23) الجانب العكسي لطاولة التسجيل



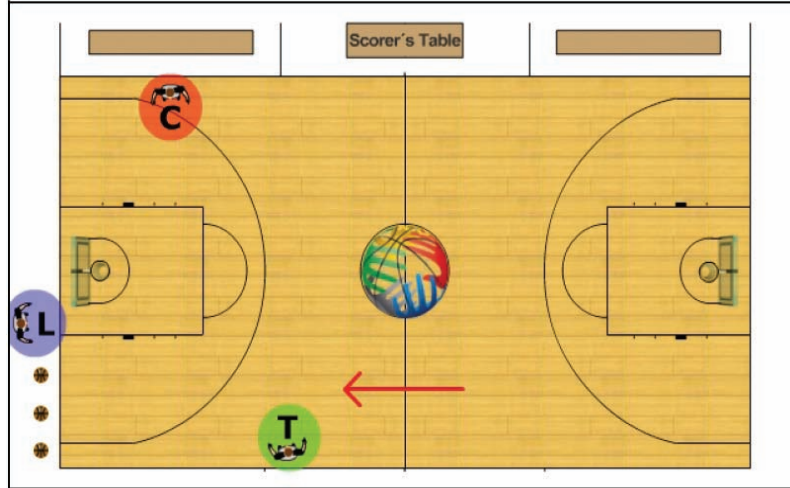
4 - 4 الإدخال من الحد النهائي عند وجود الكرة في المنطقة الأمامية
(الأشكال 24 و 25).

- أ - يقوم الحكم المتقدم " L " بتنفيذ عملية الإدخال من مكان يقع بين القائم بإدخال الكرة من ناحية والسلة من ناحية أخرى .
- ب - يأخذ حكم الوسط " C " مكانا يقع على بعد مترين (2م) خلف امتداد خط الرمية الحرة في الجانب المناسب من الملعب .
- ج - يأخذ الحكم المتأخر " T " مكانا يقع عند حافة منطقة مقاعد الفريق .



شكل (24) جانب طاولة التسجيل

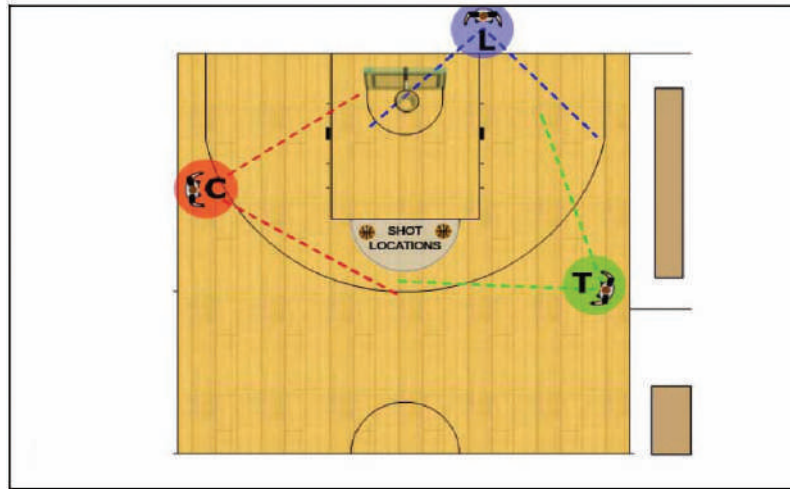




شكل (25) الجانب العكسي لطاولة التسجيل

5 - حالات التصويب:

5 - 1 التصويب لإصابة هدف من الملعب وتغطية الكرة المرتدة (الشكل 26)

