



FIBA

We Are Basketball

2020 OFFICIAL BASKETBALL RULES

**BASKETBALL RULES &
BASKETBALL EQUIPMENT**

Valid as of **1st October 2020**

Rules adopted by the International Basketball Federation (FIBA)



OFFICIAL BASKETBALL RULES 2020

As approved by

FIBA Central Board

Mies, Switzerland, 26th March 2021

Valid as of 1st October 2020

v1.1

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI	2
DAFTAR GAMBAR	3
PERATURAN SATU – PERTANDINGAN	4
Pasal.1 Definisi.....	4
PERATURAN DUA – LAPANGAN PERMAINAN DAN PERLENGKAPAN	5
Pasal.2 Lapangan permainan	5
Pasal.3 Perlengkapan	10
PERATURAN TIGA – TIM	11
Pasal.4 Tim.....	11
Pasal.5 Pemain Cidera.....	14
Pasal.6 Kapten : Tugas dan Wewenang.....	14
Pasal.7 Pelatih Kepala dan Asisten pelatih pertama: Tugas dan wewenang	14
PERATURANEMPAT – PERATURAN PERMAINAN.	16
Pasal.8 Waktu permainan, angka imbang dan overtime	16
Pasal.9 Permulaan dan akhir suatu <i>quarter</i> , overtime atau pertandingan	16
Pasal.10 Status Bola.	17
Pasal.11 Lokasi seorang pemain dan wasit.	18
Pasal.12 <i>Jump ball</i> dan <i>alternating possession</i>	18
Pasal.13 Bagaimana bola dimainkan.....	20
Pasal.14 Penguasaan bola.	20
Pasal.15 Pemain dalam gerakan menembak	20
Pasal.16 Bola masuk: kapan terjadi dan nilainya	21
Pasal.17 <i>Throw-in</i> (lemparan kedalam)	22
Pasal.18 <i>Time-out</i>	23
Pasal.19 Pergantian pemain	25
Pasal.20 Kalah bertanding karena <i>forfeit</i>	27
Pasal.21 Kalah bertanding karena <i>default</i>	27
PERATURAN LIMA - VIOLATIONS	28
Pasal.22 <i>Violations</i>	28
Pasal.23 Pemain berada diluar lapangan dan bola berada diluar lapangan	28
Pasal.24 <i>Dribble</i>	28
Pasal.25 <i>Travelling</i>	29
Pasal.26 <i>3 seconds</i>	30
Pasal.27 Pemain dalam penjagaan ketat	30
Pasal.28 <i>8 seconds</i>	31
Pasal.29 <i>24 seconds</i>	31
Pasal.30 Bola telah kembali ke <i>backcourt</i>	33
Pasal.31 <i>Goaltending</i> dan <i>Interference</i>	34
PERATURAN ENAM - FOULS	36
Pasal.32 <i>Fouls</i>	36
Pasal.33 Persinggungan : Prinsip Umum	36
Pasal.34 <i>Personal foul</i>	41
Pasal.35 <i>Double foul</i>	42
Pasal.36 <i>Technical foul</i>	42
Pasal.37 <i>Unsportsmanlike foul</i>	44
Pasal.38 <i>Disqualifying foul</i>	45
Pasal.39 Perkelahian	47

PERATURAN TUJUH – KETENTUAN UMUM.....	49
Pasal.40 5 <i>foul</i> yang dilakukan oleh seorang pemain.....	49
Pasal.41 Team fouls : Hukuman.....	49
Pasal.42 Situasi khusus	49
Pasal.43 <i>Free throws</i>	50
Pasal.44 Kekeliruan yang dapat diperbaiki	52
PERATURAN DELAPAN – Wasit, Petugas meja, Commissioner : Tugas dan wewenang.....	54
Pasal.45 Wasit, petugas mejadan <i>commissioner</i>	54
Pasal.46 <i>Crew chief</i> : Tugas dan wewenang	54
Pasal.47 Wasit : Tugas dan wewenang	55
Pasal.48 Pencatat angka dan asisten pencatat angka: Tugas.	56
Pasal.49 Pengatur waktu : Tugas	57
Pasal.50 Operator <i>shot clock</i> : Tugas	58
A – SIGNAL WASIT	60
B - SCORE SHEET	68
C – PROSEDUR PROTES.....	78
D – KLASIFIKASI TIM	79
E – MEDIA TIME-OUT.....	89
F – INSTAN REPLAY SYSTEM.....	90
DAFTAR GAMBAR	
Gambar 1 Ukuran penuh lapangan permainan.....	6
Gambar 2 Daerah bersyarat	8
Gambar 3 Daerah tembakan untuk mencetak 2-poin/3-poin	8
Gambar 4 Petugas meja dan bangku pergantian pemain	9
Gambar 5 Prinsip silinder	36
Gambar 6 Posisi pemain(-pemain) selama free throw.....	51
Gambar 7 Sinyal wasit.....	67
Gambar 8 Scoresheet	68
Gambar 9 Bagian atas dari scoresheet.....	69
Gambar 10 Tim tertulis di scoresheet (sebelum pertandingan).....	70
Gambar 11 Tim tertulis di scoresheet (setelah pertandingan).	71
Gambar 12 Running score (Angka berjalan).....	76
Gambar 13 Summing up (menutup/menjumlah score diakhir pertandingan).	77
Gambar 14 Bagian bawah dari scoresheet	77



FIBA
We Are Basketball

TERJEMAH PERATURAN RESMI BOLA BASKET 2020



Keseluruhan Peraturan Resmi Bolabasket, semua referensi dibuat untuk pemain, pelatih, wasit, dll, baik untuk pria maupun wanita. Harus dipahami bahwa semua ini dibuat hanya untuk tujuan pelaksanaan.

PERATURAN SATU – PERTANDINGAN

Pasal 1 Definisi

1.1 Pertandingan bola basket

Bola basket dimainkan oleh 2 tim yang masing-masing terdiri dari 5 pemain. Tujuan dari masing-masing tim adalah untuk mencetak angka ke keranjang lawan dan berusaha mencegah tim lawan mencetak angka.

Pertandingan dikontrol oleh wasit, petugas meja dan seorang commissioner, jika hadir.

1.2 Keranjang : Lawan/sendiri

Keranjang yang diserang oleh suatu tim adalah keranjang lawan dan keranjang yang dipertahankan oleh suatu tim adalah keranjangnya sendiri.

