



---

Fédération Internationale  
de Basketball

**FIBA**

---

International Basketball  
Federation

We Are Basketball

# OFICIALIOS KREPŠINIO TAISYKLĖS



Elektroninė versija parengta specialiai Švyturio-Kauno Krepšinio Lygai

Galioja nuo 2010 rugsėjo mėn.  
Taisyklės patvirtintos tarptautinės krepšinio federacijos (FIBA)

## TURINYS

<b>PIRMOJI Taisyklė – Žaidimas</b> .....	3
§ 1. Apibrėžimai .....	3
<b>ANTROJI Taisyklė – Aikštė ir inventorius</b> .....	3
§ 2. Aikštė .....	3
§ 3. Inventorius .....	7
<b>TREČIOJI Taisyklė – Komandos</b> .....	7
§ 4. Komandos .....	7
§ 5. Žaidėjo trauma .....	9
§ 6. Kapitonas: pareigos ir teisės .....	9
§ 7. Treneriai: pareigos ir teisės .....	9
<b>KETVIRTOJI Taisyklė – Žaidimo taisyklės</b> .....	10
§ 8. Žaidimo laikas, lygus rezultatas ir pratęsimas .....	10
§ 9. Kėlinio arba rungtynių pradžia ir pabaiga .....	10
§ 10. Kamuolio padėtis (statusas) .....	11
§ 11. Žaidėjo ir teisėjo vieta .....	11
§ 12. Ginčijamas kamuolys .....	12
§ 13. Kaip žaidžiama kamuoliu .....	13
§ 14. Kamuolio valdymas .....	13
§ 15. Metantis į krepšį žaidėjas .....	14
§ 16. Įmetimas į krepšį ir jo vertė .....	14
§ 17. Kamuolio įmetimas iš užribio .....	15
§ 18. Priklausanti minutės pertraukėlė .....	16
§ 19. Žaidėjų keitimas .....	17
§ 20. Pralaimėjimas dėl teisės žaisti netekimo .....	18
§ 21. Pralaimėjimas išsibaudavus .....	18
<b>PENKTOJI Taisyklė – Taisyklių pažeidimai</b> .....	19
§ 22. Taisyklių pažeidimai .....	19
§ 23. Žaidėjas ir kamuolys už aikštės ribų .....	19
§ 24. Kamuolio varymas .....	19
§ 25. Žingsniai .....	20
§ 26. Trys sekundės .....	21
§ 27. Aktyviai dengiamas žaidėjas .....	21
§ 28. Aštuonios sekundės .....	21
§ 29. Dvidešimt keturios sekundės .....	22
§ 30. Į gynybos zoną gražintas kamuolys .....	23
§ 31. Neteisingas kamuolio lietimasis metu ir trukdymas įmesti į krepšį .....	23
<b>ŠEŠTOJI Taisyklė – Pražangos</b> .....	24
§ 32. Pražangos .....	24
§ 33. kontaktas: pagrindiniai principai .....	24
§ 34. Asmeninė pražanga .....	28
§ 35. Abipusė pražanga .....	28
§ 36. Nesportinė pražanga .....	28
§ 37. Diskvalifikacinė pražanga .....	29
§ 38. Techninė pražanga .....	29
§ 39. Peštynės .....	31
<b>SEPTINTOJI Taisyklė – Bendrosios taisyklės</b> .....	32
§ 40. Penkios žaidėjo pražangos .....	32
§ 41. Komandos pražangos: bauda .....	32
§ 42. Ypatingi atvejai .....	32
§ 43. Baudos metimai .....	33
§ 44. Taisytina klaida .....	34
<b>AŠTUNTOJI Taisyklė – Teisėjai, sekretoriato teisėjai, komisaras: teisės ir pareigos</b> .....	35
§ 45. Teisėjai, sekretoriato teisėjai ir komisaras .....	35
§ 46. Vyrėsnysis teisėjas: teisės ir pareigos .....	35
§ 47. Teisėjai: teisės ir pareigos .....	36
§ 48. Sekretorius ir jo padėjėjas: pareigos .....	37
§ 49. Laikininkas: pareigos .....	37
§ 50. 24 sekundžių laikininkas: pareigos .....	38

<b>A – TEISĖJŲ GESTAI</b> .....	39
<b>B – RUNGTYNIŲ PROTOKOLAS</b> .....	45
<b>C – PROTESTO PATEIKIMO TVARKA</b> .....	51
<b>D – KOMANDŲ KLASIFIKACIJA</b> .....	52
<b>E – TELEVIZIJOS (TV) MINUTĖS PERTRAUKĖLĖS</b> .....	54

#### PAVEIKSLĖLIŲ RODYKLĖ

Pav. 1. Krepšinio aikštė .....	4
Pav. 2. 3 sekundžių zona .....	5
Pav. 3. Dviejų/trijų taškų metimo zona .....	6
Pav. 4. Sekretoriato stalas ir kėdės keičiantiems žaidėjams .....	7
Pav. 5. Cilindro principas .....	24
Pav. 6. Žaidėjų išsidėstymas baudos metimų metu .....	33
Pav. 7. Teisėjų gestai .....	39
Pav. 8A. FIBA rungtynių protokolas .....	45
Pav. 8B. KKL rungtynių protokolas .....	46
Pav. 9. Rungtynių protokolo antraštė .....	47
Pav. 10. Komandos rungtynių protokole .....	48
Pav. 11. Didėjantis rezultatas .....	50
Pav. 12. Rezultato susumavimas .....	50
Pav. 13. Rungtynių protokolo apatinė dalis .....	51

Šiose "Oficialiose krepšinio taisyklėse" kalbama apie žaidėjus, trenerius ir teisėjus kaip apie vyriškos giminės atstovus, tačiau visa tai lygiai taip pat tinka ir moteriškos giminės atstovėms. Tokia forma supaprastina taisykles, nereikia tai suprasti kaip diskriminaciją.

---

## PIRMOJI TAISYKLĖ – ŽAIDIMAS

---

### § 1. Apibrėžimai

#### 1.1. Krepšinio žaidimas

Krepšinis yra dviejų (2) komandų, turinčių po penkis (5) žaidėjus, žaidimas. Komandos tikslas - įmesti kamuolį į varžovo krepšį ir apginti savo krepšį.

Žaidimą kontroliuoja aikštės teisėjai, sekretoriato teisėjai ir komisaras.

#### 1.2. Krepšys: varžovo/savas

Krepšys, į kurį meta komanda, yra varžovo, o tas, kurį komanda gina - savas krepšys.

#### 1.3. Rungtynių laimėtojas

Rungtynes laimi ta komanda, kuri, pasibaigus rungtynių laikui, yra įmetusi daugiau taškų.

---

## ANTROJI TAISYKLĖ – AIKŠTĖ IR INVENTORIUS

---

### § 2. Aikštė

#### 2.1. Krepšinio aikštė

Krepšinio aikštė turi būti kieto, lygaus paviršiaus ir be jokių kliūčių (pav. 1.).

Aikštės matmenys yra 28 m ilgio ir 15 m pločio, matuojant nuo aikštę ribojančių linijų vidinio krašto.

#### 2.2. Komandos gynybos zona

Komandos **gynybos zoną** sudaro savas krepšys, priekinė lentos dalis ir jos visi kraštai bei krepšinio aikštės dalis, ribojama galinės linijos, esančios už savo krepšio, šoninių linijų ir vidurio linijos.

#### 2.3. Komandos puolimo zona

Komandos **puolimo zoną** sudaro varžovo krepšys, priekinė lentos dalis ir jos visi kraštai bei krepšinio aikštės dalis, ribojama galinės linijos, esančios už varžovo krepšio, šoninių linijų ir artimesnio varžovo krepšiu vidurio linijos vidinio krašto.

#### 2.4. Linijos

Visos linijos turi būti baltos spalvos, penkių (5) cm pločio ir labai gerai matomos.

##### 2.4.1. Ribojančios linijos

Krepšinio aikštė žymima linijomis, kurios visur turi būti mažiausiai per 2 m nuo bet kurios kliūties, įskaitant asmenis sėdinčius ant komandų suolų.

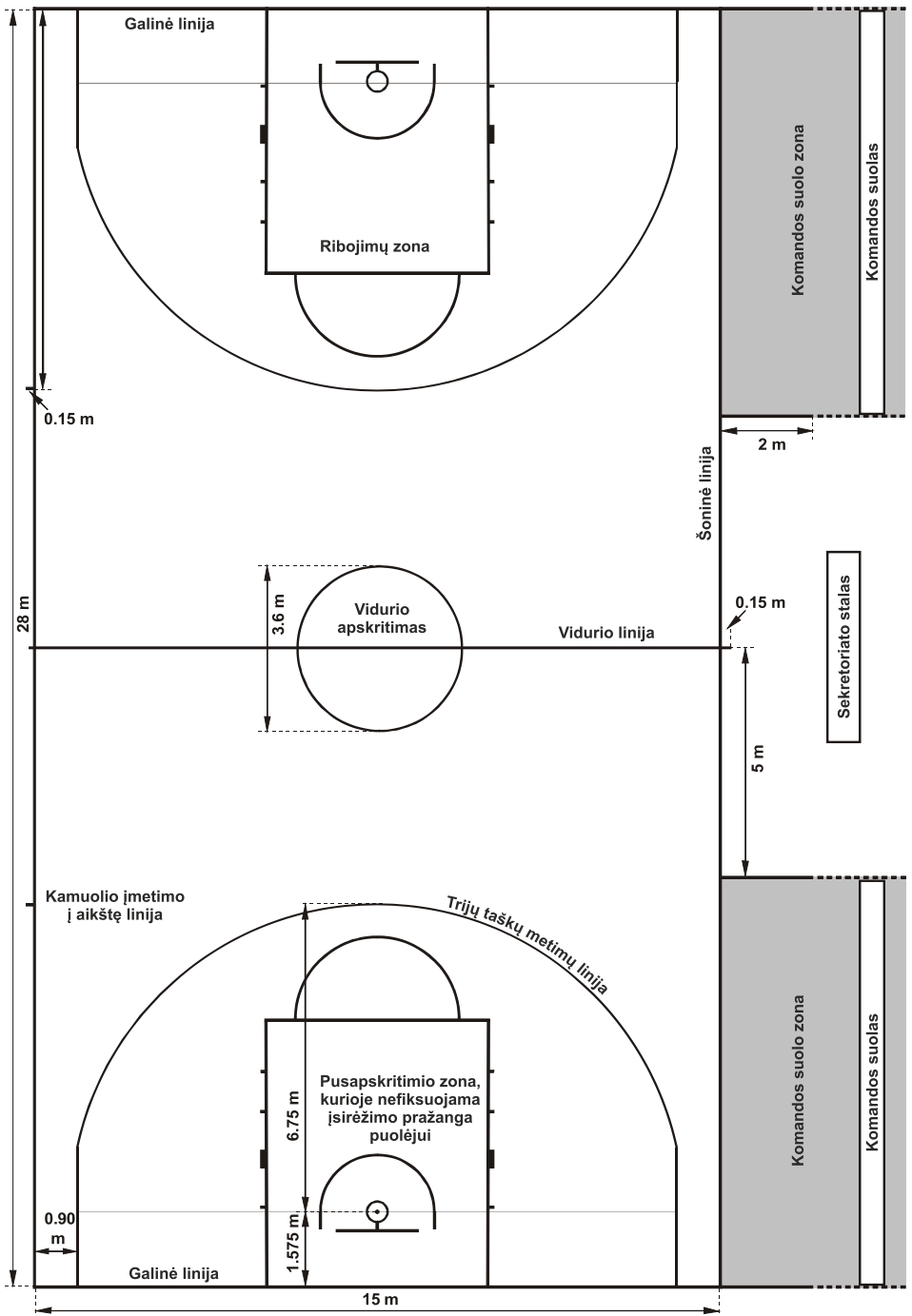
Ilgosios aikštę ribojančios linijos vadinamos šoninėmis, o trumposios - galinėmis. Šios linijos nėra krepšinio aikštės dalis.

##### 2.4.2. Vidurio linija, vidurio apskritimas ir baudų metimų pusapskritimiai

Tarp šoninių linijų vidurio taškų lygiagrečiai galinėms linijoms brėžiama vidurio linija, 0,15 m išsikišanti už abiejų šoninių linijų. Vidurio linija yra komandos gynybos zonos dalis.

Vidurio apskritimo spindulys - 1,80 m. Apskritimas brėžiamas aikštės centre. Apskritimo linijos plotis įeina į spindulio ilgį. Jei vidurio apskritimas dažomas, jis turi būti tokios pat spalvos kaip ir 3 sekundžių zonos.

Baudų metimų pusapskritimų spindulys taip pat - 1,80 m. Baudų metimų pusapskritimų linijos plotis įeina į spindulio ilgį. Jų vidurio taškai sutampa su baudų metimų linijų vidurio taškais (pav. 2.).



Pav. 1. Krepšinio aikštės matmenys

### 2.4.3. Baudų metimų linijos, 3 sekundžių zona ir žaidėjų išsidėstymo baudų metimų metu vietos

Baudų metimų linijos brėžiamos lygiagrečiai galinėms linijoms. Jų ilgis yra 3,60 m, o tolimesnis jų kraštas yra nutolęs nuo galinių linijų vidinio krašto 5,80 m. Baudų metimų linijų vidurys sutampa su įsivaizduojama tiese, jungiančia abiejų galinių linijų vidurio taškus.

3 sekundžių zonos - stačiakampiai, žymimi aikštėje, kurių vieną statinį sudaro galinių linijų atkarpos, nutolusios 2,45 m atstumu nuo galinių linijų vidurio taškų ir baudų metimų linijų tęsiniai, o kitą statinį sudaro linijos, jungiančios abiejų minėtų statinių galus. Visos šios linijos, išskyrus galines linijas, yra 3 sekundžių zonos dalis. 3 sekundžių zonos turi būti dažomos.

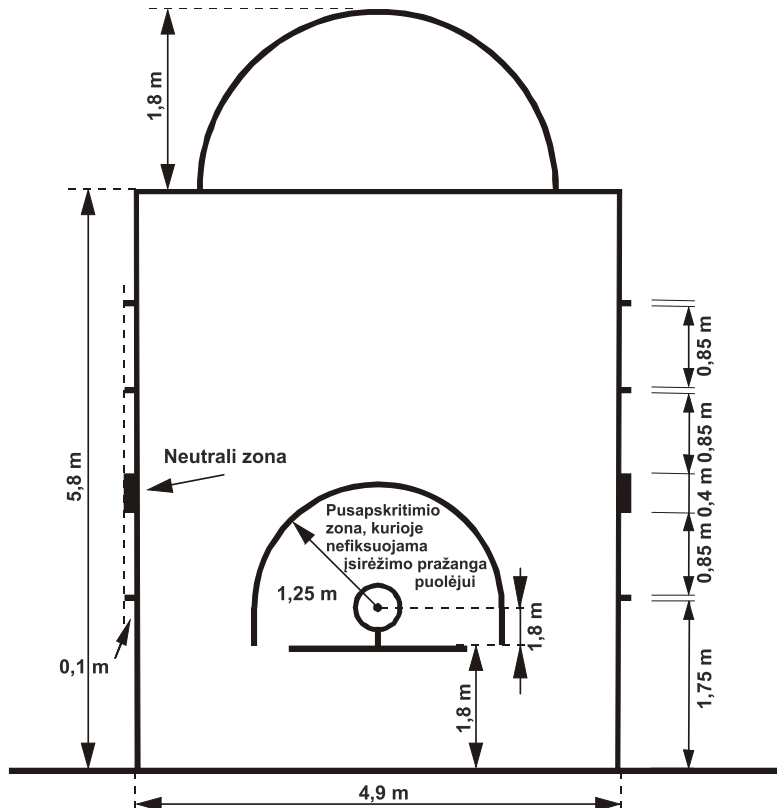
Žaidėjų išsidėstymo baudų metimų metu vietos žymimos taip, kaip parodyta pav. 2.

### 2.4.4. Trijų taškų metimo zona

Komandos trijų taškų metimo zona (pav. 1. ir pav. 3.) yra visa krepšinio aikštė, išskyrus plotą šalia varžovo krepšio. Šis plotas žymimas taip:

- dvi lygiagrečios linijos brėžiamos statmenai galinėms linijoms ir jų išorinis kraštas yra nutolęs 0,90 m atstumu nuo šoninių linijų vidinio krašto;
- šios linijos pratęsiamos 6,75 m spindulio puslankiu, kurio vidurio taškas sutampa su aikštės grindų tašku, nuleidus statmenį iš krepšio lanko centro, ir yra nutolęs nuo galinės linijos vidinio krašto vidurio taško 1,575 m atstumu. 6,75 m spindulio puslankis išoriniame taške kertasi su lygiagrečiomis linijomis.

Trijų taškų metimo linija nėra trijų taškų metimo zonos dalis.



Pav. 2. Ribojimų zona

#### 2.4.5. Komandos suolo zona

Komandos suolo zonos (pav. 1.) turi būti žymimos už aikštės ribų toje pačioje pusėje, kur ir sekretoriato stalas bei komandų suolai. Zona ribojama mažiausiai 2 m ilgio linija, kuri pratęsia galinę liniją, ir kita, taip pat mažiausiai 2 m ilgio linija, kuri brėžiama statmenai šoninei linijai 5 m atstumu nuo vidurio linijos.

Komandos suolo zonoje privalo būti keturiolika (14) sėdimų vietų treneriams, trenerių asistentams, atsarginiams žaidėjams ir komandų palydovams. Visi kiti asmenys turi būti mažiausiai 2 m atstumu už komandos suolo.

#### 2.4.6. Kamuolio įmetimo iš užribio (ties vidurio linija) linijos

Dvi (2) 0,15 m ilgio linijos, išsikišančios iš už šoninių aikštės linijų, turi būti pažymėtos priešingoje sekretoriato stalui ir komandų suolų zonoms (suoleliams) pusėje statmenai šoninėms linijoms: Jų išorinis kraštas turi būti nutolęs 8,325 m atstumu nuo galinių linijų vidinių kraštų, kitaip tariant, trijų taškų metimo linijos viršutiniame lygyje.

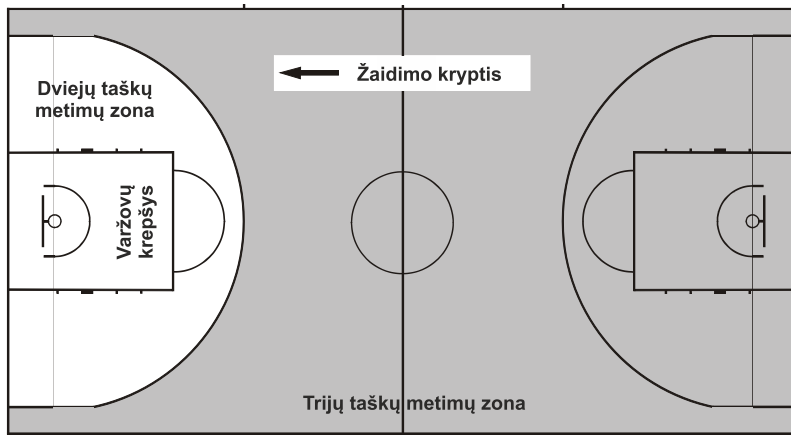
#### 2.4.7. Pusapskritimių zonos, kuriose nefiksuojama įsirežimo pražanga puolėjui

Pusapskritimių zonos, kuriose nefiksuojama įsirežimo pražanga puolėjui (pav. 2.), žymimos aikštėje taip:

- 1,25 m spindulio puslankis, kurio vidurio taškas sutampa su aikštės grindų tašku, nuleidus statmenį iš krepšio lanko centro, brėžiamas abiejose 3 sekundžių zonose. Puslankio linija neįeina į spindulio ilgį;
- puslankis abejose pusėse pratęsimas 0,375 m ilgio lygiagrečiomis linijomis, statmenomis galinėms linijoms, o jų vidinis kraštas yra nutolęs 1,25 m atstumu nuo puslankio vidurio taško ir jų galiniai taškai yra nutolę 1,20 m atstumu nuo galinės linijos vidinio krašto.

Pusapskritimių zonos, kuriose nefiksuojama įsirežimo pražanga puolėjui, užbaigiamos įsivaizduojamomis lygiagrečiomis linijomis, sutampančiomis su krepšio lentų priekine puse.

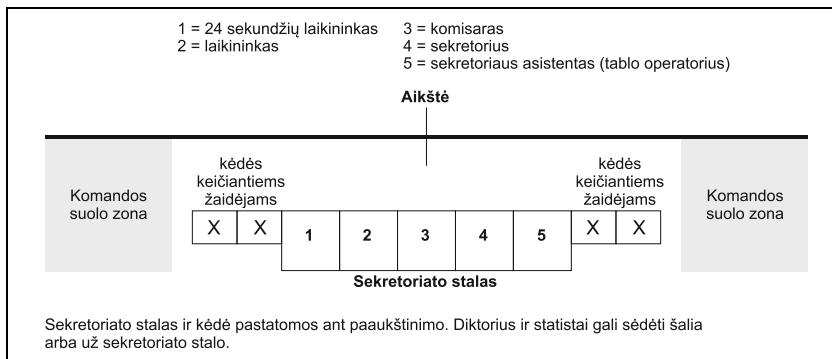
Pusapskritimių zonos linijos, kuriose nefiksuojama įsirežimo pražanga puolėjui, nėra šių zonų dalis.



Pav. 3. Dviejų/trijų taškų metimų zona

## 2.5. Sekretoriato stalo ir kėdžių keitimams vieta (pav. 4.)

Šis komandų suolų, sekretoriato stalo ir kėdžių keitimams išdėstymas yra privalomas visoms FIBA varžyboms bei rekomenduojamas visoms kitoms varžyboms.



Pav. 1. Sekretoriato stalo ir kėdės keičiamiems žaidėjams

## § 3. Inventorius

Reikalingas šis inventorius:

- krepšio lentos stovai, susidedantys iš:
  - krepšio lentų;
  - krepšio lankų (atlenkiami lankai), sudarytų iš lankų ir tinklelių;
  - krepšio lentos stovų, padengtų minkšta danga;
- krepšinio kamuoliai;
- rungtynių laikrodžiai;
- švieslentė;
- 24 sekundžių laikrodžiai;
- sekundmatis minutės pertraukėlės trukmei fiksuoti;
- du labai garsūs ir skirtingi signalai;
- rungtynių protokolas;
- žaidėjų pražangų lentelės;
- komandų pražangų gairėlės;
- pakaitinio kamuolio valdymo rodyklė;
- aikštės grindys;
- krepšinio aikštė;
- tolygus apšvietimas.

## TREČIOJI TAISYKLĖ – KOMANDOS

### § 4. Komandos

#### 4.1. Apibrėžimas

4.1.1. Komandos narių tinkamumas žaisti priklauso nuo varžybų nuostatų (amžiaus, ūgio ir kitų apribojimų).

4.1.2. Teisę žaisti žaidėjas įgyja, kai jo pavardė prieš rungtynes įrašoma į rungtynių protokolą. Šios teisės žaidėjas netenka, jei jis diskvalifikuojamas arba prasižengia penkis (5) kartus.

4.1.3. Rungtynių metu komandos nariu yra:

- žaidėjas, kai jis yra aikštėje ir turi teisę žaisti;
- atsarginis žaidėjas, kuris yra už aikštės ribų, bet turi teisę žaisti;
- penkis (5) kartus prasižengęs žaidėjas, kuris netenka teisės žaisti.

4.1.4. Rungtynių pertraukos (intervalo) metu visi komandos nariai, turintys teisę žaisti, laikomi žaidėjais.



## 4.2. Taisyklė

### 4.2.1. Kiekvieną komandą sudaro:

- ne daugiau kaip dvylika (12) komandos narių, turinčių teisę žaisti, įskaitant kapitoną;
- treneris ir, jei komanda pageidauja, trenerio asistentas;
- ne daugiau kaip penki (5) komandos palydovai, galintys sėdėti ant komandos suolo ir turintys ypatingas užduotis (vadybininkas, gydytojas, masažuotojas, statistas, vertėjas ir kt.).

### 4.2.2. Rungtynių metu aikštėje turi būti penki (5) kiekvienos komandos žaidėjai, kuriuos galima keisti.

### 4.2.3. Atsarginis žaidėjas tampa žaidėju ir žaidėjas tampa atsarginiu žaidėju, kai:

- teisėjas gestu jam leidžia įeiti į aikštę;
- minutės pertraukėlės arba rungtynių pertraukos (intervalo) metu atsarginis žaidėjas paprašo keitimo pas rungtynių sekretorių.