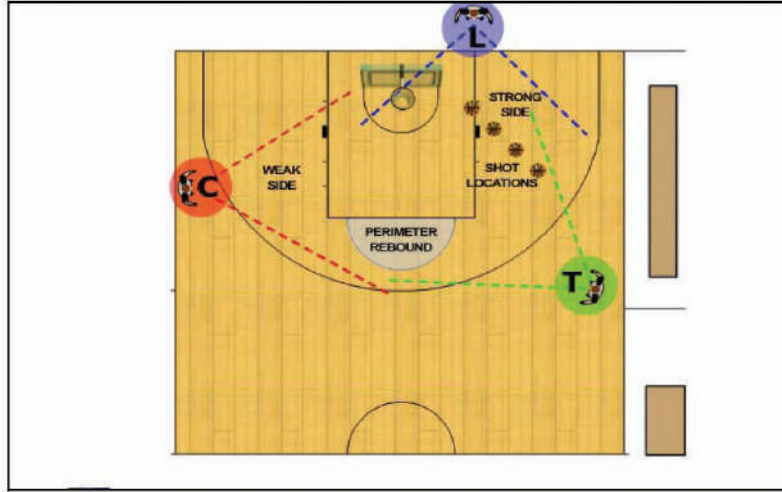


شكل (26) التصويب من محيط نصف دائرة منطقة الرمية الحرة



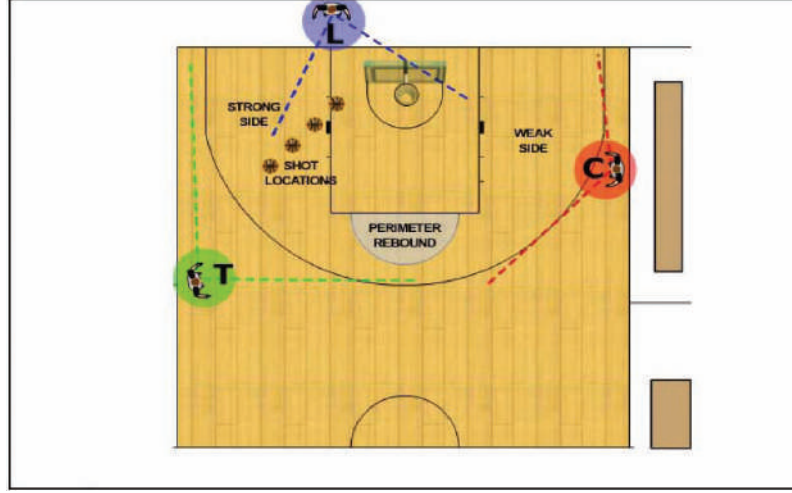
أ - يكون حكم الوسط "C" مسئولاً بالدرجة الأولى عن كل محاولات التصويب التي تتم من منطقة نصف دائرة الرمية الحرة.

ب - يكون الحكم المتأخر "T" مسئولاً عن المساعدة بالنسبة لتصويبات إصابة الهدف من الملعب والتي تتم من منطقة نصف دائرة الرمية الحرة من جانب الحكم المتأخر "T"، أما في محاولات التصويب من الجانب القوي من الملعب، فتكون المسئوليات (الأشكال 27 و 28):



شكل (27) التصويب من جانب طاولة التسجيل





شكل (28) التصويب من الجهة العكسية لطاولة التسجيل

أ - يكون الحكم المتقدم "L" مسئولاً عن اللاعب المصوب كما يكون مسئولاً عن عمليات الكرات المرتدة في الجانب الموجود به الكرة.

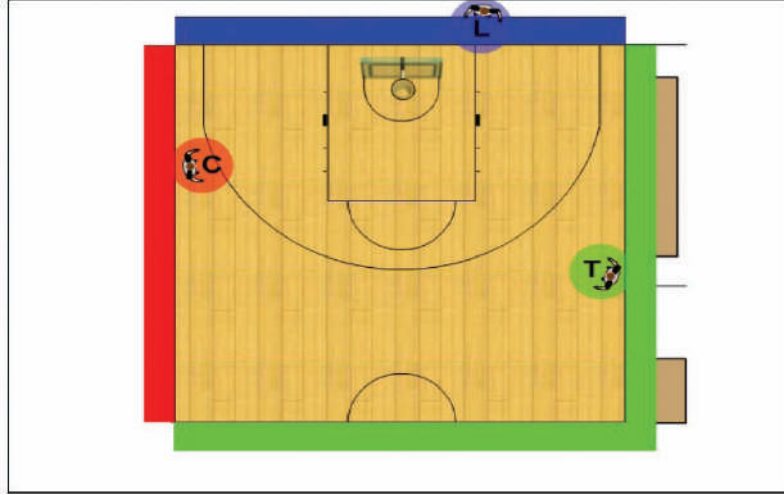
ب - يكون حكم الوسط "C" مسئولاً بالدرجة الأولى عن مخالفات اتجاه الهدف والتدخل في الكرة مع مسئولية ثانوية عن الكرات المرتدة بالجانب الضعيف.