1.3 Pemenang pertandingan

Tim yang mencetak angka **pertandingan** lebih banyak pada akhir waktu permainan akan menjadi pemenang.



PERATURAN DUA – LAPANGAN PERMAINAN DAN PERLENGKAPAN

Pasal 2 Lapangan permainan

2.1 Lapangan permainan

Lapangan permainan harus rata, memiliki permukaan keras yang bebas dari segala sesuatu yang menghalangi (Gambar 1) dengan ukuran panjang 28 m dan lebar 15 m yang diukur dari sisi dalam garis batas.

2.2 **Backcourt**

Backcourt suatu tim terdiri dari keranjang miliknya sendiri, bagian depan dari papan pantul dan bagian dari lapangan yang dibatasi oleh *endline* di belakang keranjang miliknya sendiri, *side line* dan garis tengah.

2.3 **Frontcourt**

Frontcourt suatu tim terdiri dari keranjang lawan, bagian depan dari papan pantul dan bagian dari lapangan yang dibatasi oleh *endline* dibelakang keranjang lawan, *side line* dan sisi dalam dari garis tengah terdekat dengan keranjang lawan.

2.4 **Garis-garis**

Semua garis warnanya harus sama dan dibuat dengan warna putih atau warna kontras lainnya, dengan lebar 5 cm dan dapat terlihat dengan jelas.

2.4.1 **Garis batas**

Lapangan permainan akan dibatasi dengan garis batas, yang terdiri dari *endline* dan *side line*. Garis-garis ini bukan merupakan bagian dari lapangan permainan.

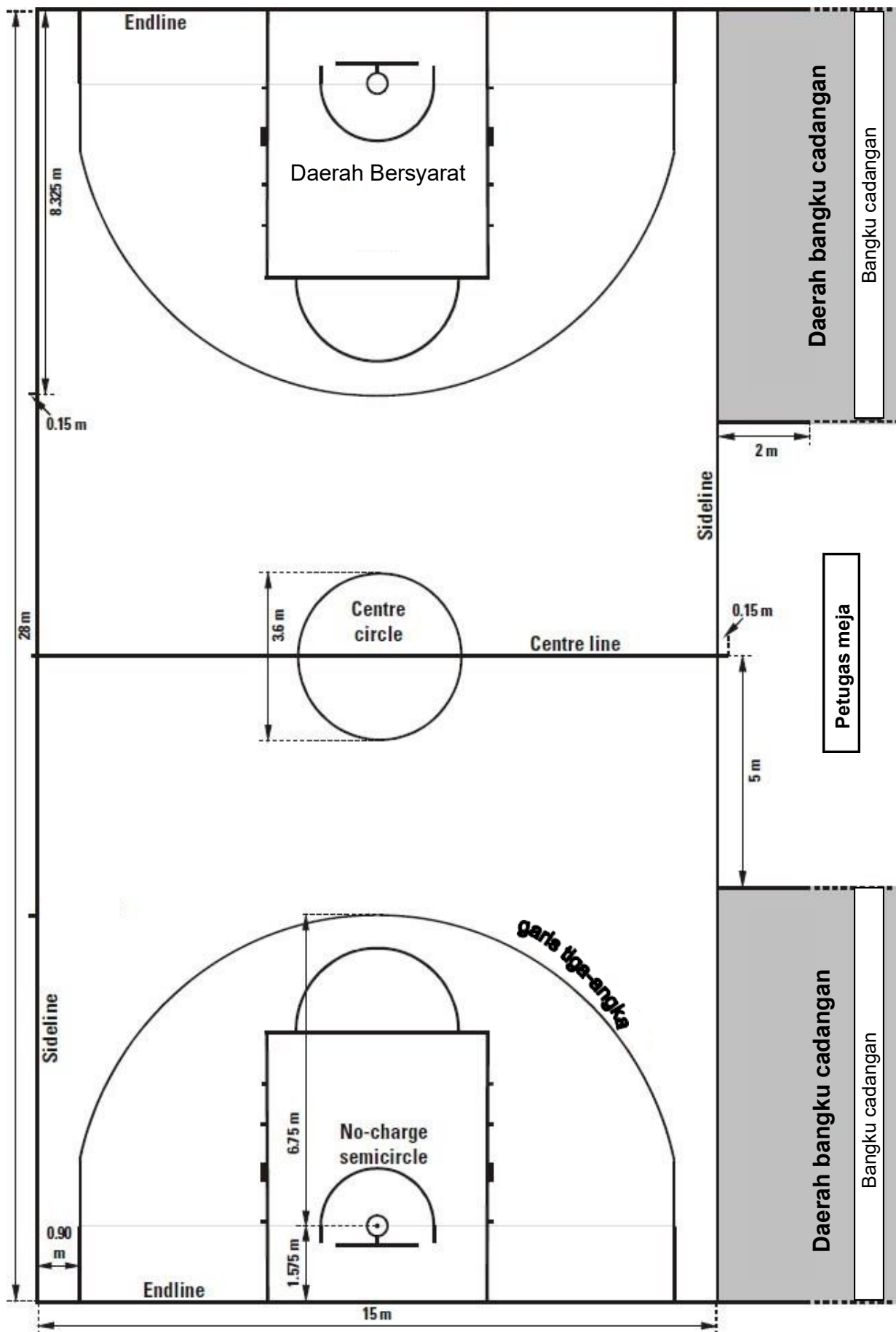
Segala sesuatu yang menghalangi termasuk bangku pelatih kepala, asisten pelatih, pemain pengganti, pemain yang sudah tidak bermain dan anggota delegasi yang mendampingi setidaknya berada 2 meter dari lapangan permainan.

2.4.2 **Garis tengah, lingkaran tengah dan setengah lingkaran *free throw***

Garis tengah akan dibuat sejajar dengan *endline* dari titik tengah kedua *sideline*. Garis ini akan diperpanjang 0,15 m dari masing-masing *side line*. Garis tengah adalah bagian dari *backcourt*.

Lingkaran tengah dibuat di tengah-tengah lapangan permainan dan mempunyai jari-jari 1,80 m diukur dari sisi luar keliling lingkaran.

Setengah lingkaran *free throw* dibuat di lapangan permainan dengan jari-jari 1,80 m diukur dari sisi luar keliling lingkaran dan dengan pusatnya berada di titik tengah garis *free throw* (Gambar 2).