## 4.3. Apranga

### 4.3.1. Komandos narių aprangą sudaro:

- vienodos spalvos marškinėliai tiek iš priekio, tiek iš nugaros.  
Visi žaidėjai privalo susikisti marškinėlius į kelnaites. Leidžiama dėvėti vientisą aprangą;
- vienodos spalvos kelnaitės tiek iš priekio, tiek iš nugaros, tačiau nebūtinai tokios pat spalvos kaip marškinėliai;
- vienodos spalvos kojinės, kurias privalo dėvėti visi tos pačios komandos žaidėjai.

### 4.3.2. Ant kiekvieno komandos nario marškinėlių priekio ir nugaros privalo būti vienodos spalvos aiškūs numeriai. Jų spalva turi skirtis nuo marškinėlių spalvos.

Numeriai turi būti gerai matomi ir:

- jų aukštis ant nugaros ne mažesnis kaip 20 cm;
- jų aukštis ant krūtinės ne mažesnis kaip 10 cm;
- jų plotis negali būti siauresnis kaip 2 cm;
- komandos privalo turėti numerius nuo keturių (4) iki penkiolikos (15) imtinai, tačiau nacionalinės federacijos gali leisti bet kokius dviejų skaitmenų numerius;
- tos pačios komandos žaidėjams neleidžiama turėti vienodų numerių;
- reklaminiai užrašai arba logo ženklai turi būti mažiausiai 5 cm atstumu nuo numerio.

### 4.3.3. Komandos privalo turėti mažiausiai du marškinėlių komplektus ir:

- komanda, varžybų programoje įrašyta pirmąja (šeimininkų komanda), privalo vilkėti šviesios spalvos marškinėlius (pageidautina baltos);
- komanda, varžybų programoje įrašyta antrąja (svečių komanda), privalo vilkėti tamsios spalvos marškinėlius;
- pagal abipusį susitarimą komandos gali vilkėti priešingos spalvos marškinėlius.

## 4.4. Kitas inventorių

### 4.4.1. Visas inventorių, kurį naudoja žaidėjai, turi būti tinkamas žaidimui. Bet koks inventorių, didinantis žaidėjo ūgį arba bet kuriuo būdu suteikiantis negarbingą pranašumą, yra neleidžiamas.

### 4.4.2. Žaidėjams negalima turėti inventorių (daiktų), kuris yra pavojingas kitiems žaidėjams.

- Šis inventorių yra neleidžiamas:
  - piršto, rankos, riešo, alkūnės apsaugos, pagamintos iš odos, plastmasės, metalo ar kitos kietos medžiagos, netgi jei jos padengtos minkšta medžiaga;
  - daiktai, galintys įpjauti arba įbrėžti (nagai turi būti trumpai nukirpti);
  - galvos papuošalai, galvos apdangalai ir juvelyriniai dirbiniai.
- Šis inventorių yra leidžiamas:
  - peties, rankos ir kojų apsaugos priemonės, jeigu jos pagamintos iš tokios medžiagos, kuri nepavojinga kitiems žaidėjams;
  - pokelnės, kurios yra ilgesnės už kelnaites ir yra tokios pat spalvos kaip ir kelnaitės;
  - prigludusios rankovės, kurių spalva turi būti tokia pati, kaip ir marškinėlių;

- prigludusios kojinės, kurių spalva turi būti tokia pati, kaip ir kelnaičių. Jeigu jos dėvimos ant šlaunų, turi baigtis aukščiau kelių, jeigu jos dėvimos ant blauzdų, turi baigtis žemiau kelių; antkeliai, jeigu jie tinkamai padengti;
  - apsauga sužeistai nosiai, netgi jei ji pagaminta iš kietos medžiagos;
  - bespalvė, permatoma burnos apsauga;
  - akiniai, jeigu jie nepavojingi kitiems žaidėjams;
  - galvos juosta, daugiausia 5 cm pločio ir pagaminta iš nebraižančios vienspalvės medžiagos, plastmasės ar gumos;
  - bespalvės permatomos rankų, pečių, kojų tvirtinančios juostos.
- 4.4.3. Rungtynių metu žaidėjas negali rodyti bet kokių reklaminių, labdaros ir paramos vardų, ženklų, logo ženklų ar kitų užrašų ant savo kūno, plaukų ir visur kitur.
- 4.4.4. Bet koks inventorių, kuris nepaminėtas šiose taisyklėse, turi būti patvirtintas FIBA techninės komisijos.

## **§ 5. Žaidėjo trauma**

- 5.1. Susižeidus žaidėjui(-jams), teisėjai gali sustabdyti rungtynes.
- 5.2. Jei žaidėjas susižeidžia, kai kamuolys yra žaidžiamas, teisėjai nestabdo žaidimo, kol kamuolį valdanti komanda meta į krepšį, praranda kamuolio valdymą arba kamuolys tampa nežaidžiamu. Kai susižeidusiam žaidėjui reikia skubios pagalbos, teisėjai gali tuoj pat stabdyti žaidimą.
- 5.3. Jei susižeidęs žaidėjas tuoj pat (per 15 sekundžių) negali toliau žaisti arba jam buvo suteikta pagalba, jį turi pakeisti kitas žaidėjas, nebent komanda turi mažiau nei penkis (5) žaidėjus, galinčius žaisti.
- 5.4. Treneriai, trenerių asistentai, atsarginiai ir išsibaudavę žaidėjai bei komandų palydovai, teisėjui leidus, gali įžengti į aikštę, kad padėtų susižeidusiam žaidėjui, kol jis bus pakeistas.
- 5.5. Gydytojas gali įžengti į aikštę be teisėjo leidimo, jei, jo manymu, susižeidusiam žaidėjui reikalinga skubi medicininė pagalba.
- 5.6. Rungtynių metu kraujuojantis arba turintis atvirą žaizdą žaidėjas turi būti pakeistas. Jis gali grįžti į aikštę tik tada, kai kraujavimas sustabdytas ir žaizda visiškai saugiai sutvarstyta.
- Jeigu susižeidusiam žaidėjui, kraujuojančiam žaidėjui arba žaidėjui turinčiam atvirą žaizdą minutės pertraukėlės, suteiktos bet kuriai komandai, metu, būna suteikta pagalba, žaizda sutvarstyta ir kraujavimas sustabdytas, žaidėjas gali grįžti į aikštę ir rungtyniauti toliau.
- 5.7. Jei startinio penketo žaidėjas (-ai) susižeidžia rungtynėms dar neprasidėjus, jį gali pakeisti kitas žaidėjas (-ai). Šiuo atveju varžovo komandai leidžiama keisti tiek pat žaidėjų, jei ji to pageidauja.

## **§ 6. Kapitonas: pareigos ir teisės**

- 6.1. Kapitonas (KAP) yra komandos trenerio paskirtas žaidėjas, atstovaujantis komandą krepšinio aikštėje. Jis gali mandagiai kreiptis į teisėją svarbios informacijos reikalu. Tai galima daryti tada, kai kamuolys yra nežaidžiamas ir rungtynių laikrodis sustabdytas.
- 6.2. Rungtynėms pasibaigus, kapitonas nedelsdamas turi pranešti vyresniajam teisėjui, kad jo komanda protestuoja rungtynių rezultata. Kapitonas turi pasirašyti protokolo langelyje, vadinamame "Kapitono parašas protesto atveju".

## **§ 7. Treneriai: teisės ir pareigos**

- 7.1. Mažiausiai dvidešimt (20) minučių prieš rungtynių pradžią treneriai, jų asistentai arba atstovai pateikia sekretoriui savo komandos narių (tinkančių žaisti) pavardes ir numerius, taip pat komandos kapitono, trenerio ir jo asistento pavardes. Visi komandos žaidėjai, kurių pavardės įrašytos į rungtynių protokolą, turi teisę žaisti, netgi jei jie atvyko jau prasidėjus rungtynėms.

- 7.2. Mažiausiai dešimt (10) minučių prieš rungtynių pradžią treneriai privalo patikrinti rungtynių protokole savo komandos narių pavardes bei numerius, taip pat trenerių pavardes ir tai patvirtinti parašais. Jie taip pat privalo pažymėti penkis (5) žaidėjus, kurie pradės rungtynes. Pirmasis tai turi padaryti "A" komandos treneris.
- 7.3. Tik treneriai, jų asistentai, komandos nariai ir komandos palydovai gali sėdėti ant komandos suolo ir būti komandos suolo zonoje.
- 7.4. Treneris arba jo asistentas gali rungtynių metu kreiptis į sekretoriatą statistinės informacijos, tačiau tik tada, kai kamuolys yra nežaidžiamas ir rungtynių laikrodis sustabdytas.
- 7.5. Tik treneris gali stovėti rungtynių metu. Jis gali bendrauti su žaidėjais, būdamas komandos suolo zonoje.
- 7.6. Jei komanda turi trenerio asistentą, jo pavardė turi būti įrašoma į rungtynių protokolą prieš pradėdant žaisti UO parašas nebūtinai). Trenerio asistentas perima trenerio pareigas ir teises, jei šis dėl kokios nors priežasties negali jų vykdyti.
- 7.7. Kai komandos kapitonas išeina iš aikštės, treneris turi pranešti teisėjui žaidėjo numerį, kuris aikštėje atliks kapitono pareigas.
- 7.8. Komandos kapitonas gali atlikti trenerio funkcijas, jei trenerio nėra ar jis negali tęsti savo pareigų ir nėra jo asistento pavardės rungtynių protokole (arba pastarasis negali jų vykdyti). Jeigu kapitonas priverstas palikti aikštę, jis gali eiti trenerio pareigas. Tačiau jeigu kapitonas buvo nubaustas diskvalifikacine pražanga arba aikštę paliko dėl traumos ir negali eiti trenerio pareigų, žaidėjas, pakeitęs jį kaip kapitoną, gali pakeisti jį ir kaip trenerį.
- 7.9. Treneris turi paskirti savo komandos baudas metantį žaidėją tais atvejais, kurie nėra apibrėžti šiose taisyklėse.

---

## **KETVIRTOJI TAISYKLĖ – ŽAIDIMO TAISYKLĖS**

---

### **§ 8. Žaidimo laikas, lygus rezultatas ir pratęsimai**

- 8.1. Rungtynes sudaro keturi (4) kėliniai po dešimt (10) minučių.
- 8.2. Turi būti dvidešimties (20) minučių laiko tarpas (intervalas) prieš rungtynių pradžią.
- 8.3. Tarp pirmo ir antro, tarp trečio ir ketvirto kėlinių, o taip pat prieš kiekvieną pratęsimą turi būti dviejų (2) minučių pertrauka.
- 8.4. Sužaidus pusę rungtynių laiko, turi būti penkiolikos (15) minučių pertrauka.
- 8.5. Rungtynių pertrauka (intervalas) prasideda:
- dvidešimt (20) minučių prieš rungtynių pradžią;
  - kai, nuskambėjus rungtynių laikrodžio signalui, baigiasi kėlinio laikas.
- 8.6. Rungtynių pertrauka (intervalas) baigiasi:
- pirmojo kėlinio pradžioje, kai ginčijamo kamuolio metu kamuolys palieka vyresniojo teisėjo, metančio ginčijamą kamuolį, ranką(-as);
  - prasidedant bet kuriam kitam kėliniui, kai kamuolys yra žaidėjo, įmetančio kamuolį iš užribio, dispozicijoje.
- 8.7. Jeigu pasibaigus ketvirtajam kėliniui rezultatas lygus, rungtynės turi būti pratęsimos dar penkias (5) minutes tiek kartų, kad viena iš komandų persvertų rezultatą.
- 8.8. Kai prasižengiama tuo pačiu metu, kuomet aidų rungtynių laikrodžio signalas, skelbiantis kėlinio pabaigą, arba prieš pat signalą, reikia vykdyti baudos metimą (-us) pasibaigus rungtynių laikui.
- 8.9. Jei po šio baudų metimo (-ų) reikalingas pratęsimas, tada visos pražangos, užfiksuotos pasibaigus rungtynių laikui, laikomos įvykusiomis pertraukos metu. Baudų metimai vykdomi prieš pratęsimą.

### **§ 9. Kėlinio arba rungtynių pradžia ir pabaiga**

- 9.1. Pirmasis kėlinys prasideda, kai ginčijamo kamuolio metu kamuolys palieka vyresniojo teisėjo ranką(-as).

- 9.2. Visi kiti kėliniai prasideda, kai kamuolys yra žaidėjo, įmetančio kamuolį iš užribio, dispozicijoje.
- 9.3. Rungtynių negalima pradėti, jeigu vienoje iš komandų nėra penkių (5) žaisti pasiruošusių žaidėjų.
- 9.4. Visose rungtynėse pirmajai varžybų programoje įrašytai komandai (šeimininkų komandai) skiriamas sekretoriato stalo kairėje pusėje esantis suolas ir krepšys.  
Tačiau, jei abi komandos susitaria, leidžiama apsisiekti komandų suolais ir/arba krepšiais.
- 9.5. Prieš pirmąjį ir trečiąjį kėlinius komandos gali mankštintis toje aikštės pusėje, kurioje yra varžovo krepšys.
- 9.6. Prieš trečiąjį kėlinį komandos keičiasi krepšiais.
- 9.7. Visų pratęsimų metu komandos meta į tuos pačius krepšius, į kuriuos metė ketvirtojo kėlinio metu.
- 9.8. Kėlinys, pratęsimas ar rungtynės baigiasi nuaidėjus rungtynių laikrodžio signalui, skelbiančiam, kad baigėsi rungtynių laikas.

## § 10. Kamuolio padėtis (statusas)

- 10.1. Kamuolys gali būti žaidžiamas arba nežaidžiamas.
- 10.2. Kamuolys yra **žaidžiamas**, kai:
- "ginčo" metu kamuolys palieka vyresniojo teisėjo, metančio ginčą, ranką (-as);
  - baudų metimų metu kamuolys yra metančio baudas žaidėjo dispozicijoje;
  - kamuolį įmetant iš užribio, kamuolys yra įmetančio kamuolį žaidėjo dispozicijoje.
- 10.3. Kamuolys yra **nežaidžiamas**, kai
- yra įmestas į krepšį žaidimo ar baudų metimo metu;
  - teisėjas sušvilpia, kuomet kamuolys yra žaidžiamas;
  - aišku, kad kamuolys neįkris į krepšį metant baudų metimą, kai po to:
    - bus metamas kitas baudų metimas(-ai);
    - bus skiriama **kažkokia nuobauda (baudų metimas (-ai) ir/arba kamuolio įmetimas iš užribio)**;
  - baigiasi kėlinio laikas;
  - komandai valdant kamuolį, aidis 24 sekundžių laikrodžio signalas;
  - metimo į krepšį metu, kamuoliui esant ore, jį paliečia bet kurios **komandos žaidėjas po to, kai**:
    - teisėjas sušvilpė;
    - nuaidėjo rungtynių laikrodžio signalas, skelbiantis kėlinio pabaigą;
    - nuaidėjo 24 sekundžių laikrodžio signalas.
- 10.4. Kamuolys **netampa nežaidžiamu** ir metimas įskaitomas, jei jis buvo tikslus, kai:
- metimo metu kamuoliui skriejant į krepšį:
    - teisėjas sušvilpia;
    - aidis rungtynių laikrodžio signalas, skelbiantis kėlinio pabaigą;
    - aidis 24 sekundžių laikrodžio signalas;
  - baudų metimo metu kamuoliui skriejant į krepšį, teisėjas sušvilpia ir fiksuoja taisyklių pažeidimą ne baudas metančiam žaidėjui;
  - puolėjui valdant kamuolį ir mėginant jį mesti į krepšį, nespėjus sėkmingai užbaigti tęsiamą judesį, prasižengia gynėjas.
- Tai netaikoma ir metimas neįskaitomas, jei:
- teisėjui sušvilpus, atliktas kitas naujas metimo veiksmas;
  - tęsiamas judesio metu žaidėjui metant į krepšį, aidis rungtynių laikrodžio signalas, skelbiantis kėlinio pabaigą, arba aidis 24 sekundžių laikrodžio signalas.

## § 11. Žaidėjo ir teisėjo vieta

- 11.1. **Žaidėjo** buvimo vieta yra ta, kur jis liečia grindis.  
Jei žaidėjas pašokęs, jo buvimo vieta laikoma ta, kur jis lietė grindis prieš pašokdamas. Vieta nustatoma ribojančių linijų, vidurio linijos, 3 taškų metimo linijų, baudų metimų linijų, 3 sekundžių zonos linijų ir pusapskritimių zonų, kuriose nefiksuoja įsirežimo pražanga puolėjui, linijų atžvilgiu.

- 11.2. **Teisėjo vieta** nustatoma taip pat, kaip ir žaidėjo. Jeigu kamuolys paliečia teisėją, laikoma, kad kamuolys palietė grindis toje vietoje, kur stovi teisėjas.

## § 12. Ginčijamas kamuolys ir pakaitinio kamuolio valdymo taisyklė

### 12.1. Ginčijamo kamuolio apibrėžimas

- 12.1.1. **Ginčijamas kamuolys** yra tada, kai teisėjas tarp dviejų (2) priešingų komandų žaidėjų išmeta kamuolį į viršų aikštės vidurio apskritime pirmojo kėlinio pradžioje.
- 12.1.2. „**Ginčas**“ fiksuojamas, kai vienas arba daugiau priešingų komandų žaidėjų yra nutvėrę kamuolį viena arba abiem rankomis ir nei vienas iš tų žaidėjų negali nešiurkščiai jo iškovoti.

### 12.2. Ginčijamo kamuolio procedūra

- 12.2.1. Žaidėjai, kurie ruošiasi kovoti dėl ginčijamo kamuolio, privalo stoti į arčiau nuo jo komandos krepšio esančią vidurio apskritimo dalį taip, kad abi jo kojos būtų pusapskritimyje ir viena koja būtų prie pat vidurio linijos.
- 12.2.2. Vienos komandos žaidėjai negali už apskritimo stovėti greta, jeigu tarp jų pageidauja atsistoti varžovo komandos žaidėjas.
- 12.2.3. Teisėjas tarp dviejų (2) žaidėjų meta kamuolį vertikaliai į viršų į tokį aukštį, kad jie pašokę jo nepasiektų.
- 12.2.4. Kamuolį turi paliesti ranka(-omis) bent vienas žaidėjas **tik po to**, kai kamuolys buvo pasiekęs aukščiausią tašką.
- 12.2.5. Nei vienas iš "ginčo" žaidėjų negali pasitraukti iš savo vietos ankščiau, negu buvo teisingai paliestas kamuolys.
- 12.2.6. Nei vienas iš "ginčo" žaidėjų negali sugauti kamuolio arba jį liesti daugiau kaip du kartus, kol kamuolys nepalies vieno iš kitų žaidėjų arba grindų.
- 12.2.7. Jei kamuolio neliečia bent vienas iš "ginčo" žaidėjų, teisėjas privalo pakartoti ginčijamo kamuolio išmetimą.
- 12.2.8. Kol ginčijamas kamuolys nepaliestas, nei vienas kitas žaidėjas negali stovėti ant apskritimo linijos arba pačiame apskritime (kirsti aikštės vidurio apskritimo ribojamo cilindro).

#### § 12.2.1., 12.2.4., 12.2.5., 12.2.6. ir 12.2.8. nepaisymas yra taisyklių pažeidimas.

### 12.3. Ginčijamo kamuolio atvejai

Yra šie ginčijamo kamuolio atvejai:

- užfiksuotas "ginčas";
- kamuolys išrieda į užribį ir teisėjai abejoja arba nesutaria, kuris žaidėjas paskutinis lietė kamuolį;
- abi komandos pažeidžia taisykles, kai nesėkmingas paskutinis arba vienintelis baudų metimas;
- žaidžiamas kamuolys įstringa tarp lanko ir lentos (išskyrus tarp baudų metimų);
- kamuolys tampa nežaidžiamu, kai nei viena komanda nevaldė arba neturėjo teisės valdyti kamuolį;
- anuliuavus abiejų komandų vienodas baudas, daugiau nėra vykdytinų baudų ir nei viena komanda nevaldė arba neturėjo teisės valdyti kamuolį prieš pirmąją pražangą arba taisyklių pažeidimą;
- prieš prasidedant rungtynių kėliniui (išskyrus pirmąjį).

### 12.4. Pakaitinio kamuolio valdymo apibrėžimas

- 12.4.1. Pakaitinis kamuolio valdymas - tai priežastis kamuoliui tapti žaidžiamu, jį įmetant į žaidimą iš užribio vietoj ginčijamo kamuolio.
- 12.4.2. Įmetimas iš užribio pagal pakaitinio kamuolio valdymo taisyklę:
- **prasideda**, kai kamuolys yra įmetančiojo iš užribio žaidėjo dispozicijoje;
  - **baigiasi**, kai:
    - kamuolys paliečia žaidėją arba kamuolį teisingai paliečia žaidėjas aikštėje;
    - kamuolį iš užribio įmetanti komanda pažeidžia taisykles;
    - įmetant iš užribio, žaidžiamas kamuolys įstringa tarp lanko ir lentos.

## 12.5. Pakaitinio kamuolio valdymo procedūra

- 12.5.1. Visais ginčijamo kamuolio atvejais kamuolys į žaidimą grąžinamas iš užribio arčiausiai tos vietos, kur buvo užfiksuotas "ginčas".
- 12.5.2. Komanda, kuri pirmojo kėlinio pradžioje ginčijamo kamuolio metu neapvaldo kamuolio, pradeda pakaitinio kamuolio valdymą.
- 12.5.3. Komanda, kiekvieno kėlinio pabaigoje turinti teisę į pakaitinio kamuolio valdymą, pradeda kitą kėlinį kamuolio įmetimu iš užribio ties vidurio linija, priešingoje sekretoriato stalui pusėje, nebent pertraukos metu buvo užfiksuota pražanga ir yra paskirti baudų metimai su kamuolio valdymu.
- 12.5.4. Komandos, turinčios teisę į pakaitinio kamuolio valdymą, kamuolio įmetimo į aikštę iš užribio kryptis yra nustatoma pagal pakaitinio kamuolio valdymo rodyklės kryptį, nukreiptą į varžovo krepšį. Rodyklės kryptis turi būti tuoj pat pakeista, kai baigiasi įmetimas iš užribio pagal pakaitinio kamuolio valdymo taisyklę.
- 12.5.5. Jei komanda, įmetanti kamuolį iš užribio pakaitinio kamuolio valdymo metu, pažeidžia taisyklės, ji praranda pakaitinio kamuolio valdymo teisę. Pakaitinio kamuolio valdymo rodyklės kryptis turi būti tuoj pat pakeista. Kamuolį kitos "ginčo" situacijos metu į aikštę įmeta varžovo komanda. Žaidimas anksčiau minėtu atveju yra atnaujinamas varžovo komandos kamuolio įmetimu į aikštę tarsi po eilinio taisyklių pažeidimo (t.y. netaikoma pakaitinio kamuolio valdymo taisyklė).
- 12.5.6. Jeigu prasižengia bet kurios komandos žaidėjas:
- prieš bet kurio kėlinio pradžią (išskyrus pirmąjį); arba
  - įmetant kamuolį iš užribio, pagal pakaitinio kamuolio valdymo taisyklę, tai komanda, turėjusi teisę įmeti kamuolį iš užribio pagal pakaitinio kamuolio valdymo taisyklę, nepraranda teisės į pakaitinį kamuolio valdymą kitos "ginčo" situacijos metu.

## § 13. Kaip žaidžiama kamuoliu

### 13.1. Apibrėžimas

Krepšinyje kamuoliu žaidžiama ranka(-omis). Kamuolį galima perduoti, mesti, pamušti, ridenti ar varyti bet kuria kryptimi, laikantis čia išdėstytų taisyklių.

### 13.2. Taisyklė

Bėgti su kamuoliu, **sąmoningai** spirti ar liesti kamuolį bet kuria kojos dalimi bei smūgiuoti kumščiu yra draudžiama.

Tačiau atsitiktinis kamuolio lietimas pėda ar koja nėra taisyklių pažeidimas.

#### § 13.2. paragrafo nepaisymas yra taisyklių pažeidimas.

## § 14. Kamuolio valdymas

### 14.1. Apibrėžimas

- 14.1.1. Komanda **pradeda** valdyti kamuolį, kai tos komandos žaidėjas valdo žaidžiamą kamuolį, t.y., laiko, varo arba turi savo dispozicijoje žaidžiamą kamuolį.
- 14.1.2. Komandos kamuolio valdymas **tęsiasi**, kai:
- tos komandos žaidėjas valdo žaidžiamą kamuolį;
  - kamuolys yra perduodamas tarp tos pačios komandos žaidėjų.
- 14.1.3. Komandos kamuolio valdymas **baigiasi**, kai:
- kamuolį perima varžovas;
  - kamuolys tampa nežaidžiamu;
  - atliekant metimą arba baudų metimą, žaidėjas išleidžia kamuolį iš rankos(-ų).