ج - يكون الحكم المتأخر "T" مسئولاً عن مخالفات اتجاه الهدف والتدخل في الكرة والكرات المرتدة في منطقة محيط نصف دائرة الرمية الحرة.



5 - 2 مسؤولية تغطية خروج الكرة وعمليات الإدخال الناتجة عنها

(شكل 29).



شكل (29) مسؤوليات عملية الإدخال

يكون كل حكم مسؤولاً عن تغطية عمليات خروج الكرة من الحد الجانبي أو خط المنتصف (الحد النهائي) الموجود في منطقته، وإذا شك الحكم في من تسبب في إخراج الكرة... عليه النظر إلى زميله طالب المساعدة، وينطبق هذا عندما تحدث مخالفة إرجاع الكرة إلى الساحة الخلفية.



6 - الإشارات والإجراءات:

6 - 1 الإجراء عند احتساب خطأ:

أ - الحكم الذي يحتسب الخطأ:

يحدد اللاعب الذي ارتكب الخطأ ثم يقوم بإبلاغ الخطأ إلى طاولة التسجيل، ويتحرك إلى الجانب العكسي من الملعب.

ب - الحكمان اللذان لم يحتسبا الخطأ:

يقفان ثابتين ويراقبا اللاعبين حتى تبدأ عملية إبلاغ الخطأ ثم يتحركا إلى أماكنهما الجديدة مع استمرار مراقبتهم للاعبين.

إذا لم يتم الحكم الموجود ناحية طاولة التسجيل باحتساب الخطأ يبقى هذا الحكم في نفس مكانه من الملعب (ناحية طاولة التسجيل).

يكون أقرب حكم لطاولة التسجيل مسؤولاً عن تنفيذ طلبات الأوقات المستقطعة والتبديلات.

ج - الحكم الذي يحتسب خطأ هجومياً على لاعب:

موجود بالجانب الذي به طاولة التسجيل يصبح حكماً وسطاً "C" في الناحية العكسية.

موجود بالجانب العكسي للطاولة يعود لنفس الجانب العكسي.

د - الرميات الحرة:

يقوم الحكم المتقدم "L" الجديد دائماً بتنفيذ الرميات الحرة من الجهة العكسية.

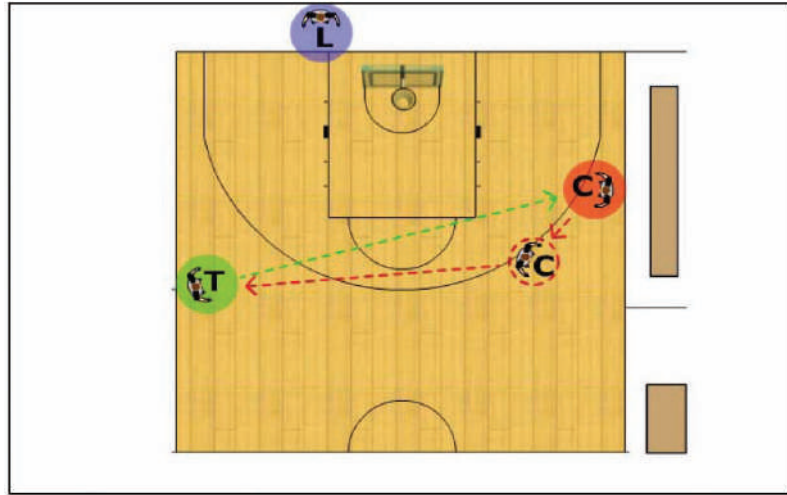


قبل دخول المنطقة المحرمة لتنفيذ الرمية أو الرميات الحرة يقوم الحكم المتقدم "L" بالمراجعة مع طاولة التسجيل عما إذا كان هناك طلبات جاءت متأخرة للأوقات المستقطعة أو التبديلات.