Gambar 1 Ukuran lengkap lapangan permainan



2.4.3 **Garis *free throw*, daerah bersyarat dan tempat *rebound free throw***

Garis *free throw* dibuat sejajar dengan masing-masing *endline*. Sisi terjauh garis ini 5,80 m dari sisi dalam *endline* dan panjangnya 3,60 m. Titik tengahnya akan berada pada garis khayal yang menghubungkan 2 titik tengah dari garis *endline*.

Daerah bersyarat merupakan daerah lapangan yang berbentuk persegi panjang di lapangan permainan, dibatasi oleh *endline*, perpanjangan garis *free throw* dan garis-garis yang berasal dari *endline*, sisi luarnya akan berjarak 2,45 m dari titik tengah *endline* dan berakhir pada sisi luar perpanjangan garis *free-throw*. Garis-garis tersebut, kecuali *endline* adalah bagian dari daerah bersyarat.

Tempat *rebound free throw* sepanjang daerah bersyarat, untuk para pemain selama *free throw*, akan ditandai seperti pada Gambar 2.

2.4.4 **Daerah tembakan untuk mencetak 3-angka**

Daerah tembakan untuk mencetak 3-angka suatu tim (Gambar 1 dan Gambar 3) merupakan seluruh daerah lantai dari lapangan permainan, kecuali untuk daerah di dekat keranjang lawan yang dibatasi oleh dan termasuk:

- 2 garis sejajar memanjang dari dan tegak lurus dengan *endline*, dengan sisi terluar 0,90 m dari sisi dalam *sideline*.
- Busur dengan jari-jari 6,75 m diukur dari titik di lantai tepat di bawah titik tengah keranjang lawan terhadap sisi luar busur. Jarak titik ini di lantai dari sisi dalam titik tengah *endline* adalah 1,575 m. Busur terhubung dengan garis paralel.

Garis 3-angka bukan bagian dari daerah tembakan untuk mencetak 3-angka.

2.4.5 **Daerah bangku cadangan**

Daerah bangku cadangan akan dibuat di luar lapangan permainan dibatasi oleh 2 garis seperti pada Gambar 1.

Seharusnya tersedia 16 tempat duduk untuk masing-masing daerah tim cadangan untuk pelatih kepala, asisten pelatih, pemain pengganti, pemain yang sudah tidak bermain dan anggota delegasi yang mendampingi.

Bila ada orang lain maka setidaknya akan berada dua 2 m di belakang tim cadangan.

2.4.6 **Garis *throw-in***

2 garis dengan panjang 0,15 m dibuat di luar lapangan permainan di *sideline* berseberangan dengan petugas meja, dengan sisi luar dari garis berjarak 8,325 m dari sisi dalam *endline* terdekat.

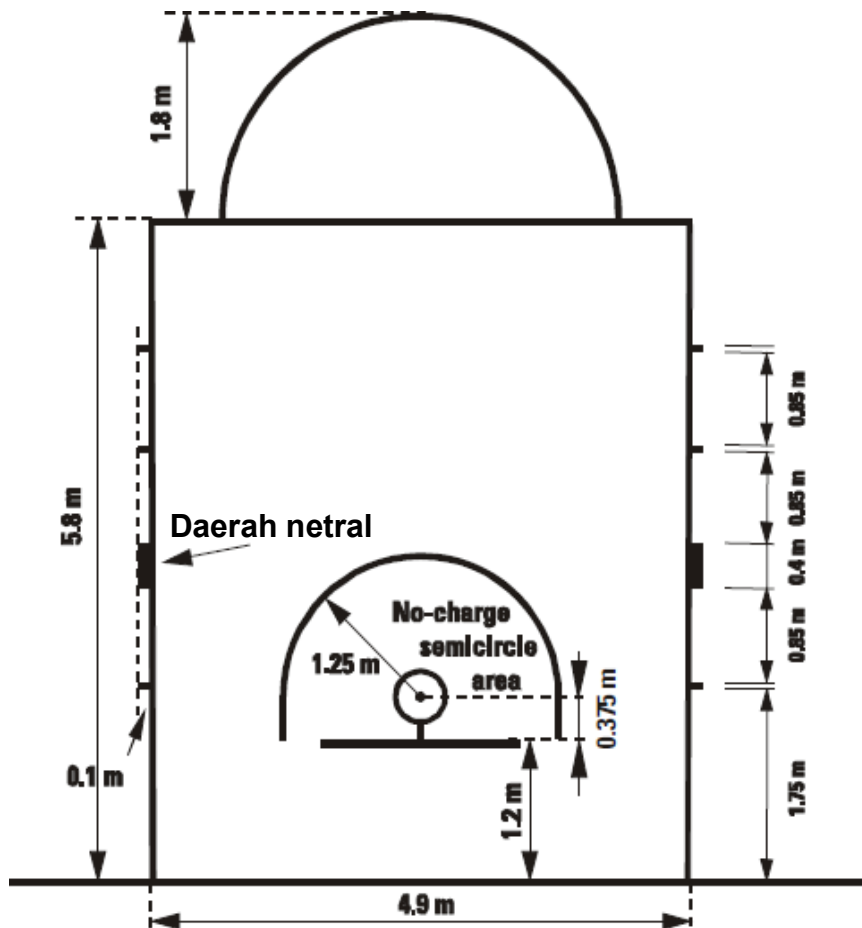
2.4.7 **Daerah *no-charge semi-circle***

Area *no-charge semi-circle* akan dibuat di lapangan permainan, dibatasi oleh:

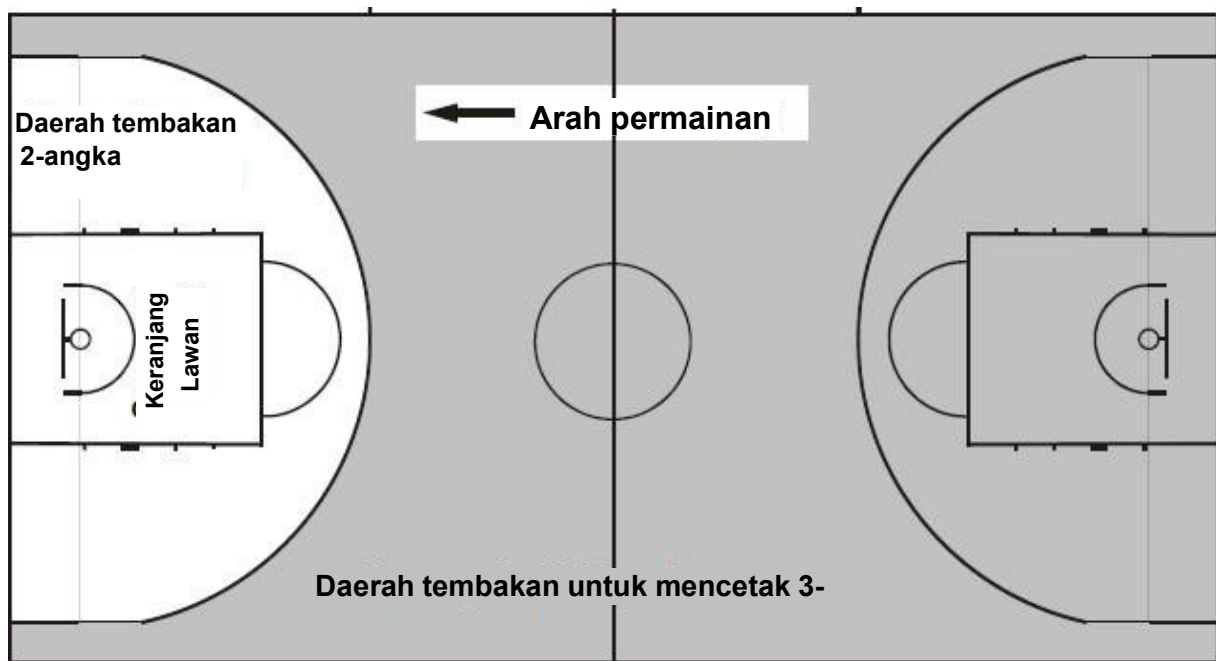
- Setengah lingkaran dengan jari-jari 1,25 m diukur dari titik di lantai tepat di bawah titik tengah keranjang ke sisi bagian dalam dari setengah lingkaran. Setengah lingkaran terhubung dengan:
- 2 garis paralel tegak lurus dengan *endline*, sisi bagian dalam berjarak 1,25 m dari titik di lapangan tepat di bawah titik tengah keranjang, dengan panjang 0,375 m dan berakhir 1,20 m dari bagian dalam *endline*.

Daerah *no-charge semi-circle* disempurnakan dengan garis khayal yang terhubung dengan akhir garis paralel tepat di bawah dari sisi depan papan pantul.

Garis *no-charge semi-circle* adalah bagian dari daerah *no-charge semi-circle*



Gambar 2 Daerah bersyarat

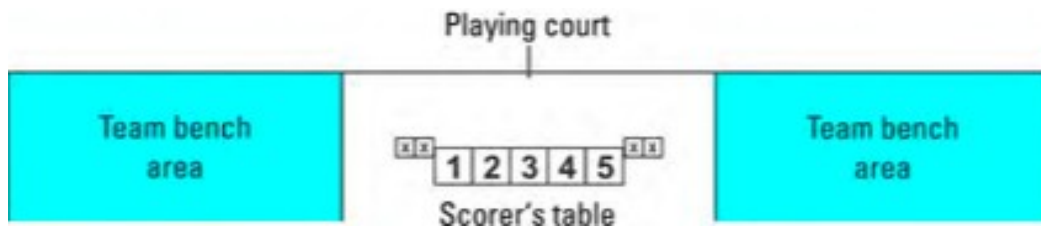


Gambar 3 Daerah tembakan untuk mencetak 2-angka/3-angka



2.5 Posisi petugas meja dan bangku pergantian pemain (Gambar 4)

- 1 = Operator *Shot clock*
- 2 = Pengatur waktu
- 3 = *Commissioner*, jika hadir
- 4 = Pencatat angka
- 5 = Asisten pencatat angka
- X = Bangku pergantian pemain



Petugas meja dan kursinya harus ditempatkan pada suatu panggung. Pembawa acara dan/atau petugas statistik (jika ada) dapat ditempatkan disamping dan/atau dibelakang petugas meja

Gambar 4 Petugas meja dan bangku pergantian pemain

Pasal 3 Perlengkapan

Berikut ini perlengkapan yang **harus** tersedia:

- Perangkat papan pantul, terdiri dari:
 - Papan pantul
 - Keranjang yang terdiri dari ring (tahan tekanan) dan jaring
 - Struktur penyangga papan pantul termasuk lapisan pengamannya.
- Bola basket
- Jam pertandingan
- Papan pencatat angka
- *Shot Clock*
- *Stopwatch* atau peralatan yang sesuai (dapat terlihat), untuk mengukur waktu *time-out* (bukan jam pertandingan)
- 2 sinyal suara yang keras dan jelas yg terpisah dan berbeda, masing-masing satu untuk
 - Operator *Shot clock*
 - Pencatat skor/waktu
- *Scoresheet*
- Penunjuk *foul* pemain
- Penunjuk *team foul*
- Tanda panah *alternatingpossession*
- Lantai permainan
- Lapangan permainan
- Pencahayaan yang memadai.

Untuk penjelasan lebih terperinci dari perlengkapan bola basket, lihat *Appendix* pada *Basketball Equipment*.

PERATURAN TIGA - TIM

Pasal 4 Tim

4.1 Definisi

4.1.1 Seorang anggota tim memenuhi syarat untuk bermain ketika dia telah disahkan untuk bermain untuk suatu tim sesuai peraturan, termasuk peraturan batas usia yang telah ditentukan oleh badan penyelenggara dari suatu kompetisi.

4.1.2 Seorang anggota tim berhak untuk bermain ketika namanya telah tercatat pada *scoresheet* sebelum dimulainya pertandingan dan selama dia tidak didiskualifikasi maupun telah melakukan 5 kali *foul*.

4.1.3 Selama waktu permainan, seorang anggota tim adalah:

- Seorang pemain ketika dia berada di lapangan permainan dan berhak untuk bermain.
- Seorang pemain pengganti ketika dia tidak berada di lapangan permainan tetapi dia berhak untuk bermain.
- Seorang pemain yang sudah tidak bermain ketika dia telah melakukan 5 kali *foul* dan tidak berhak lagi untuk bermain.

4.1.4 Selama jeda permainan, semua anggota tim yang berhak untuk bermain dianggap sebagai pemain.

4.2 Peraturan

4.2.1 Tiap tim akan terdiri dari:

- Tidak lebih dari 12 anggota tim yang berhak untuk bermain, termasuk seorang kapten.
- Seorang pelatih kepala.
- Maksimal 8 anggota delegasi yang mendampingi, termasuk maksimal 2 asisten pelatih yang boleh duduk di bangku cadangan. Jika tim memiliki asisten pelatih, nama asisten pelatih pertama harus ditulis di dalam *score-sheet*.