## § 15. Metantis į krepšį žaidėjas

### 15.1. Apibrėžimas

15.1.1. **Metimas** arba baudų metimas - tai kamuolio metimas viena arba abiem rankomis (su trajektorija), kuomet kamuolys lekia varžovo krepšio link.

**Pamušimas** - tai kamuolio pamušimas viena arba abiem rankomis varžovo krepšio link.

**Dėjimas** - tai energingas kamuolio „dėjimas“ viena arba abiem rankomis į varžovo krepšį.

Pamušimas ir dėjimas taip pat laikomi metimais į krepšį.

### 15.1.2. Metimas į krepšį:

- **prasideda**, kai žaidėjas daro įprastą tęsiamą judesį prieš paleisdamas kamuolį iš rankos (-ų) ir, teisėjo nuomone, kamuolio metimu, pamušimu ar dėjimu į varžovo krepšį mėgina padidinti rezultatą;
- **baigiasi**, kai kamuolys išleidžiamas iš žaidėjo rankos (-ų), o, metant šuolyje, abiem kojom nusileidžia ant grindų.

Varžovas gali taip laikyti meti ko ranką(-as), kad šis negali mesti, tačiau teisėjas vis tiek fiksuoja metimo veiksmą. Šiuo atveju nesvarbu, kad kamuolys būtų išleistas iš metiko rankos (-ų).

Nuo žingsnių skaičiaus nepriklauso, ar tai metimas į krepšį, ar ne.

### 15.1.3. Tęsiamas judesys metimo metu:

- prasideda, kai žaidėjas turi rankoje(-ose) kamuolį ir pradėdamas metimo, dažniausiai į viršų, veiksmas;
- apima rankos (-ų) ir/arba kūno judesį, kurį naudoja žaidėjas, mesdamas į krepšį;
- baigiasi, kai kamuolys palieka metančiojo žaidėjo ranką(-as), ar kai atliekamas kitas naujas metimo veiksmas.

## § 16. Įmetimas į krepšį ir jo vertė

### 16.1. Apibrėžimas

16.1.1. Įmetimas į krepšį yra tada, kai žaidžiamas kamuolys iš viršaus įkrenta į krepšį ir čia susilaiko arba pro jį iškrenta.

16.1.2. Kamuolys yra krepšyje tuomet, kai nors maža kamuolio dalis yra žemiau lanko krepšyje.

### 16.2. Taisyklė

16.2.1. Įmetimas žaidžiant užskaitomas sėkmingai varžovo krepšį atakuojančiai komandai tokiu būdu:

- sėkmingas baudų metimas vertinamas vienu (1) tašku;
- įmetimas iš dviejų taškų metimo zonos vertinamas dviem (2) taškais;
- įmetimas iš trijų taškų metimo zonos vertinamas trimis (3) taškais;
- kai po paskutinio arba vienintelio baudų metimo kamuolys paliečia lanką ir teisėtai paliestas puolėjo arba gynėjo įkrenta į krepšį, įskaitomi du (2) taškai.

16.2.2. Žaidžiant **atsitiktinai** įmetas į **savo krepšį** kamuolys fiksuojamas kaip įmetas varžovo komandos kapitono aikštėje ir įskaitomi du (2) taškai.

16.2.3. Jei komanda **tyčia** įmeta kamuolį į **savo krepšį**, tai yra taisyklių pažeidimas ir metimas neįskaitomas.

16.2.4. Jeigu žaidėjas meta į krepšį iš apačios, tai laikoma taisyklių pažeidimu.

16.2.5. Rungtynių laikrodis turi rodyti 0:00.3 (tris dešimtąsias sekundės dalis) arba daugiau, kad žaidėjas suspėtų išmesti kamuolį į krepšį po kamuolio įmetimo iš užribio arba atsikovojo kamuolį po paskutinio arba vienintelio baudos metimo. Jeigu rungtynių laikrodis rodo 0:00.2 arba 0:00.1, vienintelis būdas taisyklingai įmesti kamuolį į krepšį yra kamuolio pamušimas arba dėjimas.

## § 17. Kamuolio įmetimas iš užribio

### 17.1. Apibrėžimas

17.1.1. Kamuolio įmetimas iš užribio įvyksta, kai kamuolį į aikštę įmeta užribyje esantis žaidėjas.

### 17.2. Procedūra

17.2.1. Teisėjas privalo kamuolį paduoti tiesiog žaidėjui į rankas arba padėti jį šalia žaidėjo, įmetančio kamuolį iš užribio. Jis taip pat gali pametėti kamuolį žaidėjui tiesiog arba nuo grindų, jeigu:

- teisėjas yra ne toliau kaip keturi (4) m nuo žaidėjo, įmetančio kamuolį iš užribio;
- žaidėjas, įmetantis kamuolį iš užribio, yra teisėjo nurodytoje vietoje.

17.2.2. Žaidėjas, įmetantis kamuolį iš užribio, turi stovėti teisėjo nurodytoje vietoje, kuri yra arčiausiai tos vietos, kur įvyko taisyklių pažeidimas arba buvo sustabdytas žaidimas, išskyrus plotą už lentos.

17.2.3. Kamuolio įmetimas iš užribio ties vidurio linija priešingoje sekretoriato stalui pusėje vyksta:

- kiekvieno kėlinio pradžioje (išskyrus pirmąjį);
- baigus vykdyti baudų metimą(-us) už paskirtą techninę, nesportinę ar diskvalifikacinę pražangą.

Žaidėjas, grąžinantis kamuolį į aikštę iš šoninio užribio ties vidurio linija priešingoje sekretoriato stalui pusėje, turi apžergti šios linijos tęsinį. Jis gali perduoti kamuolį savo komandos žaidėjui, esančiam bet kurioje aikštės vietoje.

17.2.4. Paskutinių dviejų (2) ketvirto kėlinio minučių ir paskutinių dviejų (2) visų pratęsimų minučių metu, paskyrus minutės pertraukėlę komandai, kuri turi teisę valdyti kamuolį savo gynybos zonoje, kamuolio įmetimas iš užribio vykdomas ties įmetimo iš užribio linija, esančia komandos puolimo zonoje priešingoje sekretoriato stalui pusėje.

17.2.5. Kai asmeninė pražanga skiriama kamuolį valdančios arba turinčios teisę valdyti komandos žaidėjui, tai kamuolį į aikštę grąžina varžovo komandos žaidėjas įmetimu iš užribio arčiausiai tos vietos, kur įvyko taisyklių pažeidimas.

17.2.6. Kai kamuolys įkrenta į krepšį, bet metimas arba baudų metimas neįskaitomas, tada kamuolys į žaidimą įmetamas iš šoninio užribio ties baudų metimo linija.

17.2.7. Po sėkmingo metimo žaidžiant arba po sėkmingo paskutinio arba vienintelio baudų metimo:

- kamuolį į žaidimą įmeta bet kuris komandos, į kurios krepšį buvo įmesta, žaidėjas iš bet kurios vietos už galinės linijos. Tai taip pat galioja, kai teisėjas paduoda kamuolį įmetančiam jį iš už galinės linijos žaidėjui į rankas arba padeda jį šalia šio žaidėjo po minutės pertraukėlės arba po bet kokio rungtynių sustabdymo po sėkmingo metimo arba sėkmingo paskutinio arba vienintelio baudų metimo;
- žaidėjas, įmetantis kamuolį iš užribio iš už galinės linijos, gali judėti lygiagrečiai ir/arba statmenai galinei linijai ir perduoti kamuolį savo komandos žaidėjui užribyje. Tačiau penkios (5) sekundės pradedamos skaičiuoti nuo to momento, kai pirmasis žaidėjas turi kamuolį savo dispozicijoje.

### 17.3. Taisyklė

17.3.1. Žaidėjui, įmetančiam kamuolį iš užribio, **neleidžiama**:

- išieškoti daugiau kaip penkias (5) sekundes, prieš išleidžiant kamuolį iš rankų;
- įžengti į aikštę, kol kamuolys yra jo rankoje(-ose);
- kad kamuolys perdavimo metu liestų grindis užribyje;
- liesti kamuolį aikštėje, kol jo nepalietė kitas žaidėjas;
- įmesti kamuolį į krepšį;
- žengti daugiau kaip vieną (1) m lygiagrečiai linijos į vieną kurią nors pusę arba į abi puses iš teisėjo nurodytos vietos. Tačiau leidžiama judėti statmenai atgal nuo linijos. Tai netaikoma žaidėjui, įmetančiam kamuolį iš už galinės linijos po sėkmingo metimo arba sėkmingo paskutinio baudų metimo.

17.3.2. Įmetant kamuolį iš užribio, visiems kitiems žaidėjams **draudžiama**:

- bet kuria kūno dalimi būti už aikštę ribojančių linijų kamuolio įmetimo metu;
- būti arčiau kaip vieną (1) m nuo įmetančiojo kamuolį iš užribio žaidėjo, kai už ribojančių linijų laisva juosta siauresnė negu du (2) m.

### § 17.3 nepaisymas yra taisyklių pažeidimas.



#### 17.4. **Bauda**

Kamuolys perduodamas varžovo komandos žaidėjui įmesti jį į žaidimą iš užribio iš tos vietos, kurioje buvo pažeistos taisyklės.

### § 18. **Minutės pertraukėlė**

#### 18.1. **Apibrėžimas**

Minutės pertraukėlė - tai pertraukėlė, kurios prašo treneris arba trenerio asistentas.

#### 18.2. **Taisyklė**

18.2.1. Minutės pertraukėlė visada trunka vieną (1) minutę.

18.2.2. Minutės pertraukėlė gali būti suteikiama tik esant minutės pertraukėlės suteikimo galimybei.

18.2.3. Minutės pertraukėlės suteikimo galimybė prasideda:

- bet kuriai komandai, kai kamuolys tampa nežaidžiamu, rungtynių laikrodis sustabdytas ir teisėjas baigia bendravimą su sekretoriato teisėjais;
- bet kuriai komandai, kai kamuolys tampa nežaidžiamu po sėkmingo paskutinio arba vienintelio baudų metimo;
- nemetančiai į krepšį komandai, kai jos krepšį įmetamas kamuolys.

18.2.4. Minutės pertraukėlės suteikimo galimybė baigiasi, kai kamuolys yra žaidėjo, įmetančio kamuolį iš užribio arba vykdančio pirmą arba vienintelį baudos metimą, dispozicijoje.

18.2.5. Pirmoje rungtynių pusėje kiekvienai komandai gali būti suteikiamos po dvi (2) minutės pertraukėles bet kuriuo metu. Antrąją rungtynių pusėje - po tris (3) minutės pertraukėles, kiekviename pratęsimе - po vieną (1) minutės pertraukėlę.

18.2.6. Neišnaudotos minutės pertraukėlės negali būti kompensuojamos antroje rungtynių pusėje arba pratęsimе.

18.2.7. Minutės pertraukėlė suteikiama tai komandai, kurios treneris pirmasis jos paprašė, nebent minutės pertraukėlė suteikiama komandai į kurios krepšį buvo įmestas metimas ir tuo metu nebuvo užfiksuotas taisyklių pažeidimas.

18.2.8. Minutės pertraukėlė negali būti suteikta metančiai į krepšį komandai, kai rungtynių laikrodis yra "Stabdomas po sėkmingo metimo, likus žaisti dviem (2) paskutinėm ketvirto kėlinio minutėms ir dviem (2) paskutinėm visų pratęsimų minutėms, nebent teisėjas sustabdo rungtynes.

#### 18.3. **Procedūra**

18.3.1. Prašyti minutės pertraukėlės - tik trenerio arba jo asistento teisė. Jis tai gali atlikti susižvalgęs su sekretoriumi arba priėjęs prie sekretoriato stalo ir aiškiai pasakęs "minutės pertraukėlė", kartu rankomis parodęs atitinkamą gestą.

18.3.2. Komanda, paprašiusi minutės pertraukėlės, gali jos atsisakyti, jeigu sekretorius dar nedavė signalo minutės pertraukėlei.

18.3.3. Minutės pertraukėlė:

- prasideda, kai teisėjas sušvilpia ir parodo minutės pertraukėlės gestą;
- baigiasi, kai teisėjas sušvilpia ir rankos mostu pakviečia komandas grįžti į aikštę.

18.3.4. Sekretorius duoda signalą teisėjams, kad prašoma minutės pertraukėlės, tuoj pat, kai tik yra minutės pertraukėlės suteikimo galimybė.

Jei varžovo komanda įmeta rungtynių metu į minutės pertraukėlės prašiusios komandos krepšį, tada laikininkas turi tuoj pat stabdyti rungtynių laikrodį ir duoti signalą.

18.3.5. Minutės pertraukėlės metu, o taip pat pertraukų prieš antrą, ketvirtą kėlinius bei prieš kiekvieną pratęsimą metu, žaidėjai gali išeiti iš aikštės ir atsistėti ant komandos suolo, o visi komandos treneriai bei palydovai gali įžengti į aikštę, tačiau turi būti šalia komandos suolo zonos.

- 18.3.6. Jeigu minutės pertraukėlės prašo bet kuri komanda, kai kamuolys jau yra baudas metančio žaidėjo, atliekančio pirmą arba vienintelį baudų metimą, dispozicijoje, minutės pertraukėlė gali būti suteikiama, jeigu:
- paskutinis arba vienintelis baudų metimas yra sėkmingas;
  - po paskutinio arba vienintelio baudų metimo žaidimas bus tęsiamas kamuolio įmetimu iš užribio ties vidurio linija priešingoje sekretoriato stalui pusėje;
  - pražanga yra fiksuojama tarp baudų metimų. Šiuo atveju baudų metimai turi būti užbaigti ir minutės pertraukėlė yra suteikiama prieš vykdant naują nuobaudą už užfiksuotą pražangą;
  - pražanga yra fiksuojama prieš kamuoliui tampant žaidžiamu po paskutinio arba vienintelio baudų metimo. Šiuo atveju minutės pertraukėlė yra suteikiama prieš vykdant naują nuobaudą už užfiksuotą pražangą;
  - taisyklių pažeidimas yra fiksuojamas prieš kamuoliui tampant žaidžiamu po paskutinio arba vienintelio baudų metimo. Šiuo atveju minutės pertraukėlė yra suteikiama prieš vykdant kamuolio įmetimą iš užribio.

Jei baudų metimų serijos ir/arba kamuolio valdymas yra skiriami daugiau nei už vieną (1) pražangą, tai kiekviena nuobauda traktuojama atskirai.

## § 19. Žaidėjų keitimas

### 19.1. Apibrėžimas

Žaidėjų keitimas - tai pertraukėlė, kurios metu keičiasi žaidėjai.

### 19.2. Taisyklė

19.2.1. Komanda gali keisti žaidėją(-us), kai yra žaidėjų keitimo galimybė.

19.2.2. Žaidėjų keitimo galimybė prasideda:

- bet kuriai komandai, kai kamuolys tampa nežaidžiamu, rungtynių laikrodis sustabdytas ir teisėjas baigia bendravimą su sekretoriato teisėjais;
- bet kuriai komandai, kai kamuolys tampa nežaidžiamu po sėkmingo paskutinio arba vienintelio baudų metimo;
- nemetančiai į krepšį komandai, kai į jos krepšį įmetamas kamuolys paskutinių dviejų (2) ketvirto kėlinio minučių ir paskutinių dviejų (2) visų pratęsimų minučių metu.

19.2.3. Žaidėjų keitimo galimybė baigiasi, kai kamuolys yra žaidėjo, įmetančio kamuolį iš užribio arba vykdančio pirmą arba vienintelį baudų metimą, dispozicijoje.

19.2.4. Pakeistas žaidėjas, o taip pat atsarginis žaidėjas, kuris įėjo į aikštę, negali būti pakeisti, kol kamuolys vėl taps nežaidžiamu ir kol nebus įjungtas rungtynių laikrodis, nebent:

- komandoje lieka mažiau nei penki (5) žaidėjai, galintys žaisti;
- žaidėjas, turintis vykdyti baudų meti mus bei dalyvauti klaidos ištaisyme, jau yra pakeistas.

19.2.5. Žaidėjų keitimas negali būti suteiktas kamuolį į krepšį pataikiusiai komandai, kai rungtynių laikrodis yra stabdomas po sėkmingo metimo, likus žaisti dviem (2) paskutinėm ketvirto kėlinio minutėms ir dviem (2) paskutinėm visų pratęsimų minutėms, nebent teisėjas sustabdo rungtynes.

### 19.3. Procedūra

19.3.1. Tik atsarginis žaidėjas turi teisę prašyti keitimo. Jis (bet ne treneris ar jo asistentas) turi prieiti prie sekretoriato stalo, aiškiai pasakyti "keitimas" arba atsisėsti ant kėdės keičiantiems žaidėjams. Jis jau turi būti pasiruošęs žaisti.

19.3.2. Iki sekretoriaus signalo žaidėjų keitimo galima atsisakyti.

19.3.3. Sekretorius duoda signalą teisėjams, kad prašoma žaidėjų keitimo, tuoj pat, kai tik yra žaidėjų keitimo galimybė.

19.3.4. Atsarginis žaidėjas turi laukti, kol teisėjas parodys keitimo gestą ir pakvies jį į aikštę.

19.3.5. Keičiamasis žaidėjas gali eiti tiesiai prie komandos suolo. Jis neturi apie tai pranešti nei sekretoriui, nei teisėjui.

- 19.3.6. Žaidėjai turi būti keičiami kaip galima greičiau. Žaidėjas, kuris prasižengė penktą kartą arba buvo diskvalifikuotas, turi būti pakeistas per 30 sekundžių Jeigu, teisėjo nuomone, žaidėjų keitimas be reikalo užsitęsia, dėl to kaltai komandai įskaitoma minutės pertraukėlė. Jei komanda neturi likusios minutės pertraukėlės, techninė pražanga "B" gali būti skirta komandos treneriui.
- 19.3.7. Jeigu žaidėjų keitimo prašoma minutės pertraukėlės arba pertraukų tarp kėlinių metu (išskyrus didžiąją pertrauką tarp antro ir trečio kėlinių), atsarginis žaidėjas apie tai turi pranešti sekretoriui.
- 19.3.8. Jei baudas metantis žaidėjas turi būti keičiamas, nes jis:
- susižeidžia;
  - gauna penktą (5) pražangą;
  - yra diskvalifikuojamas;
- tai baudų metimą(-us) turi atlikti jį pakeitęs žaidėjas, kuris negali būti vėl keičiamas, kol neįjungtas rungtynių laikrodis.
- 19.3.9. Jeigu žaidėjų keitimo prašo bet kuri komanda, kai kamuolys jau yra baudas metančio žaidėjo, atliekančio pirmą arba vienintelį baudų metimą, dispozicijoje, žaidėjų keitimas gali būti suteikiamas, jeigu:
- paskutinis arba vienintelis baudų metimas yra sėkmingas;
  - po paskutinio arba vienintelio baudų metimo žaidimas bus tęsiamas kamuolio įmetimu iš užribio ties viduriu linija priešingoje sekretoriato stalui pusėje;
  - pražanga yra fiksuojama tarp baudų metimų Šiuo atveju baudų metimai turi būti užbaigti ir žaidėjų keitimas yra suteikiamas prieš vykdant naują nuobaudą už užfiksuotą pražangą;
  - pražanga. yra fiksuojama prieš kamuoliui tampant žaidžiamu po paskutinio arba vienintelio baudų metimo. Šiuo atveju žaidėjų keitimas yra suteikiamas prieš vykdant naują nuobaudą už užfiksuotą pražangą;
  - taisyklių pažeidimas yra fiksuojamas prieš kamuoliui tampant žaidžiamu po paskutinio arba vienintelio baudų metimo. Šiuo atveju žaidėjų keitimas yra suteikiamas prieš vykdant kamuolio įmetimą iš užribio.

Jei baudų metimai skiriami daugiau nei už vieną (1) pražangą, tai kiekvienai metimui traktuojami atskirai.

## **§ 20. Pralaimėjimas dėl teisės žaisti netekimo**

### **20.1. Taisyklė**

Komanda netenka teisės žaisti, jeigu:

- po penkiolikos (15) minučių nuo oficialios rungtynių pradžios neturi penkių (5) žaidėjų, galinčių žaisti, arba visai neatvyksta;
- savo elgesiu trukdo tęsti rungtynes;
- ignoruoja vyresniojo teisėjo raginimą žaisti.

### **20.2. Bauda**

- 20.2.1. Varžovo komandai įskaitoma pergalė rezultatu dvidešimt - nulis (20:0). Be to, teisės žaisti netekusiai komandai komandų klasifikacijos lentelėje įrašoma nulis (0) taškų.
- 20.2.2. Jeigu nugalėtojas nustatomas pagal dvejų rungtynių (namuose ir išvykoje) arba iki dvejų laimėtų rungtynių rezultatus, komanda, kuri pralaimėjo pirmas, antras ar trečias rungtynes dėl teisės žaisti netekimo, automatiškai pralaimi ir rungtynių mačą. Tai netaikoma, jei žaidžiama iki trijų (3) ar keturių (4) pergalių.
- 20.2.3. Jeigu komanda, rungtyniaujanti varžybose arba turnyre, antrą kartą pralaimi dėl teisės žaisti netekimo, ji yra diskvalifikuojama iš varžybu/turnyro, o jos sužaistų visų rungtynių rezultatai anuliuojami.

## **§ 21. Pralaimėjimas išsibaudavus**

### **21.1. Taisyklė**

Komandai įskaitomas „Pralaimėjimas išsibaudavus“, kai rungtynių metu aikštėje lieka mažiau negu du (2) vienos komandos žaidėjai.

## 21.2. Bauda

- 21.2.1. Jei nutraukiant rungtynes komanda, kuriai skiriamas laimėjimas, pirmavo, rašomas toks rezultatas, koks buvo rungtynių nutraukimo metu, o jeigu nepirmavo, fiksuojamas rezultatas du - nulis (2:0) jos naudai. Išsibaudavusiai komandai komandų klasifikacijos lentelėje už pralaimėjimą įrašomas vienas (1) taškas.
- 21.2.2. Jeigu nugalėtojas nustatomas pagal dvejų rungtynių (namuose ir išvykoje) rezultatus, komanda, kuri pralaimėjo pirmas arba antras rungtynes dėl išsibaudavimo, automatiškai pralaimi ir abiejų rungtynių mačą.

---

## PENKTOJI TAISYKLĖ – TAISYKLIŲ PAŽEIDIMAI

---

### § 22. Taisyklių pažeidimai

#### 22.1. Apibrėžimas

Taisyklių nesilaikymas yra jų **pažeidimas**.

#### 22.2. Bauda

Kamuolį į žaidimą iš užribio įmeta varžovo komanda arčiausiai tos vietos, kurioje įvyko taisyklių pažeidimas, išskyrus vietą už krepšio lentos, nebent šiose taisyklėse yra nurodyta kitaip.

### § 23. Žaidėjas ir kamuolys už aikštės ribų

#### 23.1. Apibrėžimas

23.1.1. **Žaidėjas** yra už aikštės ribų, kai bet kuri jo kūno dalis liečia grindis arba kitą daiktą (išskyrus kitą žaidėją), esantį ant, virš arba už ribojančios linijos.

23.1.2. **Kamuolys** yra už aikštės ribų, kai paliečia:

- žaidėją ar bet kurį kitą asmenį, esantį už aikštės ribų;
- grindis arba bet kurį kitą daiktą, esantį ant, virš arba už ribojančios linijos;
- krepšio stovus, užpakalinę lentos pusę arba bet kurį kitą daiktą, esantį virš aikštės.

#### 23.2. Taisyklė

23.2.1. Jeigu kamuolys palietęs aikštės žaidėją, atsidūrė už aikštės ribų, laikoma, kad jį prarado paskutinis lietęs žaidėjas, nežiūrint į tai, jog po to kamuolys dar lietė kokį nors daiktą (išskyrus žaidėją).

23.2.2. Jeigu kamuolys yra užribyje, nes jį liečia arba lietė žaidėjas, esantis ant ribojančios linijos arba už jos, šis žaidėjas laikomas praradęs kamuolį.

23.2.3. Jei "ginčo" metu vienas iš žaidėjų, nutvėrusių kamuolį, atsiduria už aikštės ribų arba grįžta į komandos gynybos zoną, tai fiksuojamas "ginčas" (užribio ar į komandos gynybos zoną grąžinto kamuolio taisyklių pažeidimai ignoruojami).