يأخذ حكم الوسط "C" مكانه الطبيعي.

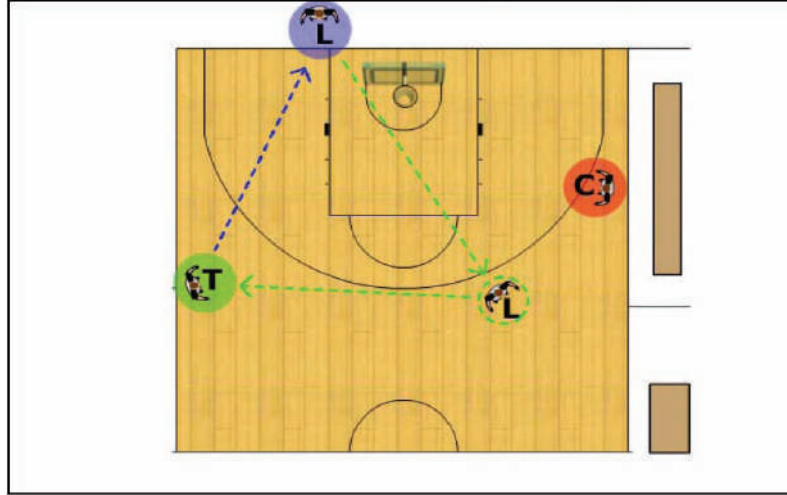
يأخذ الحكم المتأخر "T" مكانه عند خط المنتصف من الناحية العكسية.

6 - 2: تبادل الأماكن بعد احتساب خطأ مع بقاء الكرة في المنطقة الأمامية (الأشكال 30 و31 و32).

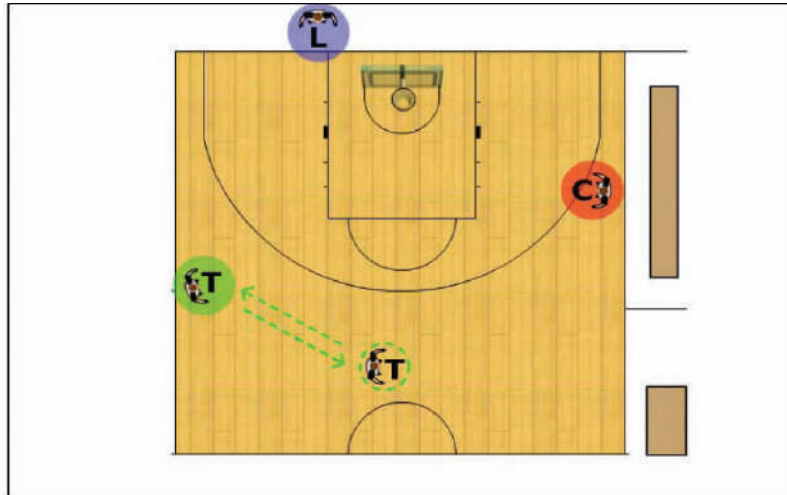


شكل (30) حكم الوسط "C" يحتسب خطأ دفاعياً





شكل (31) الحكم المتقدم "L" يحتسب خطأ دفاعياً



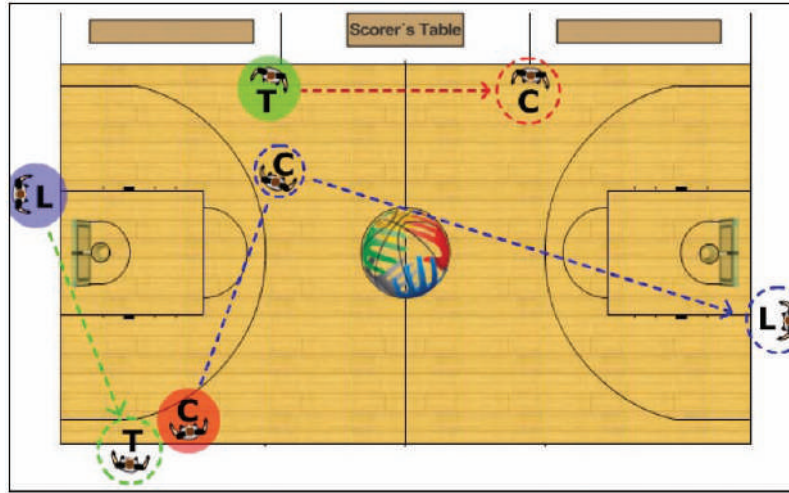
شكل (32) الحكم المتأخر "T" يحتسب خطأ دفاعياً