4.2.2 Selama waktu permainan 5 anggota tim dari masing-masing tim harus berada di lapangan permainan dan boleh diganti.

4.2.3 Seorang pemain pengganti akan menjadi pemain dan seorang pemain akan menjadi pemain pengganti ketika:

- Wasit memberi isyarat pemain pengganti untuk memasuki lapangan permainan.
- Selama *time-out* atau jeda permainan, seorang pemain cadangan meminta pergantian pemain kepada pencatat angka.

4.3 Seragam

4.3.1 Seragam semua anggota tim harus terdiri dari:

- Kaos dengan warna dominan bagian depan dan belakang yang sama dengan celana pendek. Jika baju seragam berlengan ketat, itu harus berakhir di atas siku. Baju seragam lengan panjang ketat tidak diijinkan. Semua pemain harus memasukkan kaos ke dalam celana bermainnya. 'All-in-one' diperbolehkan.
- Kaos, terlepas dari gaya, tidak diperbolehkan untuk dipakai di dalam seragam.
- Celana pendek dengan warna dominan bagian depan dan belakang yang sama dengan kaos. Panjang celana pendek harus berakhir di atas lutut.
- Kaos kaki dengan warna dominan yang sama untuk semua anggota tim. Kaos kaki harus terlihat.

4.3.2 Setiap anggota tim akan memakai kaos bernomor di bagian depan dan belakang dengan nomor yang jelas, dengan warna yang kontras dengan warna kaosnya.

Nomor tersebut harus dapat terlihat dengan jelas dan:

- Nomor pada bagian belakang setidaknya mempunyai tinggi 20cm.
- Nomor pada bagian depan setidaknya mempunyai tinggi 10 cm.
- Nomor tersebut setidaknya mempunyai lebar 2 cm.
- **Tim hanya dapat menggunakan nomor 0 dan 00 dan dari 1 sampai 99**
- Pemain dari tim yang sama tidak boleh memakai nomor yang sama.
- Semua Iklan atau logo setidaknya berjarak 5 cm dari nomor.

4.3.3 Tim harus mempunyai minimal 2 set kaos tim dan:

- Tim yang disebut pertama dalam jadwal (tim tuan rumah) memakai kaos berwarna terang (sebaiknya putih).
- Tim yang disebut kedua dalam jadwal (tim tamu) memakai kaos berwarna gelap.
- Bagaimanapun juga jika kedua tim setuju, mereka boleh bertukar warna kaos.

4.4 Perlengkapan lainnya

4.4.1 Semua perlengkapan yang digunakan oleh pemain harus layak untuk dipakai dalam pertandingan. Segala perlengkapan yang ditujukan untuk menambah tinggi badan atau jangkauan seorang pemain atau cara lainnya yang memberikan keuntungan yang tidak adil tidak diijinkan.

4.4.2 Pemain tidak boleh memakai perlengkapan (benda-benda) yang dapat menyebabkan pemain lain cedera.

- Berikut ini **tidak diijinkan**:

- Pelindung, penguat atau pengikat jari, tangan, pergelangan tangan, sikut atau lengan bawah, pelindung kepala (helm), gips atau penyangga yang terbuat dari kulit, plastik lunak, logam atau bahan keras lainnya, bahkan jika dilapisi dengan bantalan lunak.
- Benda-benda yang dapat melukai atau menyebabkan lecet (kuku tangan harus dipotong pendek)
- Asesoris rambut dan perhiasan.

- Berikut ini **dijijinkan**:

- Perlengkapan pelindung bahu, lengan atas, paha atau kaki bagian bawah jika bahannya telah dilapisi pengaman dengan baik.
- **Penutup lengan dan kaki berbahan ketat.**
- Penutup kepala (*head gear*). Penutup kepala tidak boleh menutupi bagian wajah seluruhnya atau sebagian (mata, hidung, bibir dan lainnya) dan tidak membahayakan kepada pemain yang menggunakannya dan/atau kepada pemain-pemain lainnya. Penutup kepala tidak boleh terbuka atau menutupi sekitar bagian wajah dan/atau leher dan tidak boleh memiliki beberapa bagian yang melebihi dari permukaannya.
- Pengikat lutut jika ditutup sebagaimana mestinya.
- Pelindung untuk hidung yang cedera, walaupun terbuat dari bahan yang keras
- Pelindung mulut transparan tak berwarna.
- Kacamata, jika tidak membahayakan bagi pemain lain.
- Wristbands (gelang handuk) dan headbands (ikat kepala), berbahan kain lebarnya maksimal 10cm.
- *Taping* untuk lengan, bahu, kaki dll.
- Pelindung pergelangan kaki.

Semua pemain dalam suatu tim yang menggunakan penutup lengan dan kaki berbahan ketat, penutup kepala, gelang handuk dan ikat kepala dan tapping semuanya harus memiliki warna solid yang sama.

- 4.4.3 Selama pertandingan seorang pemain dapat menggunakan sepatu dengan kombinasi warna apapun, tetapi kiri dan kanan sepatunya harus sama. Tidak menyilaukan, bahan reflektif (lentur) atau hiasan lainnya diijinkan.
- 4.4.4 Selama pertandingan seorang pemain tidak boleh memperlihatkan suatu iklan, mempromosikan suatu nama atau menunjukkan nama yang bertujuan amal, tanda, logo atau identifikasi lain termasuk, namun tidak terbatas pada, tubuh, rambut atau tempat lainnya.
- 4.4.5 Perlengkapan lainya yang tidak disebutkan secara khusus pada pasal ini harus mendapatkan persetujuan dari FIBA *Technical Commission*.