### § 24. Kamuolio varymas

#### 24.1. Apibrėžimas

24.1.1. Kamuolio varymas yra kamuolį valdančio žaidėjo judėjimas, metant, mušant, ridenant kamuolį grindimis arba specialiai metant kamuolį į krepšio lentą.

24.1.2. Kamuolio **varymas prasideda** tada, kai kamuolį valdantis žaidėjas, mesdamas, mušdamas ar ridendamas grindimis arba specialiai mesdamas jį į krepšio lentą, antrą kartą jį paliečia anksčiau, negu jį paliečia kitas žaidėjas.

Kamuolio **varymas baigiasi**, kai žaidėjas kamuolį paliečia iš karto abiem rankomis arba viena ar abiem rankomis sugauna.

Kamuolio varymo metu galima mestelėti jį į orą, tačiau kamuolys pirmiausia turi paliesti grindis arba kitą žaidėją, o tik po to jį metančio žaidėjo ranką.

Žaidėjo žingsnių skaičius, kai jo rankos neliečia kamuolio, neribojamas.

24.1.3. Jei žaidėjui aikštėje netyčia iškrenta kamuolys iš rankų, o po to jis jį vėl sugauna, tai laikoma netinkamu kamuolio gaudymu (tai nėra taisyklių pažeidimas).

24.1.4. Kamuolio varymu nelaikoma:

- pakartotiniai mėginimai įmesti kamuolį į krepšį;
- netinkamas kamuolio gaudymas prieš kamuolio va ryną ar po jo;
- numušimas siekiant, kad artimiausias varžovas jo negautų;
- išmušimas iš kito žaidėjo/varžovo rankų;
- kamuolio krypties pakeitimas perdavimo metu ir jo perėmimas;
- permetinėjimas iš vienos rankos į kitą ir sugavimas, prieš jam palietus grindis, jeigu šiuo atveju žaidėjas neleistinai nesužingsniavo.

24.2. **Taisyklė**

Baigęs varyti kamuolį žaidėjas negali vėl pradėti jo varyti, nebent jis būtų jį praradęs:

- dėl metimo į krepšį;
- varžovui palietus kamuolį;
- perduodant ar gaudant kamuolį, kai jį palietė kitas žaidėjas.

**§ 25. Žingsniai**

25.1. **Apibrėžimas**

25.1.1. **Žingsniai** - tai neleistinas judėjimas su kamuoliu aikštėje viena arba abiem kojom bet kuria kryptimi, nesilaikant šio paragrafo apribojimų.

25.1.2. **Verpste** vadinamas žaidėjo, turinčio kamuolį, žingsnis arba keli žingsniai viena koja aplink bet kuria kryptimi, kai antroji, atraminė neatitraukiama nuo grindų.

25.2. **Taisyklė**

25.2.1. **Atraminės kojos pasirinkimas, kai žaidėjas sugauna žaidžiamą kamuolį aikštėje:**

- abiem kojom liedsdamas grindis:
  - nuo to momento, kai viena koja yra pakelta, kita tampa atramine;
- judėdamas arba jį varydamas:
  - jei viena koja liečia grindis, ta koja tampa atramine;
  - jei abi kojos neliečia grindų ir žaidėjas nusileidžia iškart ant abiejų kojų nuo to momento, kai viena koja yra pakelta, kita tampa atramine;
  - jei abi kojos neliečia grindų ir žaidėjas nusileidžia ant vienos kojos, ta koja tampa atramine. Jei žaidėjas pašoka ta koja ir nusileidžia iškart ant abiejų, tai nei viena koja nėra atraminė.

25.2.2. **Judėjimas su kamuoliu žaidėjui pasirinkus atraminę koją:**

- abiem kojom liečiant grindis:
  - pradedant varyti kamuolį, negalima pakelti atraminės kojos prieš išleidžiant kamuolį iš rankos(-ų);
  - perduodant kamuolį arba metant jį į krepšį, viena arba abi kojos gali būti pakeltos, bet nenuleistos ant grindų, kol kamuolys neišleistas iš rankos(-ų);
- judant arba varantis kamuolį:
  - perduodant kamuolį arba metant į krepšį, viena arba abi kojos gali būti pakeltos ir žaidėjas gali nusileisti ant vienos arba iškart ant abiejų kojų. Po to viena arba abi kojos gali būti pakeltos, bet nenuleistos ant grindų, kol kamuolys neišleistas iš rankos(-ų);
  - pradedant varyti kamuolį, negalima pakelti atraminės kojos prieš išleidžiant kamuolį iš rankos(-ų);
- sustojus, kai nei viena iš kojų nėra atraminė:
  - pradedant varyti kamuolį, nei viena koja negali būti pakelta, kol kamuolys neišleistas iš rankos(-ų);
  - perduodant kamuolį arba metant jį į krepšį, viena arba abi kojos gali būti pakeltos, bet nenuleistos ant grindų, kol kamuolys neišleistas iš rankos(-ų).

### 25.2.3. Žaidėjas krenta, guli arba sėdi ant grindų:

- žingsnių **taisyklė nepažeidžiama**, jeigu žaidėjas laikydamas kamuolį, krenta ant grindų, slysta jomis arba apvaldo kamuolį gulėdamas arba sėdėdamas ant grindų;
- žingsnių **taisyklė pažeidžiama**, jeigu po to žaidėjas, laikantis kamuolį, verčiasi arba bando atsistoti su juo.

## § 26. Trys sekundės

### 26.1. Taisyklė

26.1.1. Žaidėjas negali išbūti ilgiau kaip tris (3) sekundes varžovo 3 sekundžių zonoje, kai jo komanda puolimo zonoje valdo žaidžiamą kamuolį ir rungtynių laikrodis yra paleistas.

26.1.2. Išimtis daroma žaidėjui, kuris:

- mėgina išeiti iš 3 sekundžių zonos;
- yra 3 sekundžių zonoje, kai jis ar jo komandos žaidėjas meta į krepšį ir kamuolys atsiskiria ar jau yra atsiskyręs nuo metančio žaidėjo rankos (-ų);
- varo kamuolį 3 sekundžių zonoje ir meta jį į krepšį, išbuvęs ten mažiau kaip tris (3) sekundes.

26.1.3. Žaidėjas nėra 3 sekundžių zonoje tik tada, kai abi jo pėdos yra už 3 sekundžių zonos.

## § 27. Aktyviai dengiamas žaidėjas

### 27.1. Apibrėžimas

Kamuolį aikštėje turintis žaidėjas vadinamas aktyviai dengiamu, kai varžovas aktyviai ginasi, išlaikydamas ne didesnį kaip vieno (1) m atstumą.

### 27.2. Taisyklė

Aktyviai dengiamas žaidėjas privalo per penkias (5) sekundes kamuolį perduoti, mesti arba varyti.

## § 28. Aštuonios sekundės

### 28.1. Taisyklė

28.1.1. Kai:

- žaidėjas įgyja kamuolio valdymą savo komandos **gynybos zonoje**;
- įmetant kamuolį iš užribio, kamuolys paliečia arba yra teisingai paliečiamas bet kurio žaidėjo komandos gynybos zonoje ir ta komanda, kurios žaidėjas įmeta kamuolį iš užribio, toliau valdo kamuolį savo gynybos zonoje;

tai ši komanda privalo per aštuonias (8) sekundes pervesti (ir/arba perduoti) kamuolį į komandos puolimo zoną.

28.1.2. Komanda laikoma pervedusia kamuolį į jos puolimo zoną, kai:

- kamuolys, nevaldomas nei vieno žaidėjo, paliečia puolimo zoną;
- kamuolys paliečia arba yra teisingai paliečiamas puolančios komandos žaidėjo, ir jo abi pėdos liečia komandos puolimo zoną;
- kamuolys paliečia arba yra teisingai paliečiamas besiginančios komandos žaidėjo, ir jis bet kuria kūno dalimi liečia savo komandos gynybos zoną;
- kamuolys paliečia teisėją, kuris bet kuria kūno dalimi liečia komandos, valdančios kamuolį, puolimo zoną;
- varantis kamuolį iš gynybos zonos į puolimo zoną, abi varančio kamuolį žaidėjo pėdos ir kamuolys liečia puolimo zoną.

28.1.3. Aštuonių (8) sekundžių laikas tęsiasi, jei prieš tai kamuolį valdžiusi komanda turi teisę įmesti jį į aikštę savo gynybos zonoje dėl to, kad:

- kamuolys išriedėjo į užribį;
- susižeidė tos pačios komandos žaidėjas;
- įvyko "ginčas";
- užfiksuota abipusė pražanga;
- abiejų komandų vienodos baudos anuliuojamos.

## § 29. Dvidešimt keturios sekundės

### 29.1. Taisyklė

#### 29.1.1. Kai:

- žaidėjas įgyja kamuolio valdymą aikštėje;
- įmetant kamuolį iš užribio, kamuolys paliečia arba yra teisingai paliečiamas bet kurio žaidėjo, esančio aikštėje, ir ta komanda, kurios žaidėjas įmeta kamuolį iš užribio, toliau valdo kamuolį; tai ši komanda privalo per dvidešimt keturias (24) sekundes mesti kamuolį į krepšį.

Kamuolio metimas į krepšį yra atliktas laiku, jeigu:

- žaidėjas išleidžia kamuolį iš rankos (-ų), prieš nuaidint 24 sekundžių laikrodžio signalui, ir
- žaidėjui išleidus kamuolį iš rankos (-ų), kamuolys paliečia lanką arba įkrenta į krepšį.

#### 29.1.2. Jei metimas atliktas baigiantis dvidešimt keturių sekundžių (24) laikui, ir, kamuoliui esant ore, aidi 24 sekundžių laikrodžio signalas, o po to:

- kamuolys įkrenta į krepšį, tada taisyklės nepažeistos. Į signalą nekreipiamas dėmesys ir metimas įskaitomas;
- kamuolys paliečia lanką, bet neįkrenta į krepšį, tada taisyklės nepažeistos. Į signalą nekreipiamas dėmesys ir žaidimas tęsiasi;
- kamuolys neliečia lanko, tada taisyklės yra pažeistos, nebent varžovas tuoj pat aiškiai apvaldo kamuolį. Tokiu atveju į signalą nekreipiamas dėmesys ir žaidimas tęsiasi.

Visi neteisingo kamuolio lietimo metimo metu ir trukdymo įmesti kamuolį į krepšį apribojimai galioja.

### 29.2. Procedūra

#### 29.2.1. Jei rungtynes **stabdo** teisėjas:

- užfiksavus pražangą arba taisyklių pažeidimą (bet ne kamuoliui išriedėjus į užribį) kamuolį nevaldžiusiai komandai;
  - dėl bet kurios svarbios priežasties, susijusios su kamuolį nevaldžiusia komanda;
  - dėl bet kurios svarbios priežasties, nesusijusios nei su viena komanda;
- tai kamuolio valdymas skiriamas tai pačiai komandai, kuri prieš tai valdė kamuolį.

Jeigu įmetimas iš užribio vykdomas komandos gynybos zonoje, tai komandai yra skiriamas naujas 24 sekundžių kamuolio valdymas.

Jeigu įmetimas iš užribio vykdomas komandos puolimo zonoje, tai 24 sekundžių laikrodis turi būti nustatomas tokiu būdu:

- jeigu žaidimo sustabdymo metu 24 sekundžių matavimo prietaisas rodo 14 sekundžių arba daugiau, tuomet 24 sekundžių laikas turi būti skaičiuojamas toliau, t.y. naujas 24 sekundžių laikas neskiriamas;
- jeigu žaidimo sustabdymo metu 24 sekundžių matavimo prietaisas rodo 13 sekundžių arba mažiau, tuomet 24 sekundžių laikrodis nustatomas taip, kad 24 sekundžių laiko skaičiavimo prietaisas rodytų 14 sekundžių, t.y. puolančiosios komandos atakai lieka 14 sekundžių.

Tačiau, jei teisėjo nuomone, varžovo komandai bus padaryta žala, 24 sekundžių laikrodis turi rodyti likusį laiką nuo to momento, kai rungtynės buvo sustabdytos.

#### 29.2.2. Jei komandai valdanti kamuolį arba nei vienai komandai nevaldant kamuolio, **klaidingai aidi** 24 sekundžių laikrodžio signalas, tai į signalą nekreipiamas dėmesys ir žaidimas tęsiasi.

Tačiau, jei teisėjo nuomone, kamuolį valdančiai komandai padaryta žala, žaidimas stabdomas. Teisėjai nustato, kiek laiko komandai liko valdyti kamuolį ir grąžina jį tai pačiai komandai.

## § 30. Į komandos gynybos zoną grąžintas kamuolys

### 30.1. Apibrėžimas

30.1.1. Kamuolys patenka į komandos gynybos zoną, kai:

- jis paliečia komandos gynybos zoną;
- jis paliečia arba yra teisingai paliečiamas puolančios komandos žaidėjo, kurio bet kuri kūno dalis liečia komandos gynybos zoną;
- jis paliečia teisėją, kurio bet kuri kūno dalis liečia komandos gynybos zoną.

30.1.2. Kamuolys yra neteisėtai grąžintas į komandos gynybos zoną, kai šios, kamuolį valdančios, komandos žaidėjas yra paskutinis, lietęs kamuolį komandos puolimo zonoje, ir jis pats arba kitas tos pačios komandos žaidėjas yra pirmasis, lietęs kamuolį komandos gynybos zonoje.

Šie apribojimai galioja visose situacijose komandos puolimo zonoje, taip pat ir įmetant kamuolį iš užribio.

Tačiau šie apribojimai negalioja žaidėjui, kuris pašokęs savo komandos puolimo zonoje, apvaldo kamuolį ore ir po to nusileidžia savo komandos gynybos zonoje.

### 30.2. Taisyklė

Kamuolį valdančios komandos žaidėjas negali jo neteisėtai grąžinti į savo komandos gynybos zoną.

### 30.3. Bauda

Kamuolys perduodamas varžovo komandai įmesti jį iš užribio tos komandos puolimo zonoje arčiausiai pažeidimo vietos, išskyrus aikštės plotą už krepšio lentos.

## § 31. Neteisingas kamuolio lietimasis metimo metu ir trukdymas įmesti kamuolį į krepšį

### 31.1. Apibrėžimas

31.1.1. **Metimas į krepšį arba baudų metimas:**

- **pradedama**, kai žaidėjas metimo metu išleidžia kamuolį iš rankos(-ų);
- **baigiasi**, kai kamuolys:
  - įkrenta į krepšį iš viršaus ir čia susilaiko arba pro jį iškrenta;
  - netenka galimybės įkristi į krepšį;
  - paliečia lanką;
  - paliečia grindis;
  - tampa nežaidžiamu.

### 31.2. Taisyklė

31.2.1. Kamuolys yra **neteisingai liečiamas metimo metu**, jeigu žaidėjas liečia kamuolį, kuris yra visas virš lanko:

- ir leidžiasi į krepšį;
- po to, kai palietė lentą.

31.2.2. Kamuolys yra **neteisingai liečiamas baudų metimo metu**, kai žaidėjas liečia lanko nepasiekusį kamuolį, skriejantį į krepšį.

31.2.3. Neteisingo kamuolio lietimasis metimo metu apribojimai galioja kol:

- tampa akivaizdu, kad kamuolys metimo metu į krepšį neįkris;
- kamuolys paliečia lanką.

31.2.4. **Trukdymas įmesti kamuolį į krepšį metimo metu** yra tuomet, kai:

- žaidėjas liečia krepšį ar lentą, kai kamuolys, mestas į krepšį, metimo metu arba paskutinio ar vienintelio baudų metimo metu, liečia lanką;
- atlikus baudų metimą, po kurio bus vykdomas kitas baudų metimas(-ai), žaidėjas paliečia kamuolį, krepšį ar lentą, kai kamuolys turi galimybę įkristi į krepšį;
- žaidėjas prakiša iš apačios pro lanką ranką ir paliečia kamuolį;



- gynėjas liečia kamuolį ar krepšį, kai kamuolys yra krepšyje, taip sutrukdydamas kamuoliui įkristi į krepšį;
- žaidėjas pajudina lentą ar sugriebia lanką ir tai, teisėjo nuomone, sutrukdo kamuoliui įkristi į krepšį arba padeda jam atsidurti krepšyje;
- žaidėjas sugriebia lanką/krepšį, norėdamas pagauti kamuolį.

#### 31.2.6. Kai:

- teisėjas sušvilpia, kol kamuolys yra metančio į krepšį žaidėjo rankoje(-ose), ar kamuolys jau yra išmestas ir skrieja į krepšį metimo metu;
- rungtynių laikrodžio signalas, skelbiantis kėlinio pabaigos laiką, aidai metimo metu kamuoliui skriejant į krepšį; tai joks žaidėjas negali liesti kamuolio, po to, kai kamuolys paliečia lanką ir vis dar turi galimybę įkristi į krepšį.

**Visi neteisingo kamuolio lietimio metimo metu ir trukdymo įmesti kamuolį į krepšį apribojimai galioja.**

#### 31.3. Bauda

31.3.1. Jei nusižengė puolėjas, taškai neįskaitomi. Kamuolys perduodamas varžovo komandai įmesti jį į žaidimą iš šoninio užribio ties baudų metimų linija, nebent taisyklėse nurodyta kitaip.

31.3.2. Jei nusižengė **gynėjas**, puolančiai komandai įskaitoma:

- vienas (1) taškas, jei tai buvo baudų metimas;
- du (2) taškai, jei metimas buvo atliktas iš dviejų taškų metimo zonos;
- trys (3) taškai, jei metimas buvo atliktas iš trijų taškų metimo zonos.

Taškai įskaitomi, lyg kamuolys būtų įkritęs į krepšį.

31.3.3. Jeigu neteisingą kamuolio lietimą įvykdo **gynėjas**, metant paskutinį arba vienintelį baudų metimą, vienas (1) taškas įskaitomas puolančiai komandai, ir gynėjui papildomai skiriama techninė pražanga.

---

## ŠEŠTOJI TAISYKLĖ – PRAŽANGOS

---

### § 32. Pražangos

#### 32.1. Apibrėžimas

32.1.1. Pražanga yra taisyklių pažeidimas, kai įvyksta neleistinas asmeninis kontaktas su varžovu arba/ir elgiamasi nesportišškai.

32.1.2. Pražangų, skiriamų vienai arba kitai komandai, skaičius neribojamas. Nepriklausomai nuo baudos, kiekviena pražanga turi būti įrašyta rungtynių protokole pažeidėjui.

### § 33. Kontaktas: pagrindiniai principai

#### 33.1. Cilindro principas

**Cilindras** - tai žaidėjo užimamas grindų plotas ir erdvė virš jo. Cilindro ribos:

- **iš priekio** - rankų delnai;
- **iš nugaros** - sėdmenys;
- **iš šonų** - rankų ir kojų išoriniai kraštai.

Rankos gali būti išsikišusios nuo liemens tiek, kiek plačiai žaidėjo pėdos yra pastatytos ant grindų. Rankos - sulenktos alkūnėse ir pakeltos. Atstumas tarp žaidėjo pėdų yra proporcingas jo ūgiui.

#### 33.2. Vertikalumo principas

Žaidimo metu kiekvienas žaidėjas turi teisę užimti aikštėje bet kurią vietą (cilindrą), jei ji dar neužimta varžovo.

Šis principas gina jo užimamą vietą ant grindų ir erdvę virš jo, o taip pat, jei jis vertikaliai pašoka į viršų, erdvę ir vietą ant grindų po juo.



Pav. 5. Cilindro principas

Kai žaidėjas praranda savo vertikalią poziciją (cilindrą) ir kontaktuoja su varžovu, išlaikiusiu vertikalią padėtį, dėl įvykusio sąlyčio kaltas praradęs vertikalumą žaidėjas.

Gynėjas, kuris pašoka vertikaliai į viršų (savo cilindre) ar laiko ištiesęs į viršų rankas (savo cilindre), neturi būti baudžiamas už įvykusį sąlytį.

Puolėjas, esantis ant grindų arba ore, negali liesti teisingą gynybos padėtį užėmusį varžovą tokiu būdu, kad:

- naudodamas rankas iškovotų sau papildomą erdvę (išstumdamas varžovą);
- išskėsdamas kojas liestų jomis varžovą metimo metu ar tuoj po jo.

### 33.3. Teisinga (legali) gynybos padėtis

Besiginantis žaidėjas yra užėmęs teisingą gynybos padėtį, kai:

- stovi veidu į varžovą ir
- abi jo kojos yra ant grindų.

Žaidėjui, esančiam teisingoje gynybos padėtyje, priklauso ir vertikali erdvė (cilindras) virš jo. Jis gali pakelti rankas virš galvos ar pašokti vertikaliai į viršų, bet turi išsilaikyti vertikaloje pozicijoje įsivaizduojamo cilindro ribose.

### 33.4. Valdančio kamuolį žaidėjo dengimas

Dengiant kamuolį valdantį (laikantį jį rankose ar driblinguojantį) žaidėją **negalioja laiko ir atstumo sąvokos**.

Žaidėjas su kamuoliu turi atsižvelgti į tai, kad yra dengiamas ir turi būti pasiruošęs sustoti ar pakeisti judėjimo kryptį, jei tik jo varžovas spėja užimti teisingą gynybos padėtį.

Gynėjas turi užimti teisingą gynybos padėtį be sąlyčio, kuris padėtų jam tai padaryti.

Gynėjas, užėmęs teisingą gynybos padėtį, gali judėti dengdamas varžovą, bet jis neturi teisės ištiestomis rankomis, pečiais, klubais ar kojomis trukdyti kamuolį valdančiam varžovui judėti.

Vertindamas blokavimo/įsirižimo situaciją (kai žaidėjas su kamuoliu), teisėjas turi vadovautis šiais kriterijais:

- gynėjas turi būti pirmasis užėmęs teisingą gynybos padėtį veidu į žaidėją su kamuoliu ir abiem kojomis ant grindų;
- gynėjas gali stovėti vietoje, pašokti vertikaliai arba judėti lygiagrečiai varžovo judėjimo kryptčiai arba trauktis nuo jo, išlaikant legalią gynybos padėtį;
- išlaikydamas teisėtą gynybos padėtį, gynėjas gali trumpam atitraukti vieną arba abi kojas nuo grindų, judėdamas lygiagrečiai varžovo judėjimo kryptčiai arba traukdamasis nuo jo, **bet tik** ne judėdamas link varžovo, valdančio kamuolį;
- jei puolantis žaidėjas atsitrenkia į gynėjo liemenį, laikoma, kad gynėjas šioje vietoje buvo pirmas;
- užėmęs teisingą gynybos padėtį, gynėjas gali pasisukti savo cilindro **viduje**, siekiant apsisaugoti nuo galimo smūgio ir traumos.

Jei šios, aukščiau išvardintos sąlygos yra išpildytos, kontaktas turi būti traktuojamas, kaip žaidėjo su kamuoliu pražanga.

### 33.5. Kamuolio nevaldančio žaidėjo dengimas

Nevaldantis kamuolio žaidėjas gali laisvai judėti po aikštę ir užimti bet kurią kito žaidėjo neužimtą vietą.

**Galioja laiko ir atstumo principai.** Tai reiškia, kad gynėjas negali užimti pozicijos judančio varžovo kelyje taip arti ir taip greitai, kad šis neturi nei laiko, nei erdvės sustoti, arba pakeisti judėjimo kryptį.

Atstumas turi būti tiesiog proporcingas varžovo judėjimo greičiui - tai yra ne mažesnis kaip vienas (1) ir ne didesnis kaip du (2) normalūs judančiojo žingsniai.

Gynėjas, siekiantis užimti legalią gynybos padėtį, bet nesilaikantis laiko ir atstumo principų, yra atsakingas už įvykusį kontaktą su judančiu varžovu.

Gynėjas, užėmęs teisingą gynybos padėtį, negali ištiestomis rankomis, pečiais, klubais ir kojomis trukdyti varžovui judėti. Jis gali pasisukti savo menamo cilindro viduje, siekdamas išvengti susižeidimo.

### 33.6. Ore esantis žaidėjas

Žaidėjas, pašokęs iš bet kurios aikštės vietos, turi teisę nusileisti į tą pačią vietą.

Jis turi teisę nusileisti ir kitoje aikštės vietoje, jeigu tiesiame kelyje tarp žaidėjo pašokimo ir nusileidimo vietų nebuvo varžovo (-ų) bei ta vieta atsispyrimo nuo grindų metu buvo varžovo neužimta.

Jei žaidėjas pašoka ir nusileidęs ant grindų susiduria su varžovu, užėmusiu teisingą gynybos padėtį šalia nusileidimo vietos, tai atlikęs šuolį žaidėjas kaltas dėl susidūrimo.