أ - يقوم الحكم الذي احتسب الخطأ بإبلاغه إلى طاولة التسجيل ثم يتحرك إلى الناحية العكسية للملعب .

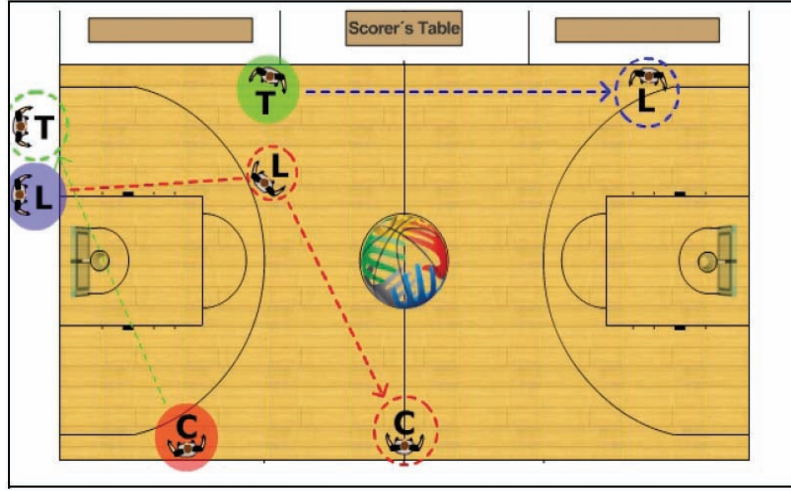
ب - يقف الحكمان الآخرا ثابتين ويراقبا اللاعبين حتى تبدأ عملية الإبلاغ ثم يتحركا بعد ذلك إلى مكانيهما الجديدين مع الاستمرار في مراقبة اللاعبين .

6 - 3 تبادل الأماكن بعد احتساب خطأ مع ذهاب الكرة إلى منطقة أمامية جديدة (الأشكال 33 و34 و35).

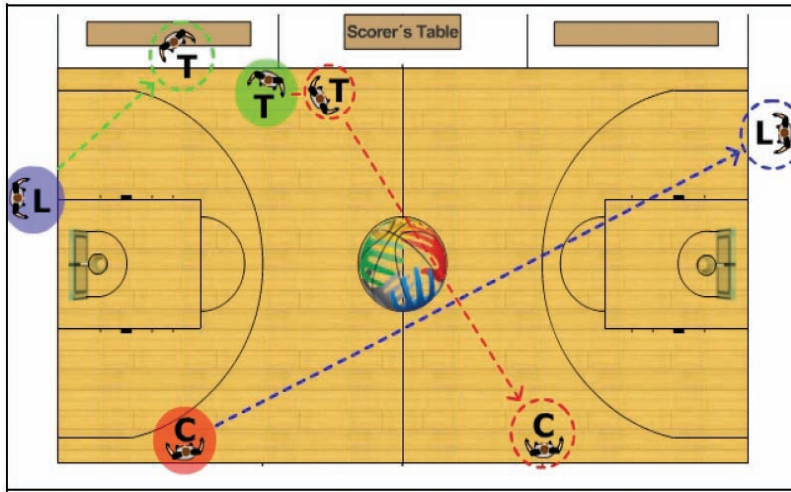


شكل (33) حكم الوسط "C" يحتسب خطأ هجومياً





شكل (34) الحكم المتقدم "L" يحتسب خطأ هجومياً



شكل (35) الحكم المتأخر "T" يحتسب خطأ هجومياً



- أ - يقوم الحكم الذي احتسب الخطأ بإبلاغه إلى طاولة التسجيل ثم يتحرك إلى الناحية العكسية للملعب .
- ب - يقف الحكمان الآخران ثابتين ويراقبا اللاعبين حتى تبدأ عملية الإبلاغ ثم يتحركا بعد ذلك إلى مكانيهما الجديدين مع الاستمرار في مراقبة اللاعبين .