Pasal 5 Pemain: Cedera dan penanganannya

- 5.1 Apabila cedera dialami seorang (beberapa) pemain, **wasit** dapat menghentikan pertandingan.
- 5.2 Jika bola dalam keadaan hidup saat terjadinya cedera, **wasit** tidak akan meniupkan peluitnya sampai tim yang menguasai bola telah menembak untuk mencetak angka, kehilangan penguasaan bola, menahan bola dari permainan atau bola menjadi mati. Jika diperlukan untuk melindungi pemain yang cedera, wasit dapat menghentikan pertandingan dengan segera.
- 5.3 Jika pemain yang cedera tidak dapat segera melanjutkan untuk bermain (kira-kira tidak lebih dari 15 detik) atau, jika dia telah mendapatkan perawatan atau mendapatkan **penanganan dari pelatih, anggota tim dan anggota delegasi tim yang mendampingi** dia harus diganti kecuali tim tersebut menjadi kurang dari lima (5) pemain di lapangan permainan.
- 5.4 Pelatih, Asisten pelatih, pemain cadangan, pemain yang sudah tidak bermain dan anggota delegasi yang mendampingi boleh memasuki lapangan permainan, hanya dengan ijin dari seorang **wasit**, untuk menangani pemain yang cedera sebelum dia digantikan.
- 5.5 Seorang dokter boleh memasuki lapangan permainan, tanpa ada ijin dari seorang **wasit** jika menurut penilaian dokter pemain yang cedera membutuhkan penanganan medis dengan segera.
- 5.6 Selama pertandingan, siapapun pemain yang berdarah atau mengalami luka terbuka harus diganti. Dia dapat kembali ke lapangan permainan hanya setelah pendarahannya dapat dihentikan dan bagian yang terluka atau luka terbukanya telah benar-benar ditutup dengan baik dan aman.
- 5.7 Jika pemain yang cedera atau pemain yang berdarah atau mengalami luka terbuka tersebut membaik selama *time-out* yang diambil oleh tim manapun sebelum sinyal pencatat angka untuk pergantian pemain, pemain tersebut boleh melanjutkan bermain.
- 5.8 Pemain yang telah ditunjuk oleh **pelatih kepala** untuk memulai pertandingan atau yang memperoleh perawatan diantara *free throw* dapat diganti apabila mengalami cedera. Pada kasus ini, lawannya juga berhak untuk melakukan pergantian pemain dengan jumlah pemain yang sama jika tim tersebut menghendaki.

Pasal 6 Kapten: Tugas dan wewenang

- 6.1 Kapten (CAP) adalah seorang pemain yang ditunjuk oleh **pelatih kepala** untuk mewakili timnya di lapangan permainan. Dia dapat berkomunikasi secara sopan dengan wasit selama pertandingan untuk mendapatkan informasi hanya ketika bola menjadi mati dan jam pertandingan berhenti.
- 6.2 Kapten dapat memberitahu *crew chief* tidak lebih dari 15 menit setelah pertandingan berakhir, jika timnya mengajukan protes atas hasil pertandingan dan menandatangani *scoresheet* di kolom '*Captain's signature in case of protest*'.

Pasal 7 Pelatih Kepala dan asisten Pelatih: Tugas dan Wewenang

- 7.1 Sekurang-kurangnya 40 menit sebelum pertandingan dijadwalkan untuk dimulai, masing-masing **pelatih kepala** atau yang mewakilinya akan memberikan kepada petugas meja sebuah daftar nama beserta nomornya dari anggota tim yang memenuhi syarat untuk bermain dalam pertandingan dan juga nama kapten tim, **pelatih kepala** dan **asisten pelatih pertama**. Semua anggota tim yang namanya tercantum pada *scoresheet* berhak untuk bermain, bahkan jika mereka datang setelah pertandingan dimulai.



- 7.2 Sekurang-kurangnya 10 menit sebelum pertandingan dijadwalkan untuk dimulai, masing-masing **pelatih kepala** akan menetapkan persetujuan nama dan nomor atas anggota timnya dan nama para **pelatih kepala dan asisten pelatih pertama** dengan menandatangani *scoresheet*. Pada waktu yang sama, **pelatih kepala** akan menunjuk 5 pemain yang akan memulai pertandingan. **Pelatih kepala** tim “A” harus terlebih dulu menyediakan informasi ini.
- 7.3 **Pelatih kepala**, asisten pelatih, pemain pengganti, pemain yang sudah tidak bermain dan anggota delegasi yang mendampingi adalah orang-orang yang diijinkan duduk di daerah bangku cadangan dan tetap berada di dalam daerah bangku cadangannya. Selama waktu permainan semua pemain pengganti, pemain yang sudah tidak bermain dan anggota delegasi yang mendampingi harus tetap duduk.
- 7.4 **Pelatih kepala** atau **asisten pelatih pertama** diperbolehkan mendatangi petugas meja selama pertandingan untuk mendapatkan informasi statistik hanya saat bola menjadi mati dan jam pertandingan berhenti.
- 7.5 **Pelatih kepala** dapat berkomunikasi secara sopan dengan wasit selama pertandingan untuk mendapatkan informasi hanya ketika terjadi bola mati dan jam pertandingan berhenti.
- 7.6 Boleh **pelatih kepala** atau **asisten pelatih pertama**, tetapi hanya satu dari mereka pada waktu tertentu yang diijinkan untuk tetap berdiri selama pertandingan. Mereka dapat mengarahkan pemain secara lisan selama pertandingan dengan tetap berada di daerah bangku cadangannya. **Asisten pelatih pertama** tidak diperkenankan berkomunikasi dengan wasit.
- 7.7 Jika terdapat **asisten pelatih pertama**, namanya harus dicantumkan pada *scoresheet* sebelum dimulainya pertandingan (tanda tangannya tidak diperlukan). Dia akan mengambil alih semua tugas dan wewenang **pelatih kepala** jika karena alasan apapun pelatih **kepala** tidak dapat melanjutkan.
- 7.8 Jika kapten meninggalkan lapangan permainan, **pelatih kepala** akan memberitahu wasit nomor pemain yang harus bertindak sebagai kapten di lapangan pertandingan.
- 7.9 Kapten akan bertindak sebagai pemain merangkap pelatih jika tidak ada **pelatih kepala**, atau jika **pelatih kepala** tidak dapat melanjutkannya dan tidak terdapat **asisten pelatih pertama** yang tercantum dalam *scoresheet* (atau suatu saat tidak dapat melanjutkannya). Jika kapten harus meninggalkan lapangan permainan, dia dapat bertindak sebagai **pelatih kepala**. Jika dia harus keluar setelah *disqualifying foul* atau jika dia tidak dapat bertindak sebagai **pelatih kepala** karena cedera, penggantinya sebagai kapten dapat menggantikannya sebagai **pelatih kepala**.
- 7.10 **Pelatih kepala** akan menentukan penembak *free throw* dari timnya pada semua kasus dimana penembak *free throw* tidak ditentukan oleh peraturan.