Žaidėjas neturi teisės paljsti po pašokusiu varžovu.

Žaidėjo palindimas po pašokusiu varžovu ir dėl to įvykęs kontaktas dažniausiai yra nespartinė pražanga, o atskirais atvejais - diskvalifikacinė pražanga.

### 33.7. Užtvara: teisėta ir neteisėta

Užtvara - tai žaidėjo bandymas sutrukdyti nekontroliuojančiam kamuolio varžovui užimti norimą vietą aikštėje.

**Teisėta** užtvara yra tada, kai tveriantis žaidėjas:

- yra **statinėje** padėtyje (savo taip vadinamame cilindre), kai įvyksta kontaktas;
- stovi abejomis kojomis ant grindų, kai įvyksta kontaktas.

**Neteisėta** užtvara yra tada, kai tveriantis žaidėjas:

- judėjo, kai įvyko susidūrimas su varžovu;
- neišlaikė atitinkamo atstumo, tverdamas užtvaram už **stovinčio** varžovo regėjimo lauko ir todėl įvyko susidūrimas;
- nesilaikė laiko ir atstumo principų, tverdamas užtvaram **judančiam** varžovui ir todėl įvyko susidūrimas.

Jeigu žaidėjas tveria užtvaram **stovinčio varžovo regėjimo lauke** (iš priekio arba iš šono), jis gali visiškai priartėti prie varžovo, bet neliesdamas jo.

Jeigu žaidėjas tveria užtvaram **už stovinčio žaidėjo regėjimo lauko**, jis turi leisti varžovui be sąlyčio žengti vieną (1) normalų žingsnį užtvaros link.

Jei varžovas juda, galioja laiko ir atstumo principai. Užtvaram tveriantis žaidėjas turi palikti varžovui tiek erdvės, kad jis galėtų pakeisti judėjimo kryptį arba sustoti siekiant išvengti užtvaros.

Atstumas turėtų būti ne mažesnis kaip vienas (1) ir ne didesnis kaip du (2) normalūs žingsniai.

Žaidėjas, kuriam yra taisyklingai tveriamą užtvaram, yra atsakingas už bet kokį kontaktą su tveriančiu žaidėju.

### 33.8. Įsirežimas

Įsirežimas - tai asmeninis kontaktas, esant su kamuoliu arba be jo, kai atsitrenkiama į varžovo liemenį.

### 33.9. Blokavimas

Blokavimas - tai neleistas asmeninis kontaktas, trukdantis varžovui judėti su kamuoliu arba be jo.

Judantis žaidėjas, bandantis tvirti užtvaram, turi būti baudžiamas pražanga už blokavimą, kai įvyksta sąlytis su stovinčiu ar besitraukiančiu nuo jo varžovu.

Jei žaidėjas nekreipia dėmesio į kamuolį ir, dengdamas varžovą, stovi veidu į jį bei keičia savo vietą aikštėje, reaguodamas į varžovo vietos pakeitimą, jis yra pirmiausia atsakingas už asmeninį sąlytį, kai nėra kitų veiksmų.

Pasakymas "kai nėra kitų veiksmų" reiškia, kad tveriančio užtvaram žaidėjo niekas tyčia nestūmė, nelaikė, su juo nesusidūrė.

Užimant vietą aikštėje, žaidėjui leidžiama iškišti rankas arba alkūnes iš savo menamo cilindro, tačiau rankos ar alkūnės turi būti vėl cilindre, kai varžovas mėgina praeiti pro šalį. Priešingu atveju, įvykus kontaktui, tai yra laikymas arba blokavimas.

### 33.10. Pusapskritimių zonos, kuriose nefiksuojamos įsirėžimo pražangos

**Pusapskritimių zonos, kuriose nefiksuojamos įsirėžimo pražangos** aikštėje yra pažymėtos tikslu apibrėžti įsirėžimo/blokavimo situacijų po krepšiais specifinės interpretacijos zonas.

Besiveržiančiam link krepšio puolėjui atsitrengus į besiginantį žaidėją, esantį pusapskritimio zonoje, kurioje nefiksuojamos įsirėžimo pražangos, puolėjui neturi būti fiksuojama pražanga puolant (nebent puolėjas neleistinai naudoja rankas, kojas, kūną), jei:

- puolėjas su kamuoliu rankose yra pašokęs į viršų; ir
- jis bando mesti (įdėti) kamuolį į krepšį ar atlikti perdavimą, ir
- besiginančio žaidėjo **abi pėdos** yra pusapskritimio zonoje, kurioje nefiksuojamos įsirėžimo pražangos, viduje.

### 33.11. Varžovo lietimasis rankomis

Varžovo palietimas plaštakomis ar rankomis nebūtinai yra pražanga.

Teisėjai turi nuspręsti, ar žaidėjas tuo kontaktu neįgavo pranašumo. Jei šis kontaktas apriboja varžovo judėjimo laisvę - tai yra pražanga.

Neteisėtu plaštakų ar ištiestų rankų naudojimas laikomas tada, kai kontaktas su varžovu, **valdančiu kamuolį arba ne**, užsitęsia ir trukdo jo judėjimui.

Pakartotinas varžovo su kamuoliu arba be jo lietimasis, turi būti vertinamas kaip pražanga, nes tai gali iššaukti grubų atsaką.

Tai turi būti vertinama **kaip žaidėjo su kamuoliu pražanga**:

- gynėjo apkabinimas ir laikymas ranka arba alkūne, siekiant įgauti pranašumą;
- atstūmimas, siekiant neleisti gynėjui perimti kamuolį arba siekiant laimėti daugiau erdvės tarp savęs ir gynėjo;
- kamuolio va rymo metu, trukdymas ištiesta ranka varžovui perimti kamuolį.

Tai turi būti vertinama kaip **nevaldančio kamuolio puolėjo pražanga**, jei jis atstumia varžovą:

- kad išsilaisvintų, siekiant gauti kamuolį;
- kad sutrukdytų varžovui žaisti, ar bandyti žaisti kamuoliu;
- siekdamas susikurti daugiau erdvės tarp savęs ir gynėjo.

### 33.12. Nugara į krepšį atsisukęs žaidėjas (vidurio puolėjo žaidimas)

Vertikalumo principas (cilindro principas) galioja ir vidurio puolėjo žaidimui.

Ir vidurio puolėjas, ir jį dengiantis gynėjas privalo laikytis vertikalios pozicijos (cilindro).

Tai yra puolančio arba besiginančio žaidėjo pražanga, jei jie pečiais, klubais siekia išstumti varžovą iš užimamos vietos arba atkištomis alkūnėmis, rankomis ar kita kūno dalimi riboja varžovo judėjimo laisvę.

### 33.13. Neleistinas dengimas, esant už nugaros

**Neleistinas dengimas, esant už nugaros** - asmeninis kontaktas besiginančio žaidėjo, esančio už puolančio žaidėjo nugaros, su varžovu. Tai, kad gynėjas stengiasi atkovoti kamuolį, nesuteikia jam teisės stumti varžovą iš už nugaros.

### 33.14. Laikymas

**Laikymas** - tai neleistinas asmeninis kontaktas su varžovu, apribojant pastarojo judėjimo laisvę. Laikymas gali įvykti, naudojant bet kurią kūno dalį.

### 33.15. Stūmimas

**Stūmimas** - tai neleistinas asmeninis kontaktas su varžovu bet kuria kūno dalimi, kuris įvyksta siekiant jėga prasibrauti pro varžovą, kuris yra su kamuoliu arba be jo.

## § 34. Asmeninė pražanga

### 34.1. Apibrėžimas

34.1.1. Asmeninė pražanga yra žaidėjo kontaktinė pražanga prieš varžovą, nesvarbu, ar kamuolys yra žaidžiamas ar nežaidžiamas.

Žaidėjas negali varžovo laikyti, blokuoti, stumti, įsirežti į jį, pakišti koją, trukdyti varžovo judėjimui rankomis, alkūnėmis, pečiais, šlaunimis, blauzdomis, keliais, pėdomis, tuo pažeidžiant teisingos gynybos padėties (cilindro) principą, taip pat neturi teisės žaisti grubiai pažeidžiant taisykles.

### 34.2. Bauda

Asmeninė pražanga turi būti skiriama prasižengusiam žaidėjui.

#### 34.2.1. Kai prasižengiama prieš nemetantį į krepšį žaidėją,

- žaidimas tęsiamas neprasižengusiai komandai, įmetant kamuolį į aikštę iš užribio, arčiausiai prasižengimo vietos;
- jei prasižengusioji komanda yra išnaudojusi komandos pražangų limitą, tai galioja § 41 (Komandos pražangos: Bauda).

#### 34.2.2. Kai prasižengiama prieš metantį į krepšį žaidėją, šiam žaidėjui suteikiama teisė mesti baudos metimą(-us):

- jei kamuolys įkrito į krepšį, taškai [skaitomi ir dar skiriamas vienas (1) baudos metimas;
- jei dviejų (2) taškų vertės metimas netikslus, skiriami du (2) baudos metimai;
- jei trijų (3) taškų vertės metimas netikslus, skiriami trys (3) baudos metimai;
- jei prieš bet kurio kėlinio pabaigos signalą ar aidint jam arba aidint 24 sekundžių laikmačio signalui, bet kamuoliui tuo metu dar esant šio žaidėjo rankose, tikslus metimas neturi būti įskaitytas. Turi būti paskirti du (2) arba trys (3) baudos metimai.

## § 35. Abipusė pražanga

### 35.1. Apibrėžimas

35.1.1. **Abipusė pražanga** yra tuo atveju, kai du priešingų komandų žaidėjai maždaug tuo pačiu metu prasižengia vienas kito atžvilgiu.

### 35.2. Bauda

Asmeninė pražanga skiriama kiekvienam žaidėjui. Baudos metimai neskiriami ir žaidimas tęsiamas taip:

- jei tuo pat metu kamuolys įkrito į krepšį ir buvo įskaityti taškai (arba sėkmingas paskutinis arba vienintelis baudos metimas), kamuolį iš už galinės linijos į aikštę turi grąžinti taškus pelniusios komandos varžovai;
- jei komanda valdė kamuolį arba kamuolys jai buvo paskirtas valdyti, tai ši komanda turi įmesti kamuolį iš užribio, arčiausiai tos vietos, kur įvyko pažeidimas;
- jei nei viena komanda nevaldė kamuolio arba kamuolys nebuvo paskirtas valdyti - tai "ginčo" situacija.

## § 36. Nesportinė pražanga

### 36.1. Apibrėžimas

36.1.1. **Nesportinė pražanga** - tai žaidėjo kontaktinė pražanga, kuri, teisėjo nuomone, buvo padaryta, ketinant neteisėtai užvaldyti kamuolį, pritaikant taisyklių dvasios ir tikslo neatitinkančius veiksmus.

36.1.2. Nesportinė pražanga turi būti interpretuojama vienodai viso žaidimo metu, vertinant tik patį veiksmą.

36.1.3. Vertindamas, ar pražanga yra nesportinė, teisėjas turi vadovautis šiais principais:

- jei žaidėjas nesistengdamas žaisti kamuoliu, susiduria su varžovu - tai nesportinė pražanga;
- jei žaidėjas, bandydamas žaisti kamuoliu, perdėtai stipriai kontaktuoja su varžovu, tai šis kontaktas turi būti traktuojamas, kaip nesportinis;

- jei besiginantis žaidėjas liečia ar stumia puolantį varžovą, būdamas puolėjui už nugaros ar šone jo, tokiu būdu bandydamas sustabdyti greitą ataką ir tarp atakuojančio žaidėjo ir atakuojamo krepšio daugiau nėra besiginančių žaidėjų - tai nesportinė pražanga;
- jei žaidėjas prasižengia, siekdamas teisėtai kovoti dėl kamuolio, tai **nėra** nesportinė pražanga.

## 36.2. Bauda

36.2.1. Nesportinė pražanga turi būti paskirta pažeidėjui.

36.2.2. Žaidėjui, prieš kurį prasižengta, suteikiama teisė mesti baudos metimą(-us) ir:

- kamuolys įmetamas į žaidimą iš užribio ties vidurio linija priešingoje sekretoriato stalui pusėje;
- skiriamas ginčijamas kamuolys vidurio apskritime, jei tai įvyksta prieš pirmojo kėlinio pradžią.

Skiriamų baudos metimų skaičius nustatomas taip:

- jei prasižengta prieš nemetusį į krepšį žaidėją - skiriami du (2) baudos metimai;
- jei prasižengta metimo metu ir metimas taiklus, taškai įskaitomi ir skiriamas dar vienas (1) baudos metimas;
- jei prasižengta metimo metu ir metimas netaiklus, skiriami du (2) arba trys (3) baudos metimai.

36.2.3. Žaidėjas, kuriam paskirtos dvi (2) nesportinės pražangos, turi būti diskvalifikuotas.

36.2.4. Jei žaidėjas diskvalifikuojamas pagal **§ 36.2.3.**, turi būti vykdoma tik bauda už nesportinę pražangą ir neskiriama jokios papildomos baudos už diskvalifikavimą.

## § 37. Diskvalifikacinė pražanga

### 37.1. Apibrėžimas

37.1.1. **Diskvalifikacinė pražanga** yra bet koks ypač grubus, nesportinis žaidėjo, atsarginio žaidėjo, trenerio, trenerio asistento ar komandos palydovo elgesys.

37.1.2. Trenerį, kuriam paskirta diskvalifikacinė pražanga, turi pakeiti trenerio asistentas, įrašytas rungtynių protokole. Jeigu trenerio asistentas protokole neįrašytas, trenerį pakeičia komandos kapitonas (CAP).

### 37.2. Bauda

37.2.1. Diskvalifikacinė pražanga turi būti paskirta pažeidėjui.

37.2.2. Kai pažeidėjas diskvalifikuojamas pagal atitinkamus šių taisyklių paragrafus jis privalo eiti ir likti savo komandos persirengimo kambaryje iki žaidimo pabaigos arba, jei jis nori, gali išeiti iš pastato.

37.2.3. Suteikiama teisė mesti baudos metimą(-us):

- bet kuriam varžovų komandos žaidėjui, paskirtam trenerio, jei tai nekontaktinė pražanga;
- žaidėjui, prieš kurį prasižengta jei buvo kontaktas).

Toliau žaidimas tęsiasi:

- kamuolį įmetant iš užribio ties vidurio linija priešingoje sekretoriato stalui pusėje;
- ginčijamo kamuolio išmetimu vidurio apskritime, jei tai įvyksta prieš pirmojo kėlinio pradžią.

37.2.4. Baudos metimų kiekis nustatomas taip:

- jei prasižengta prieš nemetusį į krepšį žaidėją arba paskirta techninė pražanga - skiriami du (2) baudos metimai;
- jei prasižengta metimo metu ir metimas tikslus, taškai įskaitomi ir skiriamas dar vienas (1) baudos metimas;
- jei prasižengta metimo metu ir metimas netikslus, skiriami du (2) arba trys (3) baudos metimai.

## § 38. Techninė pražanga

### 38.1. Elgesio taisyklės

38.1.1. Žaidimo taisyklės reikalauja pilno ir geranoriško bendradarbiavimo tarp abiejų komandų narių (žaidėjų, trenerių, atsarginių žaidėjų ir komandos palydovų) ir teisėjų, sekretoriato teisėjų bei komisaro, jei jis yra paskirtas.

38.1.2. Abi komandos gali daryti viską, kad pasiektų pergalę, bet tai turi daryti nepažeidžiant etikos ir garbingo žaidimo principų.

38.1.3. Kiekvienas tyčinis arba pakartotinis šių žaidimo principų pažeidimas turi būti vertinamas kaip techninė pražanga.

38.1.4. Teisėjas gali neskirti techninės pražangos tik įspėdamas komandos narius ar nekreipdamas dėmesio į smulkius administracinio pobūdžio pažeidimus, kurie yra aiškiai netyčiniai ir neturintys tiesioginės įtakos žaidimui, jei tik tai nėra pakartotiniai (po įspėjimo) padaryti pažeidimai.

38.1.5. Jei pažeidimas pastebimas kai kamuolys jau yra žaidžiamas, žaidimas turi būti sustabdomas ir techninė pražanga paskirta. Bauda vykdoma taip, lyg techninė pražanga įvyko tuo metu, kai buvo paskirta. Viskas, kas įvyko nuo to momento, kai pažeidimas buvo padarytas, iki to momento, kai žaidimas buvo sustabdytas, galioja.

## 38.2. Agresyvus elgesys

38.2.1. Rungtynių metu gali įvykti agresyvaus elgesio atvejai, nesuderinami su taisyklių dvasia ir garbingo žaidimo principais. Šiuos veiksmus nedelsiant turi nutraukti teisėjai ir, jei būtina, viešosios tvarkos saugojimo pajėgos.

38.2.2. Kai agresyvūs veiksmai įvyksta tarp žaidėjų, atsarginių žaidėjų, trenerių ir komandos palydovų aikštėje ar šalia jos, teisėjai turi reikiamomis priemonėmis tai sustabdyti.

38.2.3. Bet kuris iš išvardintų asmenų, ypač grubiai ir agresyviai užsipuolęs varžovus, turi būti nedelsiant diskvalifikuotas. Vėliau teisėjai turi raštu informuoti varžybų organizatorius apie įvykusį incidentą.

38.2.4. Viešosios tvarkos saugotojai gali įžengti į aikštę tik pakviesti teisėjų Tačiau, jei žiūrovai su aiškiai piktais ketinimais veržiasi į aikštę, viešosios tvarkos saugotojai turi tuoj pat imtis priemonių žaidėjams ir teisėjams apsaugoti.

38.2.5. Visos kitos sporto salės vietos, įskaitant įėjimus, išėjimus, vestibulius, rūbines ir pan. priklauso varžybų organizatorių ir viešosios tvarkos saugotojų kompetencijai.

38.2.6. Žaidėjų, trenerių, lydinčių asmenų veiksmai, galintys padaryti žalos varžybų vietos įrenginiams, neturi būti teisėjų toleruojami.

Jei teisėjai pastebi panašų elgesį, jie tuoj pat turi įspėti nusižengusios komandos trenerį.

Jei veiksmas (-ai) pasikartoja, turi būti nedelsiant skiriama techninė pražanga kaltam asmeniui.

## 38.3. Apibrėžimas

38.3.1. **Žaidėjo techninė pražanga** yra bekontaktė pražanga, pažeidžiant elgesio normas tokiais veiksmais:

- teisėjų įspėjimų nepaisymas;
- nepagarbus teisėjų, komisaro, sekretoriato teisėjų ar komandos palydovų lietimasis;
- nepagarbus kreipimasis į teisėjus, komisarą, sekretoriato teisėjus ar varžovus;
- žiūrovų provokavimas žodžiais ar gestais;
- varžovo erzinimas ar trukdymas jam matyti, mojuojant rankomis arti jo akių;
- pavojingas mosavimas alkūnėmis;
- žaidimo vilkinimas tyčia liečiant kamuolį, praskrodusį krepšį, ar trukdant greitai įmesti kamuolį iš užribio;
- griuvimas imituojant varžovo pražangą;
- kybojimas užsikabinus už lanko nulenkus jį savo svoriu, nebent, teisėjo nuomone, tai daroma kamuolio dėjimo į krepšį metu siekiant apsaugoti nuo sužeidimo save ar kitą žaidėją;
- kamuolio lietimasis (besiginančios komandos žaidėjo) paskutinio arba vienintelio baudos metimo metu, kol kamuolys nelietė lanko ar tapo aišku, kad jo nepalies. Vienas (1) taškas turi būti įskaitytas atakuojančiai komandai ir techninė pražanga skiriama pažeidėjui.

38.3.2. **Techninė pražanga treneriui, trenerio asistentui, atsarginiam žaidėjui ar komandos palydovui** - tai pražanga už nepagarbų elgesį su teisėjais, komisaru, sekretoriato teisėjais ar varžovais, jų nepagarbų lietimą, o taip pat už procedūrinio ir administracinio pobūdžio pažeidimus.

- 38.3.3. Treneris turi būti diskvalifikuojamas, kai:
- jam paskirtos dvi (2) techninės pražangos („C“) už jo paties nesportinį elgesį;
  - jam paskirtos trys (3) techninės pražangos, iš kurių viena paskirta dėl jo paties elgesio („C“), o kitos dvi arba visos trys paskirtos už komandos suolo narių (trenerio asistento, atsarginių žaidėjų, komandos palydovų) nesportinį elgesį („B“).

38.3.4. Jei treneris diskvalifikuojamas pagal § 36.3.3, turi būti vykdoma tik bauda už nesportinę pražangą ir neskiriama jokios papildomos baudos už diskvalifikavimą.

#### 38.4. Bauda

38.4.1. Jei techninė pražanga paskirta:

- žaidėjui, tai ši techninė pražanga įrašoma jam ir įskaitoma į komandos pražangų skaičių;
- treneriui („C“), trenerio asistentui („B“), atsarginiam žaidėjui („B“) ar komandos palydovui („B“), techninė pražanga įrašoma treneriui ir neįskaitoma į komandos pražangų skaičių.

38.4.2. Du (2) bausės metai mus turi mesti varžovų komanda ir žaidimas tęsiasi:

- kamuolio įmetimu iš užribio ties vidurio linija, priešingoje sekretoriato stalui pusėje;
- ginčijamo kamuolio išmetimu vidurio apskritime, jei tai įvyksta prieš pirmojo kėlinio pradžią.

### § 39. Peštynės

#### 39.1. Apibrėžimas

Peštynės yra fizinė sąveika tarp dviejų ar daugiau asmenų (žaidėjų, trenerių, trenerių asistentų, atsarginių žaidėjų ir komandos palydovų).

Šis paragrafas liečia tik trenerius, jų asistentus, atsarginius žaidėjus ir komandų palydovus, paliekančius komandos suolo zoną peštynių metu, arba situacijos, galinčios virsti peštynėmis, metu.

#### 39.2. Taisyklė

39.2.1. Atsarginiai žaidėjai ar komandos palydovai, kurie palieka komandos suolo zoną peštynių, arba situacijos, galinčios virsti peštynėmis, metu, turi būti diskvalifikuoti.

39.2.2. Tik treneris ir/arba trenerio asistentas gali palikti komandos suolo zoną peštynių, arba situacijos, galinčios virsti peštynėmis, metu, tam, kad padėtų teisėjams išsaugoti ar įvesti tvarką aikštėje. Šiuo atveju treneris ir/arba trenerio asistentas neturi būti diskvalifikuoti.

39.2.3. Jei treneris ir/arba trenerio asistentas palieka komandos suolo zoną ir nepadaeda arba nebando padėti įvesti tvarką, jie turi būti diskvalifikuoti.

#### 39.3. Bauda

39.3.1. Nepriklausomai nuo diskvalifikuotų dėl komandos suolo zonos palikimo trenerių, atsarginių žaidėjų ar komandos palydovų skaičiaus, viena techninė pražanga („B“) turi būti skiriama treneriui.

39.3.2. Jei pagal šį paragrafą abiejų komandų nariai yra diskvalifikuoti ir nėra paskirta už pražangas kitų bausių, žaidimas turi būti tęsiamas taip:

- jei, maždaug tuo pačiu metu, teisėtai pelnyti taškai, kamuolys atitenka taškų nepelnusiai komandai įmesti jį į žaidimą iš už galinės linijos;
- jei komanda valdė kamuolį ar jis jai buvo paskirtas valdyti, tai ši komanda įmes kamuolį į žaidimą iš užribio ties vidurio linija, priešingoje sekretoriato stalui pusėje;
- jei nei viena komanda nevaldė kamuolio ir jis nebuvo niekam paskirtas - tai "ginčo" situacija.

39.3.3. Visos diskvalifikacinės pražangos turi būti įrašytos kaip apibrėžta B.8.3. ir neturi būti įskaitomos komandos pražangų skaičių.

39.3.4. Visos bausės, paskirtos aikštėje buvusiems žaidėjams, dalyvavusiems peštynėse ar situacijoje, kuri sukėlė peštynes, prieš atsarginiams žaidėjams ir komandos palydovams paliekant komandos suolo zoną, turi būti įvykdytos pagal § 42 (Ypatingi atvejai).



**§ 40. Penkios žaidėjo pražangos**

- 40.1. Žaidėjui, prasižengusiam penkis (5) kartus, įskaitant asmenines ir/ar technines pražangas, teisėjas turi tai pranešti ir žaidėjas privalo iš karto išeiti iš aikštės. Jis turi būti pakeistas per 30 sekundžių.
- 40.2. Pražanga, paskirta žaidėjui, kuris prieš tai gavo penktąją pražangą, laikoma pašalinto žaidėjo pražanga ir turi būti protokole įrašyta treneriui („B“).