7 - حالات الرمية الحرة:

7 - 1 تنفيذ الرمية الحرة: (شكل 36)

- أ - مسئوليات الحكم المتقدم " L " (الجانب العكسي):
- 1 - يسترد الكرة ثم يقوم بتنفيذ جميع الرميات الحرة وذلك بالإشارة إلى عدد الرميات الحرة وتمرير الكرة بتمريرة مرتدة إلى رامي الرمية الحرة .
 - 2 - مراقبة اللاعبين المتواجدين على طول الجانب العكسي للمنطقة المحرمة .
 - 3 - بعد نجاح الرمية الحرة الوحيدة أو الأخيرة يقوم بإعطاء إشارة تشغيل ساعة التوقيت .
- ب - مسئوليات حكم الوسط " C " (جانب طاولة التسجيل)
- 1 - يشير إلى عدد الرميات الحرة .
 - 2 - يراقب اللاعبين المتواجدين على طول الجانب العكسي للمنطقة المحرمة .



- 3 - يراقب أقدام اللاعب الذي يقوم بتنفيذ الرمية الحرة.
- ج - مسئوليات الحكم المتأخر "T" (الجانِب العكسي)
- 1 - يساعد في احتساب مخالفات الرمية الحرة عند الضرورة.
- وعلى جميع الحكام أن يؤمنوا أن اللاعب الذي يقوم بتنفيذ الرميات الحرة هو اللاعب المنوط به ذلك.



شكل (36) تنفيذ الرميات الحرة

- 7 - 2 تنفيذ جزاءات الخطأ الفني وخطأ سوء السلوك وخطأ عدم الأهلية (الشكل 37).

أ - يقوم الحكم الذي احتسب الخطأ الفني أو خطأ سوء السلوك أو خطأ عدم الأهلية بإبلاغه ثم يصبح بعد ذلك حكم الوسط "C" الجديد ناحية الطاولة.

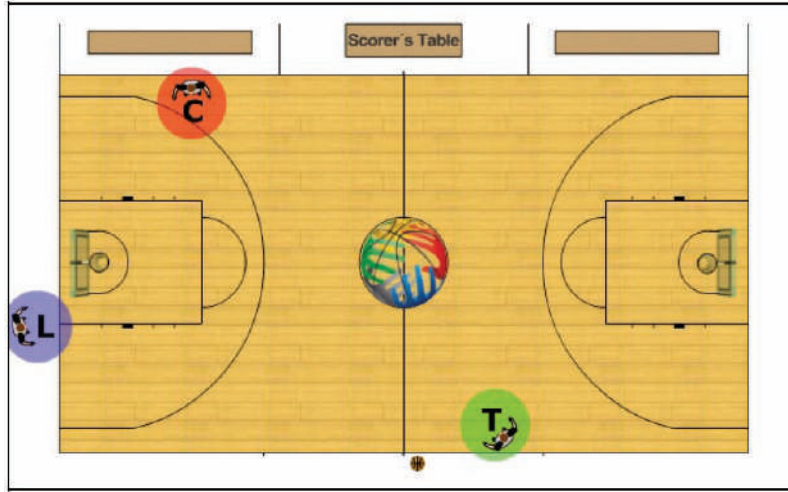


ب - يقوم الحكم المتقدم "L" (الجانب العكسي) بتنفيذ الرميات الحرة مشيراً إلى عدد الرميات الحرة وتمرير الكرة بتمريرة مرتدة إلى رامي الرميات الحرة.

ج - يقوم الحكم المتأخر "T" (الجانب العكسي) باتخاذ مكان يقع على امتداد خط المنتصف بينما يتم تنفيذ عملية الرميات الحرة.

د - بعد الرمية الحرة الأخيرة أو الوحيدة يقوم الحكم المتقدم "L" بتمرير أو دحرجة الكرة إلى الحكم المتأخر "T" لتنفيذ عملية الإدخال عند امتداد خط المنتصف المقابل لطاولة التسجيل.