PERATURAN EMPAT – PERATURAN PERMAINAN

Pasal 8 Waktu permainan, angka imbang dan overtime

- 8.1 Pertandingan akan terdiri dari 4 *quarter* dengan waktu masing-masing 10 menit.
- 8.2 Akan ada jeda permainan 20 menit sebelum pertandingan dijadwalkan untuk dimulai.
- 8.3 Akan ada jeda permainan 2 menit diantara *quarter* pertama dan kedua (babak pertama), diantara *quarter* ketiga dan keempat (babak kedua) dan sebelum tiap overtime.
- 8.4 Akan ada jeda permainan paruh waktu selama 15 menit.
- 8.5 Jeda permainan dimulai:
- Dua puluh 20 menit sebelum pertandingan dijadwalkan untuk dimulai.
 - Ketika sinyal jampertandingan berbunyi untuk mengakhiri *quarter* atau overtimes.
- 8.6 Jeda permainan berakhir:
- Padapermulaan *quarter* pertama ketika bola lepas dari tangan (kedatangan) *crew chief* pada saat bola di udara untuk *jump ball*.
 - Pada permulaan semua *quarter* dan overtimes lainnya ketika bola telah diserahkan/berada pada pegangandari pemain yang melakukan *throw-in*.
- 8.7 Jika angka imbang di akhir *quarter* keempat, pertandingan akan dilanjutkan dengan beberapa *overtimes* masing-masing selama 5 menit sebanyak yang dibutuhkan untuk mencari selisih angka.

Jika aggregate score dengan dua pertandingan untuk 2-game seri *home and away* total poin (*aggregate score*) sistem kompetisi adalah angkanya imbang pada akhir game ke-2, pertandingan ini akan dilanjutkan dengan beberapa overtimes masing-masing selama 5 menit sebanyak yang dibutuhkan untuk mencari selisih angka.

- 8.8 Jika *foul* dilakukan ketika atau sesaat sebelum sinyal jam pertandingan berbunyi untuk mengakhiri *quarter* atau overtime, *free throw* (beberapa *free-throw*) akan dilaksanakan setelah *quarter* atau overtime berakhir.

Jika dibutuhkan overtime (beberapa overtime) sebagai hasil dari *free throw* tersebut maka semua *foul* yang dilakukan setelah *quarter* atau overtime berakhir akan dianggap telah terjadi selama jeda permainan dan *free throw* akan dilaksanakan sebelum dimulainya overtime.

Pasal 9 Permulaan dan akhir suatu quarter, overtime atau pertandingan

- 9.1 *Quarter* pertama dimulai ketika bola lepas dari tangan (kedua tangan) *crew chief* pada saat bola di udara untuk *jump ball*.
- 9.2 Semua *quarter* atau overtimes lainnya dimulai ketika bola telah diserahkan/berada pada pegangan pemain yang melakukan *throw-in*.
- 9.3 Pertandingan tidak dapat dimulai jika salah satu tim tidak berada di lapangan dengan 5 orang pemain yang siap untuk bermain.
- 9.4 Untuk semua pertandingan, tim yang disebut pertama dalam jadwal (tim tuan rumah) akan menempati bangku cadangan dan keranjangnya di sisi kiri dari petugas meja, menghadap lapangan permainan.

Bagaimanapun juga jika 2 tim setuju, mereka dapat bertukar bangku cadangan dan/atau keranjang.

- 9.5 Sebelum *quarter* pertama dan ketiga, kedua tim berhak untuk pemanasan disetengah lapangan permainan yaitu dimana keranjang lawan berada.
- 9.6 Kedua tim akan bertukar keranjang untuk babak kedua.
- 9.7 Pada semua overtimes suatu tim akan melanjutkan bermain ke arah keranjang yang sama seperti pada *quarter* keempat.
- 9.8 Suatu *quarter*, *overtime* atau pertandingan akan berakhir ketika sinyal jam pertandingan berbunyi untuk mengakhiri suatu *quarter* atau *overtime*. Apabila papan pantul dilengkapi dengan lampu berwarna merah pada sisi-sisinya, nyala lampu akan lebih diutamakan daripada suara sinyal jam pertandingan.

Pasal 10 Status bola

- 10.1 Bola dapat hidup ataupun mati.
- 10.2 Bola menjadi **hidup** ketika:
- Selama *jump ball*, bola lepas dari tangan (kedua tangan) crew chief pada saat bola dilambungkan.
 - Selama *free-throw*, setelah bola diserahkan/berada pada pegangan penembak *free-throw*.
 - Selama *throw-in*, setelah bola diserahkan/berada pada pegangan pemain yang melakukan *throw-in*.
- 10.3 Bola menjadi **mati** ketika:
- tercipta suatu bola masuk atau *free throw* yang berhasil.
 - Seorang wasit meniupkan peluitnya ketika bola hidup.
 - Kelihatan dengan jelas bahwa bola tidak akan memasuki keranjang pada sebuah *free throw* yang akan diikuti oleh:
 - *Free throw* (beberapa *free-throw*) lainnya.
 - Hukuman selanjutnya (*free throw* (beberapa *free-throw*) dan/atau penguasaan)
 - Sinyal jam pertandingan berbunyi untuk mengakhiri suatu *quarter* atau overtime.
 - Sinyal *Shot clock* berbunyi ketika suatu tim sedang menguasai bola.
 - Bola yang sedang melayang pada suatu tembakan untuk mencetak angka disentuh oleh seorang pemain dari tim manapun setelah:
 - Seorang wasit meniupkan peluitnya.
 - Sinyal jam pertandingan berbunyi untuk mengakhiri suatu *quarter* atau overtime.
 - Sinyal *Shot clock* berbunyi.
- 10.4 Bola **tidak** menjadi **mati** dan apabila tercipta bola masuk akan dihitung ketika:
- Bola melayang pada suatu tembakan untuk mencetak angka dan:
 - Seorang wasit meniup peluitnya.
 - Sinyal jam pertandingan berbunyi untuk mengakhiri suatu *quarter* atau overtime.
 - Sinyal *Shot clock* berbunyi.
 - Bola melayang pada suatu *free throw* dan ketika seorang wasit meniup peluitnya untuk suatu penyimpangan atas peraturan kecuali oleh penembak *free-throw*.
 - Bola dalam penguasaan seorang pemain dalam gerakan menembak untuk mencetak angka yang menyelesaikan tembakannya dengan gerakan yang berkelanjutan yang dimulai sebelum *foul* dibebankan pada pemain lawan atau



pada siapapun yang diizinkan duduk di bangku cadangan tim **lawan**.
Ketentuan ini tidak berlaku, dan bola masuk tidak akan dihitung jika:

- Setelah seorang wasit meniupkan peluitnya, dan suatu rangkaian gerakan menembak baru sepenuhnya dilakukan.
- Selama Gerakan yang berkelanjutan dari seorang pemain yang dalam gerakan menembak, sinyal jam pertandingan berbunyi untuk mengakhiri *quarter* atau overtime atau sinyal *Shot clock* berbunyi.