**§ 41. Komandos pražangos: bauda****41.1. Apibrėžimas**

- 41.1.1. Komanda išnaudoja pražangų limitą, kai jai kėlinyje yra paskirtos keturios (4) komandos pražangos.
- 41.1.2. Visos komandos pražangos, paskirtos rungtynių intervalo metu, įskaitomos į po šio intervalo prasidėsiančio kėlinio ar pratęsimo komandos pražangų skaičių.
- 41.1.3. Visos komandos pražangos, paskirtos pratęsimo metu, laikomos ketvirtojo kėlinio pražangomis.

**41.2. Taisyklė**

- 41.2.1. Jei komanda yra išnaudojusi komandos pražangų limitą, visos kitos šios komandos žaidėjų pražangos, padarytos dengiant nemetantį į krepšį varžovą, turi būti baudžiamos dviem (2) baudos metimais, o ne kamuolio įmetimu iš užribio.
- 41.2.2. Jei asmeninė pražanga skiriama žaidėjui, kurio komanda valdo žaidžiamą kamuolį arba kamuolys paskirtas tai komandai įmesti iš užribio, tokiu atveju bauda - kamuolį iš užribio įmes varžovų komanda.

**§ 42. Ypatingi atvejai****42.1. Apibrėžimas**

- 42.1.1. **Ypatingi atvejai** gali būti tada, kai po užfiksuoto pažeidimo, tame pačiame sustabdyto laiko intervale skiriama kita pražanga(-os).

**42.2. Procedūra**

- 42.2.1. Visos pražangos turi būti fiksuojamos ir baudos paskirtos.
- 42.2.2. Turi būti nustatyta pražangų skyrimo eilės tvarka.
- 42.2.3. Abiejų komandų vienodos baudos ir abipusės pražangos baudos anuliuojamos. Laikoma, kad jų nebuvo.
- 42.2.4. Teisė valdyti kamuolį, kaip paskutinės vykdomos baudos dalis, turi anuliuoti bet kurias ankstesnes teises valdyti kamuolį.
- 42.2.5. Kai tik kamuolys tampa žaidžiamu metant pirmąjį arba vienintelį baudos metimą, ši bauda negali būti panaudota kitos baudos kompensavimui (anuliavimui).
- 42.2.6. Visos likusios baudos turi būti vykdomos ta tvarka, kuria jos buvo paskirtos.
- 42.2.7. Jei po vienodų komandoms paskirtų baudų anuliovimo nelieka kitų vykdytinų baudų, žaidimas tęsiamas taip:
- jei, maždaug tuo pačiu metu, teisėtai pelnyti taškai, kamuolys atitenka taškų nepelniusiai komandai įmesti iš už galinės linijos;
  - jei komanda valdė kamuolį ar jis jai buvo paskirtas valdyti, tai ši komanda įmes kamuolį iš užribio, arčiausiai pirmojo pažeidimo vietos;
  - jei nei viena komanda nevaldė kamuolio ir jis nebuvo paskirtas valdyti - tai "ginčo" situacija.

## § 43. Baudos metimai

### 43.1. Apibrėžimas

43.1.1. Baudos metimas - tai teisė žaidėjui, stovinčiam pusapskritimyje už baudos metimų linijos, netrukdomai metant kamuolį į krepšį, pelnyti vieną (1) tašką.

43.1.2. Baudos metimų serija - tai visi baudos metimai ir/ar po to sekantis kamuolio valdymas, paskirti už vieną pražangą.

### 43.2. Taisyklė

43.2.1. Kai fiksuojama asmeninė pražanga ir skiriamas baudos metimas(-ai):

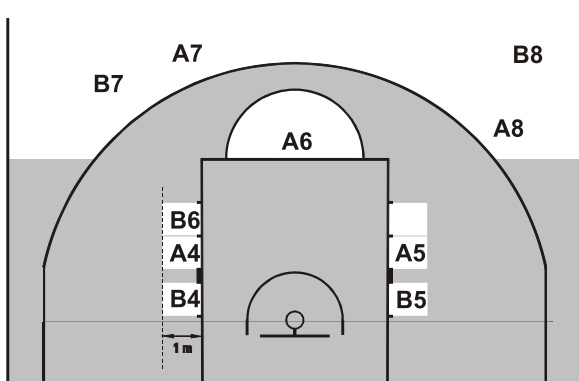
- žaidėjas, prieš kurį prasižengta, turi mesti baudos metimą(-us);
- jei prieš tai paprašyta nukentėjusiojo žaidėjo keitimo, šis žaidėjas turi mesti paskirtą baudos metimą(-us) ir tik po to išeiti iš aikštės;
- jei turintis mesti baudos metimus žaidėjas negali tęsti žaidimo dėl susižeidimo, gautos penktos pražangos ar dėl diskvalifikacijos, baudos metimą(-us) turi mesti jį pakeitęs žaidėjas. Jei nėra kam jį pakeisti, baudos metimą(-us) meta bet kuris komandos žaidėjas, paskirtas šios komandos trenerio.

43.2.2. Jei paskirta techninė pražanga, baudos metimus gali mesti bet kuris trenerio paskirtas varžovų komandos žaidėjas.

43.2.3. Baudos metimą vykdantis žaidėjas turi:

- atsistoti pusapskritimyje už baudos metimų linijos;
- naudoti bet kokį metimo būdą, kad kamuolys įkristų į krepšį iš viršaus ar paliestų lanką;
- mesti kamuolį į krepšį per 5 sekundes nuo to momento, kai kamuolį jam paduoda teisėjas;
- neliesti baudos metimų linijos ar neįžengti į 3 sekundžių zoną, kol kamuolys įkris į krepšį arba palies lanką;
- neapgaudinėti, imituojant baudos metimą.

43.2.4. Žaidėjai prie 3 sekundžių zonos gali pakaitine tvarka užimti vietas, kurių "gylis" - vienas (1) metras (pav. 6).



Pav. 6. Žaidėjų išsidėstymas baudos metimų metu

Šie žaidėjai negali:

- užimti jiems nepriklausančių vietų prie 3 sekundžių zonos;
- įžengti į 3 sekundžių, į neutralią zoną ar pasitraukti iš užimamų prie 3 sekundžių zonos vietų, kol kamuolys neišleistas iš baudos metiko rankų;
- trukdyti baudų metikui atlikti šią procedūrą.

43.2.5. Visi žaidėjai, esantys ne prie 3 sekundžių zonos turi būti už menamo baudos metimo linijos tęsinio ir už trijų taškų metimų linijos, kol baudos metimas bus baigtas.

43.2.6. Metant baudos metimą(-us), po kurio bus vykdoma kita baudos metimų serija ar kamuolio įmetimas iš užribio, visi žaidėjai turi būti už menamo baudos metimo linijos tęsinio ir už trijų taškų metimų linijos.

**§ 43.2.3, 43.2.4, 43.2.5 ir 43.2.6 nepaisymas yra taisyklių pažeidimas.**

### 43.3. Bauda

43.3.1. Jei pažeidimą padarė baudos metimą atliekantis žaidėjas ir kamuolys įkrenta į krepšį, taškas neįskaitomas.

Kamuolys perduodamas varžovų komandai įmesti iš šoninio užribio ties baudos metimų linija, nebent turi būti vykdomas kitas baudos metimas(-ai) arba paskirtas kamuolio valdymas kaip baudos dalis.

43.3.2. Jei **baudos metimas sėkmingas** ir pažeidimą padaro bet kuris kitas žaidėjas (-ai) iš kitos nei metikas komandos:

- taškas įskaitomas;
- pažeidimas (-ai) yra ignoruojamas.

Jei tai yra paskutinis arba vienintelis baudos metimas, kamuolys atitenka varžovų komandai įmesti iš už galinės linijos.

43.3.3. Jei **baudos metimas nesėkmingas** ir taisyklės pažeidžia:

- **baudos metiko komandos narys**, metant paskutinį arba vienintelį baudos metimą, tai kamuolys atitenka varžovų komandai įmesti iš šoninio užribio ties baudos metimų linija, nebent baudą metančio žaidėjo komandai priklauso kamuolio valdymas;
- baudos metiko **varžovai**, tai baudos metimas yra kartojamas;
- **abi komandos**, metant paskutinį arba vienintelį baudos metimą, tada fiksuojama "ginčo" situacija.

## § 44. Taisytina klaida

### 44.1. Apibrėžimas

Teisėjas gali ištaisyti dėl neatidumo padarytą klaidą tik tokiais atvejais:

- paskirti ir įvykdyti nepriklausantys baudos metimai;
- nevykdytas(-i) priklausantis baudos metimas(-ai);
- teisėjų klaidingai įskaitytas ar neįskaitytas taškas;
- leista ne tam žaidėjui mesti baudos metimą (-us).

### 44.2. Procedūra

44.2.1. Klaidas, išvardintas aukščiau minėtuose paragrafuose, galima ištaisyti tik tada, kai teisėjai ar jų asistentai jas pastebi ankščiau, negu kamuolys tampa žaidžiamu po to, kai po klaidos buvo įjungtas rungtynių laikrodys ir kamuolys pirmą kartą tapo nežaidžiamu.

44.2.2. Teisėjas, kai tik pastebi taisytiną klaidą, turi nedelsdamas stabdyti žaidimą, jei tik tuo nedaroma žala nei vienai komandai.

44.2.3. Visos paskirtos pražangos, pelnyti taškai, praėjęs laikas ir kiti įvykę veiksmai nuo to momento, kai klaida padaryta ir iki to momento, kol ji pastebėta, negali būti anuliuoti.

44.2.4. Po klaidos ištaisymo, žaidimas tęsiamas toje vietoje, kur jis buvo nutrauktas klaidos ištaisymui, nebent šiose taisyklėse nurodyta kitaip. Kamuolys atiduodamas tai komandai, kuri jį valdė klaidos pastebėjimo metu.

44.2.5. Kai tik klaida, kurią dar galima taisyti, pastebėta ir:

- jei žaidėjas, turintis dalyvauti klaidos ištaisyme, yra jau pakeistas (bet **nėra** diskvalifikuotas ar prasižengęs 5 kartus), jis **privalo grįžti** į aikštę ir dalyvauti klaidos ištaisyme (tuo momentu jis vėl tampa aikštės žaidėju). Pasibaigus ištaisymo procedūrai, jis gali žaisti toliau, **nebent** treneris paprašys teisėto keitimo - šiuo atveju šis žaidėjas gali išeiti iš aikštės;
- jei žaidėjas yra pakeistas dėl traumos, 5-os asmeninės pražangos arba yra diskvalifikuotas, jį pakeitęs žaidėjas turi dalyvauti klaidos ištaisyme.

44.2.6. Taisyti klaidos jau nebegalima, kai vyresnysis teisėjas pasirašo rungtynių protokole.

44.2.7. Visos sekretoriaus ir laikininko padarytos rezultato rašymo, laiko matavimo, pražangų skaičiaus, minutės pertraukėlių žymėjimo klaidos teisėjų gali būti taisomos bet kuriuo metu tol, kol rungtynių vyresnysis teisėjas pasirašo rungtynių protokole.

#### 44.3. Speciali procedūra

##### 44.3.1. Klaidingai paskirtas (-i) baudos metimas(-ai).

Šie metimai yra anuliuojami ir žaidimas tęsimas taip:

- jei rungtynių laikrodis po padarytos klaidos nebuvo įjungtas, kamuolys skiriamas komandai, kurios baudos metimai anuliuoti, įmesti į žaidimą iš užribio ties baudos metimo linija;
- jei rungtynių laikrodis po padarytos klaidos buvo įjungtas ir:
  - klaidos aptikimo metu kamuolį valdo, ar jis paskirtas valdyti komandai, kuri jį valdė klaidos padarymo metu, arba
  - nei viena komanda nevaldo kamuolio klaidos aptikimo metu, tai kamuolys atitenka komandai, turėjusiai teisę jį valdyti klaidos padarymo metu;
- jei rungtynių laikrodis buvo įjungtas ir tuo metu, kai klaida aptikta, komanda, valdanti kamuolį ar turinti teisę jį valdyti, yra komandos, valdžiusios kamuolį klaidos padarymo metu, varžove - fiksuojama "ginčo" situacija;
- jei rungtynių laikrodis buvo įjungtas ir tuo metu, kai klaida aptikta, paskirti baudos metimai už kitą pražangą, šie baudos metimai turi būti vykdomi ir kamuolys skiriamas komandai, kuri jį valdė klaidos padarymo metu, įmesti jį į žaidimą iš užribio.

##### 44.3.2. Jei klaidingai nepaskirtas(-i) priklausantis(-ys) baudos metimas (-ai):

- ir kamuolį valdo ta pati komanda, kaip ir klaidos padarymo metu, tai ištaisius klaidą žaidimas tęsimas, kaip po eilinių baudos metimų;
- ir ta pati komanda, klaidingai gavusi teisę valdyti kamuolį vietoje priklausiusių baudos metimų, įmeta į krepšį, klaida turi būti ignoruojama.

##### 44.3.3. Ne tam žaidėjui leista mesti baudos metimus.

Mesti baudos metimai ir kamuolio valdymas kaip baudos dalis turi būti anuliuoti ir kamuolys skiriamas įmesti iš užribio ties baudos metimo linija varžovams, nebent dar yra neįvykdytų baudų už vėlesnius prasižengimus.

---

## AŠTUNTOJI TAISYKLĖ – TEISĖJAI, SEKRETORIATO TEISĖJAI, KOMISARAS: TEISĖS IR PAREIGOS

---

### § 45. Teisėjai, sekretoriato teisėjai ir komisaras

45.1. **Rungtynėse teisėjauja** vyresnysis teisėjas ir vienas arba du teisėjai. Jiems padeda sekretoriato teisėjai ir komisaras, jei yra paskirtas.

45.2. **Sekretoriato teisėjai:** sekretorius, laikininkas, sekretoriaus padėjėjas (švieslentės operatorius) ir 24 sekundžių laikininkas.

45.3. Komisaras turi sėdėti tarp sekretoriaus ir laikininko ir jo pareiga yra rungtynių metu stebėti sekretoriato darbą ir padėti aikštės teisėjams užtikrinti sklandžią rungtynių eigą.

45.4. Teisėjai negali būti susiję su aikštėje rungtyniaujančiomis komandomis.

45.5. **Teisėjai, sekretoriato teisėjai ir komisaras turi vadovauti rungtynėms pagal šias taisykles ir neturi teisės jų keisti.**

45.6. Teisėjų apranga aikštėje: marškinėliai, ilgos juodos kelnės, juodos kojinės ir juodi krepšinio batai.

45.7. Sekretoriato teisėjai privalo dėvėti vienodą aprangą.

### § 46. Vyresnysis teisėjas: teisės ir pareigos

Vyresnysis teisėjas privalo:

46.1. Apžiūrėti ir patvirtinti visą rungtynėms skirtą inventorių.

46.2. Parinkti oficialų rungtynių laikrodį, 24 sekundžių laikrodį, chronometrą ir susipažinti su sekretoriato teisėjais.

- 46.3. Parinkti mažiausiai du (2) naudotus žaidimo kamuolius, kuriuos pasiūlo šeimininkų komanda. Jei nei vienas iš šių kamuolių nėra tinkamas žaidimui, parinkti geriausią iš visų galimų.
- 46.4. Neleisti žaidėjams turėti daiktų, kurie yra pavojingi kitiems žaidėjams.
- 46.5. Išmesti "ginčą" pirmojo kėlinio pradžioje ir paduoti kamuolį žaidėjui, įmetančiam jį į aikštę iš užribio ties vidurio linija priešingoje sekretoriato stalui pusėje kitų kėlinių pradžioje.
- 46.6. Jis turi teisę sustabdyti rungtynes, jei tai padaryti verčia susiklosčiusios aplinkybės.
- 46.7. Jis turi teisę nuspręsti įskaityti komandai pralaimėjimą dėl teisės žaisti netekimo.
- 46.8. Atidžiai patikrinti rungtynių protokolą, pasibaigus rungtynių laikui arba bet kuriuo metu, jei tai, jo nuomone, reikalinga.
- 46.9. Patvirtinti ir pasirašyti rungtynių protokole, pasibaigus rungtynių laikui, tuo **užbaigiant teisėjų funkcijas**. Teisėjų teisės **prasidea** jiems įėjus į aikštę dvidešimt (20) minučių iki rungtynių pradžios ir **baigiasi** kartu su jų patvirtinto rungtynių laiko pabaigos signalu.
- 46.10. Parašyti kitoje rungtynių protokolo pusėje (prieš jį pasirašant):
- apie bet kurį teisės žaisti netekimo ar diskvalifikacinės pražangos atvejį;
  - apie visus žaidėjų, trenerių, trenerio asistentų ir komandos palydovų nesportinio elgesio atvejus, kurie įvyko likus daugiau kaip dvidešimt (20) minučių iki rungtynių pradžios arba laiko intervale nuo rungtynių laiko pabaigos signalo iki protokolo pasirašymo. Šiuo atveju, vyresnysis teisėjas (komisaras, jei jis yra) turi siųsti išsamų raportą varžybas rengiančiai organizacijai.
- 46.11. Priimti galutinį sprendimą, jei teisėjai tarpusavyje nesutaria. Prieš priimant galutinį sprendimą jis gali pasitarti su teisėjais, komisaru, jei jis yra, ar sekretoriato teisėjais.
- 46.12. Patvirtinti ir naudoti specialią techninę įrangą (jei ji yra), kuri, prieš pasirašant rungtynių protokolą, padėtų nuspręsti ar paskutinis metimas į krepšį kiekvieno kėlinio pabaigoje yra atliktas laiku ir/ar šis metimas yra dviejų (2) ar trijų (3) taškų vertės.
- 46.13. **Vyresnysis teisėjas turi teisę spręsti ir bet kurį šiose taisyklėse nenumatytą atvejį.**

#### **§ 47. Teisėjai: teisės ir pareigos**

- 47.1. Teisėjai turi teisę spręsti apie taisyklių pažeidimus aikštėje ir už jos ribų, įskaitant sekretoriato stalą, komandos suolo zoną ir aplink aikštę iškart už linijų.
- 47.2. Teisėjai turi švilpti švilpuku, kai pažeidžiamos taisyklės, baigiasi kėlinys arba nusprendžia sustabdyti rungtynes. Teisėjai neturi švilpti po sėkmingo metimo į krepšį, sėkmingo baudos metimo ir kamuoliui tampant žaidžiamu.
- 47.3. Vertindami asmeninį kontaktą arba taisyklių pažeidimą teisėjai turi laikytis šių esminių principų:
- taisyklių dvasios ir tikslo, žaidimo vientisumo išsaugojimo;
  - nuoseklaus "pranašumo/žalos" principo taikymo, nestabdant žaidimo eigos dėl atsitiktinio asmensinio kontakto, nesuteikiančio žaidėjui pranašumo, o jo varžovui žalos;
  - nuoseklaus "sveiko proto" principo taikymo kiekvienose rungtynėse, vertinant žaidėjų sugebėjimus ir elgesį rungtynių metu;
  - nuoseklaus balanso tarp žaidimo kontrolės ir žaidimo eigos palaikymo, jaučiant, ką žaidimo dalyviai bando daryti, ir švilpiant, kai to reikia žaidimo tvarkai užtikrinti.
- 47.4. Jei viena iš komandų pateikia protestą, vyresnysis teisėjas (komisaras, jei jis yra) pasibaigus rungtynių laikui per 1 valandą turi pranešti apie įvykį varžybas rengiančiai organizacijai.
- 47.5. Jei teisėjas susižeidžia arba dėl kokios kitos priežasties negali toliau teisėjauti, rungtynės turi būti tęsiamos po 5 minučių. Likęs teisėjas (-i) teisėjaus iki rungtynių pabaigos, nebent pakeitimui būtų kitas kvalifikuotas teisėjas. Ar toks pakeitimas bus daromas nusprendžia likęs teisėjas, pasitaręs su komisaru (jei jis yra).
- 47.6. Jei tarptautinėse varžybose sprendimą būtina paaiškinti žodžiu, tai daroma anglų kalba.

47.7. Kiekvienas teisėjas turi teisę daryti sprendimus, atitinkančius jo pareigas, bet nei vienas teisėjas neturi teisės pakeisti kito teisėjo sprendimo arba jais suabejoti, jei tas neviršijo taisyklėse aptartų savo pareigų.

47.8. Teisėjų sprendimai yra galutiniai ir negali būti ginčijami ar ignoruojami.

#### § 48. Sekretorius ir jo padėjėjas: pareigos

48.1. Sekretorius oficialiame rungtynių protokole turi užrašyti:

- abiejų komandų rungtynes pradedančių ir visų atsarginių žaidėjų pavardes ir numerius. Pastebėjęs registruotos komandos startinio penketo žaidėjų ar jų numerių keitimo taisyklių pažeidimus, jis nedelsdamas praneša artimiausiam teisėjui;
- didėjantį rungtynių rezultatą, registruoti komandų pelnytus taškus, sėkmingus baudos meti mus;
- kiekvienam žaidėjui skirtas pražangas. Sekretorius turi nedelsiant informuoti teisėją, žaidėjui gavus penktąją pražangą, žymėti visas treneriams skirtas pražangas ir nedelsiant informuoti teisėją, jei treneris turi būti diskvalifikuotas. Taip pat, sekretorius praneša teisėjui, kad žaidėjui skirtos dvi (2) nespartinės pražangos ir jis turi būti diskvalifikuotas;
- suteikiamas minutės pertraukėles. Jis turi pranešti teisėjams, kad komanda prašė minutės pertraukėlės, žymėti abiejų komandų minutės pertraukėles ir su aikštės teisėjų pagalba pranešti treneriui, kad jis jau išnaudojo paskutinę minutės pertraukėlę kėlinyje;
- reguliuoti pakaitinio kamuolio valdymo rodyklės padėtį, nedelsiant pakeisti jos kryptį, pasibaigus pirmajai rungtynių pusei, kai komandos privalo pasikeisti aikštės pusėmis prieš antrąją rungtynių dalį.

48.2. Sekretorius taip pat privalo:

- rodyti kiekvieno žaidėjo pražangų skaičių. Kiekvieną kartą, kai žaidėjas prasižengia, sekretorius pakelia pražangų lentelę, ant kurios matyti pražangų skaičius. Šios lentelės turi būti gerai matomos abiejų komandų treneriams;
- pastatyti komandos pražangų žymeklį ant stalo krašto, esančio arčiau ketvirtą kartą per kėlinį prasižengusios komandos suolo;
- vykdyti žaidėjų keitimus;
- užtikrinti, kad jo signalas nuskambėtų **tik tada**, kai kamuolys yra nežaidžiamas ir rungtynių laikrodis sustabdytas bei kamuolys dar netapo vėl žaidžiamu. Sekretoriaus signalas nei žaidimo laikrodžio, nei paties žaidimo nesustabdo. Jis taip pat nepadaro kamuolio nežaidžiamu.

48.3. Sekretoriaus padėjėjas valdo švieslentę ir padeda sekretoriui. Jeigu protokolo ir švieslentės duomenys skiriasi ir klaidos negalima nustatyti, tada švieslentės parodymai taisomi pagal protokolą.

48.4. Jei aptinkama klaida oficialiame protokole:

- rungtynių metu, sekretorius turi laukti, kol kamuolys taps nežaidžiamu ir tada įjungti signalą;
- pasibaigus rungtynių laikui ir dar nepasirašius teisėjams protokole, klaida turi būti ištaisyta, net jei tai pakeistų rungtynių rezultatą;
- teisėjams jau pasirašius rungtynių protokole, klaida negali būti taisoma. Vyresnysis teisėjas ar komisaras, jei jis yra, turi išsiųsti detalų paaiškinimą varžybas vykdančiai organizacijai.

#### § 49. Laikininkas: pareigos

49.1. Laikininkas privalo turėti rungtynių laikrodį ir sekundmatį bei turi:

- kontroliuoti žaidimo laiką, minutės pertraukėlių ir pertraukų trukmę;
- užtikrinti, kad automatinis signalas garsiai skambėtų, pasibaigus kėlinio žaidimo laikui;
- visais įmanomais būdais nedelsiant pranešti teisėjams, jei signalas nesuskamba, arba nebūna išgirstas;
- pranešti komandoms ir teisėjams, kad iki trečiojo kėlinio pradžios liko trys (3) minutės.