هـ - يظل حكم الوسط "C" كما هو في مكانه الطبيعي.



شكل (37) تنفيذ جزاءات الأخطاء الفنية وسوء السلوك وعدم الأهلية



8 - الأوقات المستقطعة والتبديلات:

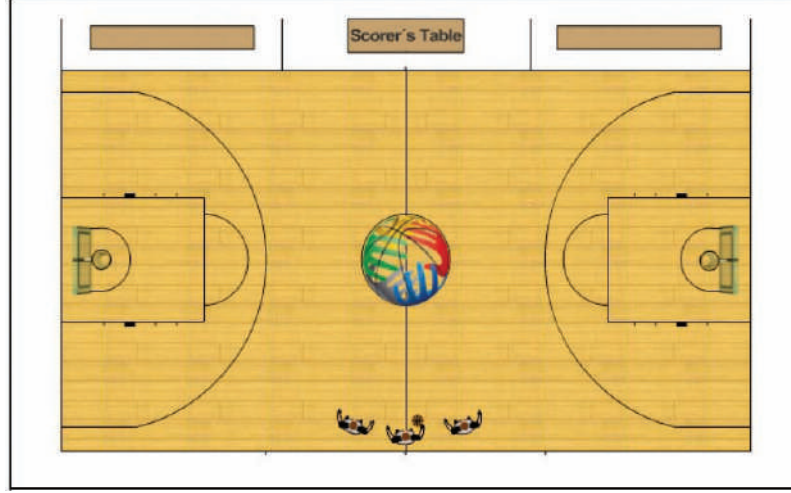
8 - 1 الوقت المستقطع المحتسب (الشكل 38):

أ - في الوقت المناسب يقوم المسجل بالإشارة إلى الحكام وذلك بإطلاق صوت جهازه بأن هناك طلب وقت مستقطع أو طلب استبدال لاعب، ويقوم أقرب حكم لطاولة التسجيل بإطلاق صفارته ويشير بإشارة الوقت المستقطع أو إشارة التبديل، وفي حال أن الحكم الموجود بجانب طاولة التسجيل أطلق صفارته معلنا وجود خطأ، فإن طلب الوقت المستقطع أو التبديل سيمنحه الحكم الذي يحل محله بعد إعلانه الخطأ.

ب - يأخذ كل الحكام مواقعهم كما قبل أن تبدأ المباراة، يصبح الحكم الذي صرح بالوقت المستقطع حكم وسط "C" ويقف على خط المنتصف خارج الدائرة المركزية، ويقف الحكمان الآخران على امتداد خط الرمية الحرة خارج نصف دائرة الرمية الحرة، وإذا تم استئناف المباراة بإدخال الكرة من خارج الحدود يقوم الحكم المسئول عن الحد الجانبي أو الحد النهائي الذي سيتم منه إدخال الكرة بأخذها.

ج - عند انطلاق إشارة الخمسين (50) ثانية يؤمن الحكام عودة جميع اللاعبين إلى الملعب ثم يعقب ذلك تحرك الحكام إلى أماكنهم الطبيعية بالنسبة لتنفيذ الرمية الحرة أو تنفيذ عملية إدخال الكرة.





شكل (38) أثناء الوقت المستقطع

9 - تغطية التصويب بثلاث نقاط من الملعب (الأشكال 39 و40).

أ - عندما يتم توقع تصويبة بثلاث نقاط من الملعب على الحكم تعديل مواقعهم حتى يتمكنوا من الحكم على المحاولة بوضوح.

ب - عندما يحاول لاعب التصويب من منطقة الثلاث نقاط، على الحكم المسؤول عن المنطقة الذي يحاول منها اللاعب أن يشير إلى ذلك برفع أحد ذراعيه فوق رأسه مشيراً بثلاث أصابع.

ج - وعندما تنجح التصويبة يقوم الحكم الذي يقوم بتغطيتها برفع كلتا ذراعيه فوق رأسه مشيراً بثلاث أصابع ممتدة.