49.2. Laikininkas valdo žaidimo laikrodį taip:

- įjungti, kai:
  - žaidėjas "ginčo" metu teisingai paliečia kamuolį;
  - po nesėkmingo paskutinio arba vienintelio baudos metimo kamuolys lieka žaidžiamas ir jį paliečia aikštės žaidėjas;
  - įmetant kamuolį iš užribio, kamuolys paliečia aikštės žaidėją ar yra žaidėjo teisingai paliestas.

- sustabdyti, kai:
  - baigiasi kėlinio laikas, jei laikrodis nesustoja automatiškai;
  - teisėjas sušvilpia, kai kamuolys žaidžiamas;
  - žaidimo metu kamuolys įkrenta į krepšį tos komandos, kuri buvo paprašiusi priklausančios minutės pertraukėlės;
  - kamuolys įkrenta į krepšį iš žaidimo paskutinių dviejų (2) ketvirto kėlinio ar pratęsimo (-ų) metu;
  - aidi 24 sekundžių signalas, kai komanda valdo kamuolį.

49.3. Laikininkas kontroliuoja suteiktos **minutės pertraukėlės** trukmę taip:

- įjungia sekundmatį, kai teisėjas sušvilpia ir parodo minutės pertraukėlės gestą;
- įjungia garsinį signalą, kai praeina penkiasdešimt (50) sekundžių minutės pertraukėlės laiko;
- įjungia garsinį signalą, kai minutės pertraukėlės laikas baigiasi.

49.4. Laikininkas kontroliuoja **rungtynių pertraukos** laiką taip:

- įjungia laikmatį iškart pasibaigus ankstesniam kėliniui;
- signalizuoja, kai iki 1-ojo ir 3-ojo kėlinio pradžios lieka trys (3) minutės ir, kai lieka viena (1) minutė ir trisdešimt (30) sekundžių;
- signalizuoja, kai iki 2-ojo, 4-ojo kėlinio ir kiekvieno pratęsimo pradžios lieka trisdešimt (30) sekundžių;
- signalizuoja ir kartu išjungia chronometrą, kai rungtynių pertrauka baigiasi.

## § 50. 24 sekundžių laikininkas: pareigos

24 sekundžių laikininkas valdo 24 sekundžių laikmatį taip:

50.1. **Įjungia**, kai:

- komanda pradeda valdyti žaidžiamą kamuolį aikštėje;
- įmetant kamuolį iš užribio, kamuolys **paliečia arba yra teisingai paliestas** aikštės žaidėjo.

Paprastas varžovo kamuolio palietimas nesuteikia naujų 24 sekundžių valdymo laiko, jei ta pati komanda toliau valdo kamuolį.

50.2. Kai teisėjas švilpia dėl:

- pražangos ar pažeidimo (išskyrus, kai kamuolys atsiduria užribyje paliestas jo nevaldančios komandos);
- žaidimas stabdomas dėl kamuolio nevaldančios komandos veiksmų;
- žaidimas sustabdomas dėl priežasties, nesusijusios nei su viena komanda, bet, jei tai nedaro žalos nei vienam iš varžovų;

24 sekundžių laikmatis turi būti:

1. **Sustabdytas ir išjungtas** (neturi rodyti jokių skaičių), kai:

- kamuolys teisingai įkrenta į krepšį;
- kamuolys paliečia varžovų krepšio lanką (bet nejstringa tarp lanko ir lentos);
- komandai skiriamas kamuolio įmetimas iš užribio gynybos zonoje arba baudos metimas (-i);
- žaidimo taisyklės pažeidžia kamuolį valdanti komanda.

2. **Sustabdytas, bet naujas 24 sek. laikas neskiriamas**, jei komandai, valdžiusiai kamuolį jis skiriamas įmesti iš užribio puolimo zonoje ir kamuolio valdymui lieka keturiolika (14) ar daugiau sekundžių.

3. **Sustabdytas ir perjungtas (nustatytas) taip, kad rodytų keturiolika (14) sekundžių**, jei valdančiai kamuolį komandai skiriamas įmetimas iš užribio puolimo zonoje ir kamuolio valdymui lieka trylika (13) ar mažiau sekundžių.

50.3. **Sustabdo, bet naujas 24 sekundžių laikas neskiriamas**, kai prieš tai kamuolį valdžiusi komanda turi teisę įmesti jį į žaidimą iš užribio, nes:

- kamuolys atsidūrė užribyje;
- šios komandos žaidėjas susižeidžia;
- yra "ginčo" situacija;
- užfiksuota abipusė pražanga;
- anuliuotas identišku baudų komandoms vykdymas.

50.4. **Išjungia**, kai kamuolys tampa nežaidžiamas ir rungtynių laikrodis sustabdomas, jei iki kėlinio pabaigos lieka žaisti mažiau nei 24 sekundės ar 14 sekundžių.

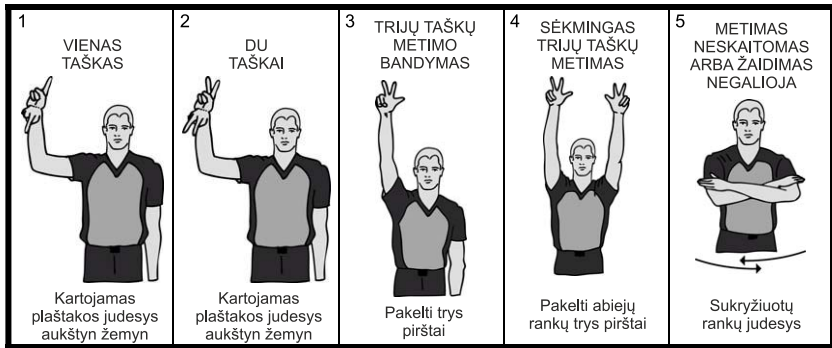
24 sekundžių laikmačio signalas nestabdo rungtynių laikrodžio ar žaidimo ir kamuolys netampa nežaidžiamu, nebent signalas skamba komandai valdant kamuolį.

## A – TEISĖJŲ GESTAI

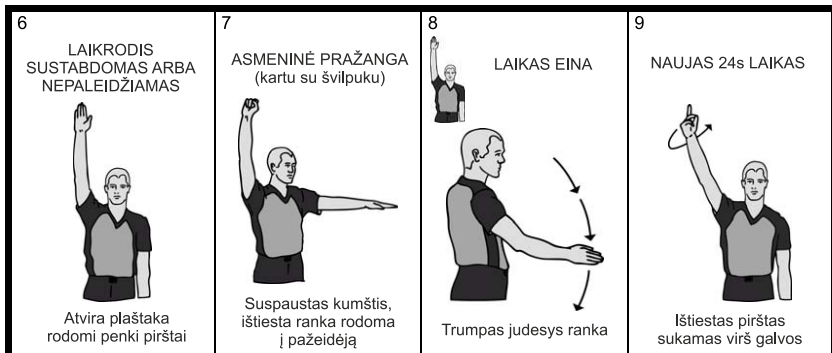
A.1. Šiose taisyklėse pavaizduoti teisėjų gestai yra vieninteliai oficialūs gestai. Juos teisėjai turi naudoti visose rungtyne.

A.2. Labai svarbu, kad sekretoriato teisėjai žinotų šiuos gestus.

### I. METIMAI






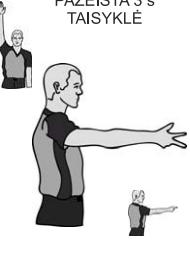


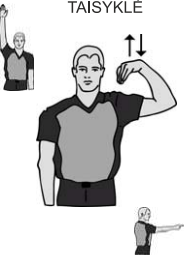

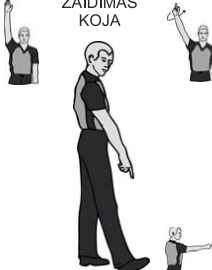
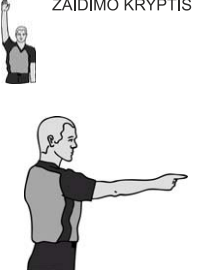
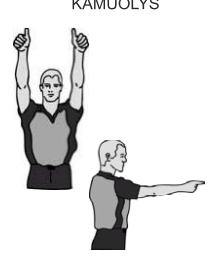
### II. LAIKO REGULIAVIMAS















### III. KEITIMAS, MINUTĖS PERTRAUKĖLĖS, BENDRAVIMAS SU SEKRETORIATU





<p>15 ŽINGSNIAI</p>  <p>Kumščiai sukami vienas prieš kitą</p>	<p>16 NETAISYKLINGAI VAROMAS KAMUOLYS: DVGIGUBAS VARYMAS</p>  <p>Rankų judesiai aukštn žemyn</p>	<p>17 NETAISYKLINGAI VAROMAS KAMUOLYS: NEŠTAS KAMUOLYS</p>  <p>Pusė sukinio ištiestu delnu pirmyn</p>	<p>18 PAŽEISTA 3 s TAISYKLĖ</p>  <p>Ištiesta ranka rodomi 3 pirštai</p>
<p>19 PAŽEISTA 5 s TAISYKLĖ</p>  <p>Rodomi 5 pirštai</p>	<p>20 PAŽEISTA 8 s TAISYKLĖ</p>  <p>Rodomi 8 pirštai</p>	<p>21 PAŽEISTA 24 s TAISYKLĖ</p>  <p>Pirštai paliečiamas patys</p>	<p>22 KAMUOLYS GRAŽINTAS Į GYNYBOS ZONĄ</p>  <p>Ištiestu pirštu kartojamas judesys</p>
<p>23 SAŪMONINGAS ŽAIDIMAS KOJA</p>  <p>Pirštu rodoma į koją</p>	<p>24 UŽRIBIS IR/ARBA ŽAIDIMO KRYPTIS</p>  <p>Pirštu rodoma lygiagrečiai šoninėms linijoms</p>	<p>25 GINČIJAMAS KAMUOLYS</p>  <p>Virš galvos pakelti kumščiai su ištiestais nykščiais</p>	

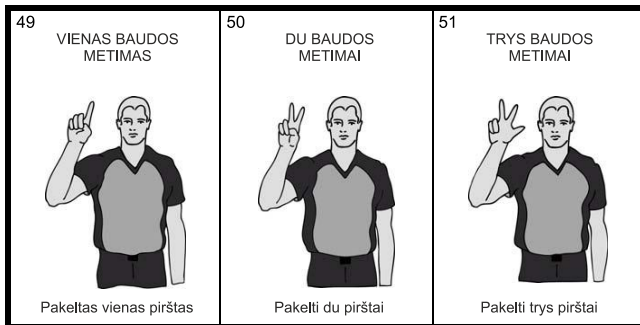
1 ETAPAS – ŽAIDĖJO NUMERIS

26 Nr. 4 	27 Nr. 5 	28 Nr. 6 	29 Nr. 7 
30 Nr. 8 	31 Nr. 9 	32 Nr. 10 	33 Nr. 11 
34 Nr. 12 	35 Nr. 13 	36 Nr. 14 	37 Nr. 15 

## 2 ETAPAS – PRAŽANGOS POBŪDIS

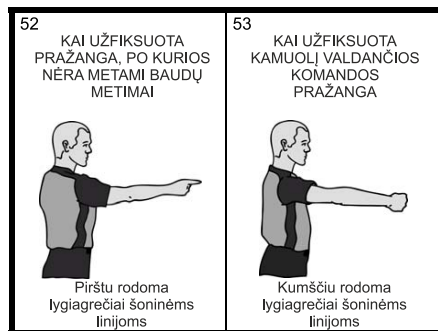
<p>38</p> <p>SUDAVIMAS PER RANKĄ</p>  <p>Ranka suduodama per kitą ranką</p>	<p>39</p> <p>BLOKAVIMAS</p>  <p>Rankos įremtos į klubus</p>	<p>40</p> <p>PRAŽANGA MOSUOJANT ALKŪNĖ</p>  <p>Alkūnė mosuojama atgal</p>	<p>41</p> <p>LAIKYMAS</p>  <p>Plaštaka suimama kita ranka per riešą</p>
<p>42</p> <p>STŪMIMAS ARBA SUSIDŪRIMAS BE KAMUOLIO</p>  <p>Imituojamas stūmimas</p>	<p>43</p> <p>TURINČIO KAMUOLĮ ŽAIDĖJO STŪMIMAS</p>  <p>Kumščiu suduodama į delną</p>	<p>44</p> <p>VALDANČIOS KAMUOLĮ KOMANDOS PRAŽANGA</p>  <p>Kumščių rodoma į prasižengusios komandos krepšį</p>	<p>45</p> <p>ABIPUSĖ PRAŽANGA</p>  <p>Kumščiais mosuojama virš galvos</p>
<p>46</p> <p>TECHNINĖ PRAŽANGA</p>  <p>Ištiestomis plaštakomis rodoma T raidė</p>	<p>47</p> <p>NESPORTINĖ PRAŽANGA</p>  <p>Virš galvos iškelta į kumštį sugniaužta ranka suimama per riešą</p>	<p>48</p> <p>DISKVALIFIKACINĖ PRAŽANGA</p>  <p>Pakelti į viršū abiejų rankų kumščiai</p>	

### 3 ETAPAS – BAUDOS METIMŲ SKAIČIUS



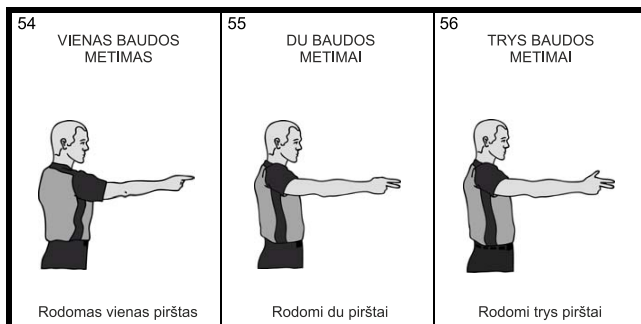
### ARBA

### ŽAIDIMO KRYPTIS

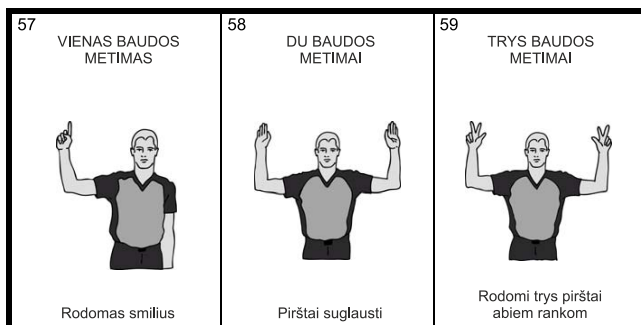


VI. BAUDOS METIMŲ RODYMAS (2 etapai)

1 ETAPAS – RIBOJIMŲ ZONOJE (stačiakampyje)



2 ETAPAS – UŽ RIBOJIMŲ ZONOS



Pav. 7. Teisėjų gestai



**KREPŠINIO RUNGTYNIŲ PROTOKOLAS**

<b>Komanda A</b>			<b>Komanda B</b>										
Varžybos		Laikas:	Data:		Vyr.teisėjas								
Rungtynės Nr.		Sporto salė:			Teisėjas								
<b>Komanda A:</b>			<b>REZULTATŲ PASIKEITIMAS</b>										
Minitės pertraukėlės			Komandinės pražangos			<b>A</b>		<b>B</b>		<b>A</b>		<b>B</b>	
1	2		1		2								
3	4		3		4								
Papildomi kėliniai		Nr. D.ž.		Pražangos									
Lic. Nr.	Žaidėjo vardas, pavardė	Nr.	D.ž.	1	2	3	4	5					
Treneris:		Trenerio asistentas:											
<b>Komanda B:</b>			Komandinės pražangos			<b>A</b>		<b>B</b>		<b>A</b>		<b>B</b>	
Minitės pertraukėlės			Komandinės pražangos			<b>A</b>		<b>B</b>		<b>A</b>		<b>B</b>	
1	2		1		2								
3	4		3		4								
Papildomi kėliniai		Nr. D.ž.		Pražangos									
Lic. Nr.	Žaidėjo vardas, pavardė	Nr.	D.ž.	1	2	3	4	5					
Treneris:		Trenerio asistentas:											
Kėlinys 1	A	B	Pratešimai:										
Kėlinys 2	A	B	A	B									
Kėlinys 3	A	B	A	B									
Kėlinys 4	A	B	A	B									
Sekretorius:		Laikininkas:		2-as Laikininkas:		Vyr.teisėjas:		Teisėjas:		Galutinis rezultatas: <b>A</b> <b>B</b>			
Protestuojančios komandos kapitono parašas:										Nugalėjo komanda: <b>A</b> <b>B</b>			

Pav. 8B. KKL rungtynių protokolai

- B.1. Oficialus rungtynių protokolas pavaizduotas pav. 8 yra vienintelis, patvirtintas FIBA techninės komisijos.
- B.2. Jis sudarytas iš vieno (1) originalo ir trijų (3) kopijų. Kiekvienas lapas yra skirtingos spalvos. Originalas (baltas lapas) yra skirtas FIBA. Pirmą kopiją (žydros spalvos lapas) - varžybų organizatoriams, antra kopija (rozinės spalvos lapas) - laimėjusiai komandai ir paskutinė kopija (geltonos spalvos) - pralaimėjusiai komandai.
- Pastabos:**
1. Rekomenduojama, kad sekretorius naudotų dviejų (2) skirtingų spalvų rašymo priemones - vienos spalvos pirmajam ir trečiajam kėliniams, kitos spalvos - antrajam ir ketvirtajam kėliniams.
  2. Rungtynių protokolas gali būti ruošiamas ir pildomas elektroniniu būdu.

**B.3. Ne vėliau kaip 20 minučių prieš rungtynių pradžią sekretorius paruošia protokolą taip:**

- B.3.1. Protokolo viršutinėse eilutėse įrašo komandų pavadinimus. Pirmąją „**A**“ komanda visuomet įrašoma šeimininkų komanda, nebent turnyras arba rungtynės vyksta neutralioje aikštėje. Tuomet pirmąją rašoma ta komanda, kuri varžybų programoje (tvarkaraštyje) yra nurodyta pirmąją. Antroji – „**B**“ komanda.
- B.3.2. Sekretorius tam skirtose grafose užrašo:
- varžybų pavadinimą;
  - rungtynių numerį;
  - rungtynių datą, laiką ir vietą;
  - vyresniojo teisėjo ir teisėjo (-ų) inicialus bei pavardes.

<b>Komanda A</b>	<b>KUPIŠKIO KAVARSKAS</b>	<b>Komanda B</b>	<b>KAVARSKO KUPIŠKIS</b>
Varžybos	<b>KKL KAIMŲ LYGA</b>	Laikas:	<b>18:00</b>
		Data:	<b>2010-01-01</b>
Rungtynės Nr.	<b>0001</b>	Sporto salė:	<b>KKL ARENA</b>
		Vyr.teisėjas	<b>VARDENIS PAVARDENIS</b>
		Teisėjas	<b>VARDAITIS PAVARDAITIS</b>

**Pav. 9. Rungtynių protokolo antraštė**

- B.3.3. Sekretorius, pagal trenerių pateiktus komandos narių sąrašus, surašo abiejų komandų dalyvius. Komanda „A“ surašoma viršutinėje protokolo dalyje, komanda „B“ - apatinėje.
- B.3.3.1. Pirmame stulpelyje sekretorius įrašo žaidėjų licencijų numerius (paskutinius tris (3) skaitmenis). Turnyro metu žaidėjų licencijų numeriai įrašomi tik pirmųjų komandos žaidžiamų rungtynių protokole.
- B.3.3.2. Antrame stulpelyje sekretorius šalia numerio, kuriuo žaidėjas žais tose rungtynėse, DIDŽIOSIOMIS raidėmis įrašo kiekvieno žaidėjo pavardę ir inicialus. Po komandos kapitono pavardės ir inicialų turi būti įrašas „(CAP)“.
- B.3.3.3. Jeigu komandoje yra mažiau negu 12 žaidėjų, sekretorius tuščias eilutes užbraukia lygiagrečiomis linijomis, pradėdamas braukti nuo licencijos numerio stulpelio, per pavardės, žaidėjo numerio stulpelius iki galo.
- B.3.4. Po kiekvienos komandos žaidėjų sąrašais sekretorius DIDŽIOSIOMIS raidėmis įrašo komandos vyr. trenerio ir jo asistento pavardes bei inicialus.
- B.4. Likus mažiausiai 10 minučių iki rungtynių pradžios treneriai privalo:**
- B.4.1. Patvirtinti, kad sutinka su įrašytomis žaidėjų pavardėmis ir numeriais.
- B.4.2. Patvirtinti trenerio ir jo asistento pavardes.
- B.4.3. Grafoje „Dalyvavimas žaidime“ („D.Ž.“) (arba angliškame protokolo variante „Player in“) simboliu „x“ pažymėti penkis žaidėjus, kurie pradės žaisti rungtynes (startinį žaidėjų penketą).
- B.4.4. Pasirašyti rungtynių protokole tam skirtose vietose šalia trenerio pavardės. Pirmasis tai turi atlikti „A“ komandos treneris.
- B.5. **Rungtynių pradžioje** sekretorius turi apibraukti simbolius 'X', kuriais yra pažymėti startinio penketo žaidėjai, tokiu būdu: ⊗.



B.6. **Rungtynių eigoje** simboliu „x“ jis taip pat pažymi kiekvieną keičiantį žaidėją, šiam pirmąkart įėjus į aikštę (apibrakuiti nereikia).

**B.7. Minutės pertraukėlės**

B.7.1. Kiekviename kėlinyje arba pratęsimе suteiktos minutės pertraukėlės turi būti **pažymėtos, įrašant** į atitinkamą langelį po komandos pavadinimu kėlinio ar pratęsimo **žaidimo laiko minutę**.

B.7.2. Kiekvienam kėliniui ar pratęsimui pasibaigus, neišnaudoti langeliai (minutės pertraukėlės) turi būti pažymėti dviem (2) lygiagrečiomis linijomis.

**B.8. Pražangos**

B.8.1. Žaidėjas gali būti baudžiamas asmenine, technine, nespportine arba diskvalifikacine pražangomis, kurios yra įrašomos į rungtynių protokolą ties žaidėjo pavarde.

B.8.2. Treneris, trenerio asistentas, atsarginiai žaidėjai arba kiti komandos nariai gali būti baudžiami technine arba diskvalifikacine pražangomis, kurios yra įrašomos į rungtynių protokolą ties trenerio pavarde.

B.8.3. Į rungtynių protokolą pražangos įrašomos žemiau nurodyta tvarka:

B.8.3.1. Asmeninė pražanga žymima „P“.

B.8.3.2. Techninė pražanga žaidėjui žymima „T“.

B.8.3.3. Techninė pražanga treneriui už jo paties nespportinį elgesį žymima „C“. Antra tokia pat techninė pražanga taip pat žymima „G“. Trečiame langelyje įrašoma „D“.

B.8.3.4. Techninė pražanga, skiriama treneriui dėl kitų priežasčių, žymima „B“.

B.8.3.5. Nespportinė pražanga žymima „U“. Antroji nespportinė pražanga taip pat žymima „U“, o likusiuose langeliuose įrašoma „D“.

B.8.3.6. Diskvalifikacinė pražanga žymima „D“.

B.8.3.7. Jei po bet kokios pražangos metami baudos metimai (1, 2 ar 3), jų kiekis turi būti parašytas šalia raidės, žymnčios pražangos pobūdį („P“, „T“, „C“, „B“, „U“ arba „D“).

B.8.3.8. Jei pražangos skiriamos abiem komandoms ir nuobaudos kompensuoja viena kitą (§ 42 "ypatingi atvejai"), šalia raidės („P“, „T“, „C“, „B“, „U“ arba „D“), žymnčios pražangos pobūdį, įrašoma mažoji "c".

B.8.3.9. Pasibaigus kiekvienam kėliniui, sekretorius turi nubrėžti storą liniją, skiriančią jau užpildytus ir tuščius pražangų langelius.

Pasibaigus rungtynėms sekretorius horizontalia linija užbraukia likusius tuščius pražangų langelius.

B.8.3.10. Diskvalifikacinių pražangų pavyzdžiai:

Diskvalifikacinės pražangos, skirtos treneriams, trenerių asistentams, atsarginiams žaidėjams ar komandos palydovams už tai, kad peštynių metu paliko komandos suolo zoną (§ 39 .Peštynės"), turi būti žymimos kaip yra parodyta žemiau. Į visus diskvalifikuojamo asmens tuščius pražangų langelius turi būti įrašyta „F“.

Jeigu diskvalifikuojamas tik treneris:

Treneris: <b>VARDUKAS PAVARDUKAS</b>	D <sub>2</sub>	F	F
Trenerio asistentas: <b>VARDELIS PAVARDELIS</b>			

Jeigu diskvalifikuojamas tik trenerio asistentas:

Treneris: <b>VARDUKAS PAVARDUKAS</b>	B <sub>2</sub>	F	F
Trenerio asistentas: <b>VARDELIS PAVARDELIS</b>	F	F	F

Komanda A: <b>KUPTĖKTO KAVARSKAS</b>										
Minutės pertraukėlės					Komandos pražangos					
1	6	2			1	X	X	X	X	X
3	8	4	10		3	X	X	X	X	X
					Papildomi kėliniai					
Lic. Nr.	Žaidėjo vardas, pavardė	Nr.	P.	T.	C.	B.	U.	D.	G.	P.
001	PETRAS PETRAITIS	4	X	P.						
002	ANTANAS ANTANAITIS	5	X	P	P	P.				
003	MARTYNAS MARTINAITIS	6	X	P.	U.	P.	P.			
004	JONAS JONAITIS (CAP)	8	X	T.	P.					
005	ANDRIUS ANDRIJAUSKAS	9	X	P	P.	U.				
006	MYKOLAS MYKOLAITIS	10								
007	ZIGMAS ZIGMAUSKAS	11	X	P.	P.					
008	ALOYZAS ALOYZAUSKAS	13	X	P.	P.					
009	MARTIUS MARIJAUSKIS	15	X	P.	P.	P.	T.			
010	TOMAS TOMAITIS	16	X	P.	P.	P.	P.	U.		
Treneris: <b>VARDUKAS PAVARDUKAS</b> C, B										
Trenerio asistentas: <b>VARDELIS PAVARDELIS</b>										

Pav. 10. Komandos rungtynių protokolė

Jeigu diskvalifikuojami abu - treneris ir jo asistentas:

Treneris: VARDUKAS PAVARDUKAS	D <sub>2</sub>	F	F
Trenerio asistentas: VARDELIS PAVARDELIS	F	F	F

Jeigu diskvalifikuojamasis atsarginis žaidėjas turi mažiau nei 4 pražangas, tada „F“ įrašoma visuose likusiuose tuščiuose langeliuose:

003 MARTYNAS MARTINAITIS	6	X	P <sub>2</sub>	P <sub>2</sub>	F	F	F
--------------------------	---	---	----------------	----------------	---	---	---

Jeigu tai yra 5-oji diskvalifikuojamojo atsarginio žaidėjo pražanga, tai „F“ įrašoma paskutiniame tuščiam langelyje:

003 MARTYNAS MARTINAITIS	6	X	T <sub>2</sub>	P <sub>2</sub>	P <sub>2</sub>	F
--------------------------	---	---	----------------	----------------	----------------	---

Jeigu diskvalifikuojamasis atsarginis žaidėjas jau yra surinkęs 5-ias pražangas, tai „F“ rašoma už paskutinio pražangos langelio:

003 MARTYNAS MARTINAITIS	6	X	T <sub>2</sub>	P <sub>2</sub>	P <sub>2</sub>	P <sub>2</sub>	F
--------------------------	---	---	----------------	----------------	----------------	----------------	---

Jeigu pagal auščiau pateiktus pavyzdžius yra diskvalifikuojami žaidėjai Malkys, Dūda ir Pyragas arba yra diskvalifikuojamas komandos palydovas, papildomai techninė pražanga yra įrašoma:

Treneris: VARDUKAS PAVARDUKAS	B <sub>2</sub>		
Trenerio asistentas: VARDELIS PAVARDELIS			

**Pastaba:** techninės ar diskvalifikacinės pražangos, skirtos peštynių metu (§ 39), nėra įskaitomos į bendrą komandinių pražangų skaičių.

B.8.3.11. Diskvalifikacinė atsarginio žaidėjo pražanga (kai netaikomas § 39) žymima taip:

003 MARTYNAS MARTINAITIS	6	X	D				
--------------------------	---	---	---	--	--	--	--

ir

Treneris: VARDUKAS PAVARDUKAS	B <sub>2</sub>		
Trenerio asistentas: VARDELIS PAVARDELIS			

B.8.3.12. Diskvalifikacinė trenerio asistento pražanga (kai netaikomas § 39) žymima taip:

Treneris: VARDUKAS PAVARDUKAS	B <sub>2</sub>		
Trenerio asistentas: VARDELIS PAVARDELIS	D		

B.8.3.13. Diskvalifikacinė žaidėjo pražanga, kai jis jau yra prasižengęs penkis kartus (kai netaikomas § 39) žymima taip:

003 MARTYNAS MARTINAITIS	6	X	T <sub>2</sub>	P <sub>3</sub>	P <sub>2</sub>	P <sub>1</sub>	P <sub>2</sub>	D
--------------------------	---	---	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	---

ir

Treneris: VARDUKAS PAVARDUKAS	B <sub>2</sub>		
Trenerio asistentas: VARDELIS PAVARDELIS			

## B.9. Komandos pražangos

B.9.1. Komandos pražangoms žymėti kiekvienam kėliniui atskirai yra skirtos keturios eilutės po keturis langelius, kurie yra protokole po komandos pavadinimu ir virš žaidėjų pavardžių.

B.9.2. Kai žaidėjas baudžiamas asmenine, technine, nesportine ar diskvalifikacine pražanga (kai netaikomas § 39), sekretorius privalo šią pražangą komandos pražangų eilutėje pažymėti simboliu „X“.

## B.10. Didėjantis rezultatas

B.10.1. Sekretorius rungtynių protokole chronologiškai rašo abiejų komandų pelnomus taškus.

B.10.2. Taškų rašymui protokole yra skirti keturi stulpeliai.

- B.10.3. Kiekvienas stulpelis yra padalintas į dar keturis mažesnius stulpelius. Du kairieji stulpeliai yra skirti "A" komandai, du dešinieji - "B" komandai. Dviejuose viduriniuose stulpeliuose kiekvienai komandai yra surašyti taškai (po 160 taškų).

Sekretorius privalo:

**pirmiausia**, žymėdamas taiklų dvitaškį ar tritaškį metimą užbraukti brūkšnij „/“ ant skaičiaus, žyminčio **paskutinį** metimų pelnytą tašką, o rutuliuku „●“ atžymi kiekvieną taiklų baudos metimą;

**po to** tuščiame langelyje prie paskutinės padidėjusio rezultato atžymos „/“ arba „●“ sekretorius įrašo žaidėjo, pelniusio tašką(-us), numerį.

**B.11. Didėjantis rezultatas: papildomi nurodymai**

- B.11.1. Žaidėjui įmetus tritaškį metimą, įrašytas atitinkamame stulpelyje jo numeris turi būti apibraukiamas apskritimu.

- B.11.2. Komandai atsitiktinai įmetus kamuolį į savo krepšį, taškai užrašomi varžovų komandos kapitoniui aikštėje.

- B.11.3. Kai kamuolys neįkrenta į krepšį, tačiau metimas įskaitomas (§ 31 "Neteisingas kamuolio lietimasis ir trukdymas įmesti į krepšį"), taškai įrašomi žaidėjui, atlikusiam metimą.

- B.11.4. Pasibaigus kiekvienam kėliniui, sekretorius turi ryškiu apskritimu „O“ apibrėžti paskutinius kiekvienos komandos taškų skaičius ir stora horizontalia linija pabraukti po šiuo skaičiumi bei žaidėjo, pelniusio paskutinius taškus, numeriu.

- B.11.5. Prasidėjus kiekvienam sekančiam kėliniui, sekretorius tęsia rezultato rašymo procesą (kaip nurodyta aukščiau) nuo tos vietos, kur jis buvo nutrauktas.

- B.11.6. Kai tik įmanoma, sekretorius turi sutikrinti savo rašomą rezultatą su švieslentės parodymais. Jei yra nesutapimas ir sekretoriaus rezultatas teisingas, jis turi imtis priemonių nedelsiant ištaisyti švieslentės parodymus. Jei išskyla abejonės arba viena iš komandų protestuoja prieš pataisą, sekretorius turi pranešti apie tai vyresniajam teisėjui, kai tik kamuolys taps nežaidžiamu ir laikrodis sustabdytas.

**B.12. Didėjantis rezultatas: rezultato susumavimas**

- B.12.1. Pasibaigus rungtynėms, sekretorius turi ryškiu apskritimu „O“ apibrėžti paskutinius kiekvienos komandos pelnytų taškų skaičius ir dviem storomis horizontaliomis linijomis pabraukti po šiais skaičiais bei žaidėjų, pelniusių paskutinius taškus, numeriais. Be to, jis turi nubrėžti įstrižas linijas abiejų komandų taškų stulpeliuose, užbraukiant likusius nepanaudotus didėjančio rezultato taškus iki stulpelio apačios.

- B.12.2. Pasibaigus kiekvienam kėliniui sekretorius abiejų komandų pelnytus taškus užrašo į apatinėje protokolo dalyje tam skirtą vietą.

- B.12.3. Pasibaigus rungtynėms, sekretorius protokolo apačioje, tam skirtoje vietoje, užrašo galutinį rungtynių rezultatą ir laimėjusios komandos pavadinimą.

- B.12.4. Tada sekretorius turi DIDŽIOSIOMIS raidėmis įrašyti savo pavardę protokole ir pateikti tai padaryti Sekretoriaus asistentui, rungtynių laikininkui ir 24 sekundžių laikininkui. Pasirašius sekretoriato teisėjams, protokolas pateikiamas pasirašyti aikštės teisėjams.

- B.12.5. Pasirašius teisėjui, paskutinysis asmuo pasirašantis rungtynių protokole turi būti vyresnysis teisėjas. Tai reiškia vadovavimo rungtynėms pabaigą.

A		B		A		B	
RUPTISIO SKAIČIAUS	SKAIČIUS	RUPTISIO SKAIČIAUS	SKAIČIUS	RUPTISIO SKAIČIAUS	SKAIČIUS	RUPTISIO SKAIČIAUS	SKAIČIUS
	1	2	6	8	2	8	3
	2	3	6			8	3
6	3		3			7	5
	4	4		53	4		
11	5	5				10	7
11	6	5		10	6		
	7	7				7	10
10	8	8		8	8		
	9	10		8	10		
	10	10		8	11		
10	11	11		53	-		
	12	12			12		
4	13	13	7	8	14		
5	14	14				22	12
5	15	15	6	13	16		
	16	16		16	12		
5	17	17		10	19		
	18	18	6	14	21		
6	19	19		10	22		
	20	20	9		23		
11	21	21				22	13
	22	22	9				
11	23	23	9			9	-
	24	24					
	25	25	7				
	26	26	7	8	25		
5	27	27				21	15
	28	28	6	13	27		
10	29	29		10	29		
	30	30	8	8	31		
4	31	31				8	16
	32	32	5				
4	33	33	5			11	18
4	34	34				11	20
	35	35	10			11	22
10	36	36				10	-
	37	37	12				
	38	38				11	24
10	39	39	12	31	24		
10	40	40	12				

Pav. 11. Didėjantis rezultatas (kairėje – FIBA, dešinėje – KKL)

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

Pav. 12. Rezultato susumavimas

**Pastaba:** jeigu vienos iš komandų kapitonas (CAP) pareiškia protestą, pasirašydamas grafoje „Kapitono parašas protesto atveju“, sekretoriato teisėjai ir teisėjas turi laukti, kol vyresnysis teisėjas leidžia jiems pasišalinti.

Kėlinys 1	A	18	B	20	Pratešimai:		
Kėlinys 2	A	15	B	13	A	-	B -
Kėlinys 3	A	22	B	18	A	-	B -
Kėlinys 4	A	17	B	25	A	-	B -

Sekretorius:	
Laikininkas:	2-asis Laikininkas:
Vyr. teisėjas:	Teisėjas:
Protestuojančios komandos kapitono parašas:	

Galutinis rezultatas:	A	72	B	76
Nugalėjo komanda:	KAVARSKO KUPIŠKIS			

**Pav. 13. Rungtynių protokolo apatinė dalis**

## C – PROTESTO PATEIKIMO TVARKA

Jeigu oficialių FIBA varžybų metu komanda mano, kad jos interesus pažeidė teisėjo (vyr. teisėjo ar teisėjo (-ų)) sprendimas arba koks kitas įvykis žaidimo metu, ji turi elgtis taip:

C.1. Šios komandos kapitonas (CAP) tik pasibaigus rungtynėms, turi pranešti vyresniajam teisėjui, kad jo komanda protestuoja rungtynių rezultata. Jis turi pasirašyti protokolo langelyje vadinamame "Kapitono parašas protesto atveju".

Kad šis kapitono pareiškimas taptų galiojančiu, būtina, jog oficialus nacionalinės federacijos arba komandos atstovas raštu patvirtintų šį protestą per 20 minučių nuo rungtynių pabaigos.

Detalus protesto motyvavimas nėra būtinas. Pakanka parašyti: "Nacionalinė federacija arba klubas X protestuoja rungtynių tarp X ir Y komandų rezultata". Protestas su garantiniu įnašu, ekvivalentišku 250 JAV dolerių sumai, įteikiamas FIBA arba Techninio komiteto atstovui.

Protestuojančios komandos nacionalinė federacija arba klubas privalo per 1 valandą nuo rungtynių pabaigos įteikti FIBA atstovui arba Techninio komiteto prezidentui protesto tekstą.

Jei protestas patenkinamas, garantinė įmoka grąžinama.

C.2. Rungtynių vyresnysis teisėjas per vieną (1) valandą nuo rungtynių pabaigos, turi informuoti apie įvykusį incidentą FIBA atstovą arba Techninio komiteto prezidentą.

C.3. Jei protestuojančios komandos nacionalinė federacija ar klubas, arba varžovų komanda ar klubas, nesutinka su Techninio komiteto sprendimu, jie gali rašyti apeliaciją ir įteikti ją Apeliacinei žiuri.

Kad tai taptų teisėtu aktu, apeliacija turi būti pateikta per 20 minučių nuo Techninio komiteto atsakymo gavimo su ekvivalentišku 500 JAV dolerių garantiniu įnašu.

Apeliacinė žiuri nagrinėja protestą kaip paskutinė instancija. Jos sprendimai yra galutiniai.

C.4. Video juostos, filmai, nuotraukos arba kita medžiaga (vaizdinė, elektroninė, skaitmeninė) gali būti naudojama tik:

- nuspręsti, ar paskutinis metimas į krepšį kiekvieno kėlinio pabaigoje yra atliktas laiku ir/ar šis metimas yra dviejų (2) ar trijų (3) taškų vertės.
- nustatant atsakomybę už elgesio normų pažeidimus arba mokymo tikslais (treniruotėms), kai rungtynės baigėsi.

## D – KOMANDŲ KLASIFIKACIJA

### D.1. Procedūra

Komandos klasifikuojamos pagal iškovotus taškus: už kiekvienas laimėtas rungtynes skiriami 2 taškai, už pralaimėtas – 1 taškas (įskaitant pralaimėjimą išsibaudavus), ir 0 taškų už pralaimėjimą dėl teisės žaisti netekimo.

- D.1.1. Kai dvi komandos surenka tiek pat taškų, aukštesnę vietą lemia tarpusavio rungtynių rezultatas(-ai).
- D.1.2. Jei dviejų komandų, surinkusių tiek pat taškų, tarpusavio rungtynių rezultatas ir įmetimų vidurkis lygus, klasifikacija vykdoma pagal visų šios grupės rungtynių įmetimų vidurkį.
- D.1.3. Kai po tiek pat taškų surenka daugiau negu dvi komandos, daroma antroji klasifikacija, atsižvelgiant tik į šių komandų tarpusavio rungtynių rezultatus.
- D.1.4. Jei ir po antros klasifikacijos komandų rodikliai vienodi, jų vietas nustato tarpusavio rungtynių įmetimų vidurkis.
- D.1.5. Jei ir tai nepadeda nustatyti komandų vietų, skaičiuojamas visų šios grupės rungtynių įmetimų vidurkis.
- D.1.6. Jei, naudojant aukščiau nurodytus kriterijus, iš didesnio kiekio komandų turinčių vienodai taškų, lieka tik dvi - taikomos D.1.1. ir D.1.2. punktuose išdėstytos procedūros.
- D.1.7. Jei po skaičiavimo lieka daugiau kaip dvi komandos, procedūra kartojama nuo D.1.3. punkto.
- D.1.8. Įmetimų vidurkis visuomet apskaičiuojamas dalybos būdu.

### D.2. Išimtis

Jei varžybose dalyvauja tik trys komandos ir jų užimtų vietų negalima nustatyti aukščiau aprašytais klasifikacijos metodais (įmetimų vidurkis vienodas), tuomet lemia įmesti taškai.

#### Išimties pavyzdys:

A, B, C komandų rungtynių rezultatai:	A prieš B	82:75
	A prieš C	64:71
	B prieš C	91:84

#### Galutinės vietos:

Komandos:	Rungtynių skaičius	Laimėta	Pralaimėta	Taškai	Įmetimų skirtumas	Įmetimų santykis
A	2	1	1	3	146:146	1,000
B	2	1	1	3	166:166	1,000
C	2	1	1	3	155:155	1,000

<b>Galutinė klasifikacija:</b>	1 vieta	B – 166 pelnyti taškai
	2 vieta	C – 155 pelnyti taškai
	3 vieta	A – 146 pelnyti taškai

Jeigu ir tada, kai visi šie skaičiavimai ir vertinimai atlikti, trys komandos turi vienodus vertinimo kriterijus, galutinei vietai nustatyti traukiami burtai. Burtų metodą nustato komisaras arba vietos varžybų organizatoriai.

- D.3. Kiti klasifikavimo taisyklės pavyzdžiai:
- D.3.1. Dvi komandos surinko po vienodai taškų ir žaistos tik vienerios tarpusavio rungtynės.

Komanda	Rungtynių skaičius	Laimėta	Pralaimėta	Taškai
A	5	4	1	9
B	5	4	1	9
C	5	3	2	8
D	5	2	3	7
E	5	2	3	7
F	5	0	5	5

Šioje klasifikacijoje rungtynių tarp A ir B komandų nugalėtojas užims pirmąją vietą, o D ir E komandų nugalėtojas užims ketvirtąją vietą.

D.3.2. Dvi komandos vienoje grupėje surinko po vienodai taškų ir tarpusavyje yra sužaidusios dvi rungtynes.

Komanda	Rungtynių skaičius	Laimėta	Pralaimėta	Taškai
A	10	7	3	17
B	10	7	3	17
C	10	6	4	16
D	10	5	5	15
E	10	3	7	13
F	10	2	8	12

Galimi šie rezultatai:

D.3.2.1. A komanda laimėjo abejas rungtynes:

1 vieta A komanda  
2 vieta B komanda

D.3.2.2. Abi komandos laimėjo po vienerias rungtynes:

A prieš B 90:82  
B prieš A 69:62

Įmestų taškų skirtumas: A: 152:151  
B: 151:152

Įmestų taškų santykis: A: 1,0066  
B: 0,9934

Todėl: 1 vieta A  
2 vieta B

D.3.2.3. Abi komandos laimėjo po vienerias rungtynes:

A prieš B 90:82  
B prieš A 70:62

Abiejų komandų vienodas įmestų taškų skirtumas (152:152) ir įmestų taškų santykis (1,000).

Tuomet klasifikuojama remiantis visų šioje grupėje žaistų rungtynių įmestų taškų santykiu.

D.3.3. Daugiau kaip dvi komandos surinko vienodai taškų.

Komanda	Rungtynių skaičius	Laimėta	Pralaimėta	Taškai
A	5	4	1	9
B	5	4	1	9
C	5	4	1	9
D	5	2	3	7
E	5	1	4	6
F	5	0	5	5

Rungtynių rezultatai tarp A, B, C:  
A prieš B 82:75  
A prieš C 77:80  
B prieš C 88:77

Komandos:	Rungtynių skaičius	Laimėta	Pralaimėta	Taškai	Įmestų skirtumas	Įmestų santykis
A	2	1	1	3	159:155	1,0258
B	2	1	1	3	163:159	1,0251
C	2	1	1	3	157:165	0,9515

Todėl: 1 vieta A komanda  
2 vieta B komanda  
3 vieta C komanda

Jei šitaip gauti trijų komandų įmestų santykio rezultatai yra vienodi, galutinei vietai nustatyti reikia remtis visų šioje grupėje žaistų rungtynių rezultatais.

D.3.4. Daugiau kaip dvi komandos surinko vienodai taškų.

Komanda	Rungtynių skaičius	Laimėta	Pralaimėta	Taškai
A	5	3	2	8
B	5	3	2	8
C	5	3	2	8
D	5	3	2	8
E	5	2	3	7
F	5	1	4	6

Klasifikuojama tik atsižvelgiant į tarpusavio rezultatus tų komandų, kurios surinko po lygiai taškų.

Yra du variantai:

I.			II.		
Komanda	Laimėta	Pralaimėta	Komanda	Laimėta	Pralaimėta
A	3	0	A	2	1
B	1	2	B	2	1
C	1	2	C	1	2
D	1	2	D	1	2

I atveju: 1 vieta A komanda  
B, C, D komandos klasifikuojamos pagal anksčiau pateiktą D.3.2 pavyzdį.

II atveju: klasifikuojama A ir B, taip pat C ir D komandos pagal anksčiau pateiktą D.3.2 pavyzdį.

Jeigu komanda be svarbios priežasties neatvyksta žaisti rungtynių arba, nesibaigus rungtynėms, palieka aikštę, jai įskaitomas pralaimėjimas dėl teisės žaisti netekimo. Be to šiai komandai lentelėje įrašoma nulis (0) taškų.

Jeigu komanda antrą kartą pralaimi dėl teisės žaisti netekimo, jos sužaistų visų rungtynių rezultatai anuliuojami.

---

## E – TELEVIZIJOS (TV) MINUTĖS PERTRAUKĖLĖS

---

### E.1. Apibrėžimas

Varžbas vykdanči organizacija gali pati nuspręsti, ar TV minutės pertraukėlės bus skiriamos ir, jei taip, kiek laiko (60, 75, 90 ar 100 sek) jos turi tęstis.

### E.2. Taisyklė

E.2.1. Kiekviename kėlinyje galima būti viena (1) papildoma TV minutės pertraukėlės prie paprastų priklausančių minutės pertraukėlių. Rungtynių pratėsimuose TV minutės pertraukėlių būti negali.

E.2.2. Pirmoji minutės pertraukėlė (komandos ar TV) gali būti 60, 75, 90 arba 100 sekundžių trukmės.

E.2.3. Visų kitų minutės pertraukėlių kėlinyje trukmė turi būti šešiasdešimt (60) sekundžių.

E.2.4. Abi komandos turi teisę gauti po dvi (2) minutės pertraukėles pirmoje rungtynių pusėje ir po tris (3) minutės pertraukėles antroje rungtynių pusėje.

Šios minutės pertraukėlės gali būti suteiktos bet kuriuo rungtynių metu, ir jų trukmė turi būti:

- 60, 75, 90 arba 100 sekundžių, jei tai minutės pertraukėlė, skirta TV, t.y. kėlinyje pirmoji (žr. E.2.2.), arba
- 60 sekundžių, jei tai nėra minutės pertraukėlė, skirta TV, t.y., ji suteikta bet kuriai komandai, kai TV minutės pertraukėlė jau išnaudota (žr. E.2.3. aukščiau).

### E.3. Procedūra

E.3.1. Būtų gerai, kad TV minutės pertraukėlės būtų skiriamos likus 5 minutėms iki kėlinio pabaigos. Tačiau, tai nereiškia, kad taip turi būti kiekvienu atveju.

E.3.2. Jei nėra viena komanda neprašo minutės pertraukėlės likus 5 minutėms iki kėlinio pabaigos, tuomet TV minutės pertraukėlė turi būti suteikta, pirmaai galimybei pasitaikius, kai kamuolys tampa nežaidžiamu ir žaidimo laikrodis sustabdytas. Ši minutės pertraukėlė neįrašoma nė vienai komandai.

E.3.3. Jei kuri nors komanda paprašė minutės pertraukėlės likus iki kėlinio pabaigos daugiau negu 5 minutėms, tuomet ši minutės pertraukėlė turi būti išnaudota kaip TV minutės pertraukėlė. Ši minutės pertraukėlė turi būti įskaitoma ir kaip TV minutės pertraukėlė, ir įrašoma komandai, kurios ji prašė.

E.3.4. Vadovaujantis šiomis procedūromis, gali būti suteikta mažiausiai viena (1) minutės pertraukėlė kiekviename kėlinyje ir daugiausiai šešios (6) minutės pertraukėlės pirmoje rungtynių pusėje bei daugiausiai aštuonios (8) minutės pertraukėlės antroje rungtynių pusėje.