د - عندما يشير الحكم المتأخر "T" بنجاح إصابة بثلاث نقاط يجب على حكم الوسط "C" أن يقوم بتأكيدهما وعندما يشير حكم الوسط "C" بنجاح الإصابة يجب على الحكم المتأخر "T" تأكيدها.

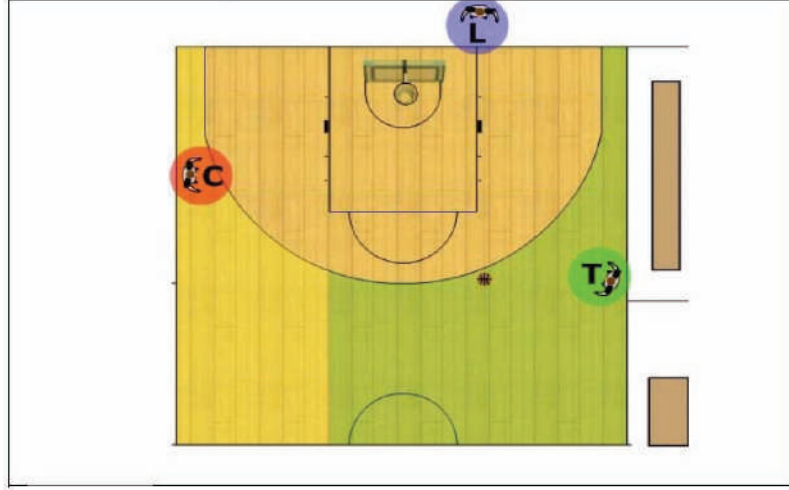
هـ - ابتداء من امتداد خط الرمية الحرة حتى قمة نصف الدائرة للرمية الحرة من كلا الجانبين يتقاسم الحكم المتأخر "T" وحكم الوسط "C" مسؤولية محاولة التصويب من منطقة الثلاث نقاط.

و - يقوم الحكم المتقدم "L" بالمساعدة في الحكم على محاولة التصويب من منطقة الثلاث نقاط في حالات الهجوم الخاطف عند تحول اللعب ولا يستطيع حكم الوسط "C" والحكم المتأخر "T" الوصول إلى مكان يمكنهم من رؤية المحاولة.

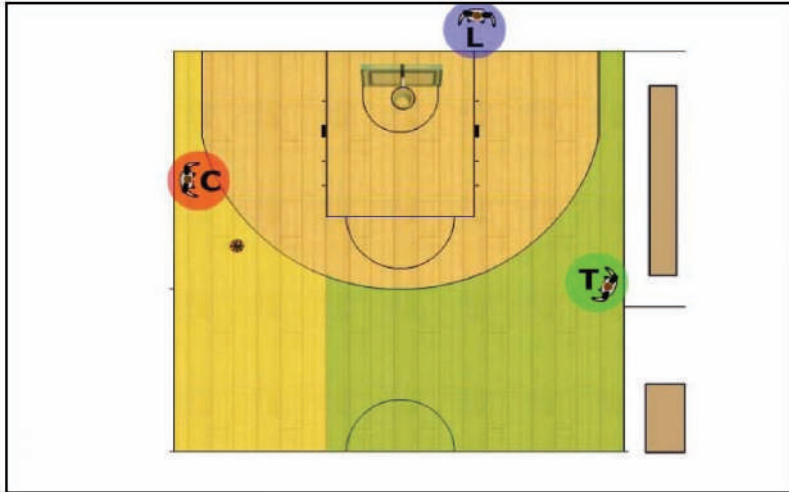
ز - لا يجب على الحكام أن يديروا ظهورهم للاعبين أو الملعب عندما يقومون بأداء الإشارات.

ويجب على الحكام أن يتوقعوا هجوم خاطف سريع يتم فوراً بعد نجاح محاولة التصويب بثلاث نقاط، ويكونوا مستعدين لتحكيم ما يتبعها من لعب.





شكل (39) تغطية التصويب بثلاث نقاط



شكل (40) تغطية التصويب بثلاث نقاط



٢٠١٧ / ٢٣٩٦٥	رقم الإيداع
978 - 977 - 10 -3350 - 9	I. S. B. N الترقيم الدولي