Pasal 11 Lokasi seorang pemain dan wasit

11.1 Lokasi seorang **pemain** ditentukan oleh di mana dia menyentuh lantai.

Ketika dia berada di udara, dia tetap mempunyai status yang sama seperti saat dia menyentuh lantai untuk terakhir kali. Dalam hal ini termasuk garis batas, garis tengah, garis 3 angka, garis *free-throw*, garis-garis yang membatasi daerah bersyarat dan garis-garis yang membatasi daerah *no-charge semicircle*.

11.2 Lokasi seorang **wasit** ditentukan dengan cara yang sama seperti halnya pemain. Ketika bola menyentuh seorang wasit, hal ini sama dengan menyentuh lantai di mana wasit tersebut berada.

Pasal 12 Jump ball dan alternating possession

12.1 Definisi jump ball

12.1.1 **Jump ball** terjadi ketika *crew chief* melambungkan bola di lingkaran tengah diantara 2 pemain berlawanan pada permulaan *quarter* pertama.

12.1.2 **Held ball** terjadi ketika satu atau lebih dari tim yang berlawanan memegang bola dengan satu atau kedua tangan secara pasti sehingga tidak satupun pemain yang bisa mendapatkan penguasaan tanpa melakukan usaha yang keras.

12.2 Prosedur Jump ball

12.2.1 Masing-masing pelompat akan berdiri dengan kedua kaki berada di dalam setengah lingkaran tengah terdekat dengan keranjangnya dengan satu kaki dekat dengan garis tengah.

12.2.2 Teman setim tidak boleh menempati posisi secara berdampingan di sekitar lingkaran jika seorang lawan menginginkan untuk menempati salah satu dari posisi-posisi tersebut.

12.2.3 *Crew chief* kemudian akan melambungkan bola secara vertikal ke atas diantara dua (2) pemain yang berlawanan, lebih tinggi dari jangkauan siapapun diantara mereka dengan cara melompat.

12.2.4 Bola harus ditepis dengan tangan (kedua tangan) salah satu atau kedua pelompat setelah bola mencapai titik tertinggi.

12.2.5 Tak satupun pelompat akan meninggalkan posisinya sampai bola telah ditepis secara sah.

12.2.6 Tak satupun pelompat boleh menangkap bola atau menepisnya lebih dari dua kali sampai bola telah menyentuh salah satu pemain selain pelompat atau lantai.

12.2.7 Jika bola tidak ditepis setidaknya oleh salah satu pelompat, *jump ball* akan diulang.

12.2.8 Tak ada bagian tubuh pemain selain pelompat boleh berada atau melewati garis lingkaran (silinder) sebelum bola ditepis.

Penyimpangan atas pasal 12.2.1, 12.2.4, 12.2.5, 12.2.6, dan 12.2.8 merupakan violation.



12.3

Situasi jump ball

Situasi *jump ball* terjadi ketika:

- Diputuskan suatu *heldball*.
- Bola keluar lapangan dan wasit (-wasit) ragu atau tidak sependapat siapa yang terakhir menyentuh bola diantara pemain yang berlawanan.
- Terjadi *free throw violation* ganda selama *free throw* terakhir yang tidak berhasil.
- Bola hidup menyangkut diantara ring dan papan pantul kecuali:
 - Diantara *free-throw*,
 - Setelah *free throw* terakhir yang diikuti oleh lemparan kedalam dari *throw-in* line di *frontcourt* timnya.
- Bola menjadi mati ketika tidak satupun tim yang menguasai atau berhak atas bola.
- Setelah pembatalan hukuman yang seimbang pada kedua tim, jika tidak terdapat hukuman *foul* lainnya yang tersisa untuk dilaksanakan dan tidak satupun tim yang mendapatkan penguasaan atau berhak atas bola sebelum *foul* pertama atau *violation*.
- Semua *quarters* selain yang pertama dan semua overtime akan dimulai.

12.4

Definisi alternating possession

12.4.1

Alternating possession adalah suatu metode untuk menjadikan bola menjadi hidup dengan *throw-in* dari pada *jump ball*.

12.4.2

Throw-in alternating possession:

- **Dimulai** ketika bola telah diserahkan/berada pada pegangan pemain yang melakukan *throw-in*.
- **Berakhir** ketika:
 - Bola menyentuh atau disentuh secara sah oleh pemain manapun di lapangan permainan.
 - Tim yang sedang *throw-in* melakukan *violation*.
 - Bola hidup tersangkut diantara ring dan papan pantul pada saat *throw-in*.

12.5

Prosedur alternating possession

12.5.1

Pada semua situasi *jump ball* kedua tim harus bergantian menguasai bola untuk *throw-in* dari tempat terdekat di mana situasi *jump ball* terjadi.

12.5.2

Tim yang tidak mendapatkan penguasaan bola hidup di lapangan permainan setelah *jump ball* harus berhak mengawali *alternating possession*.

12.5.3

Tim yang berhak atas *alternating possession* berikutnya pada akhir suatu *quarter* atau overtime akan memulai *quarter* atau overtime berikutnya dengan *throw-in* dari perpanjangan garis tengah, bersebrangan dengan petugas meja, kecuali terdapat hukuman *free throw* dan penguasaan bola yang akan dilaksanakan. (IS)

12.5.4

Tim yang berhak atas *throw-in alternating possession* akan ditunjukkan dengan tanda panah *alternating possession* ke arah keranjang lawan. Arah tanda panah *alternating possession* harus dibalikkan arahnya dengan segera ketika *throw-in alternating possession* berakhir.

12.5.5

Violation yang dilakukan suatu tim selama *throw-in alternating possession* akan menyebabkan tim tersebut kehilangan *throw-in alternating possession*-nya. Tanda panah *alternating possession* harus dibalikkan arahnya dengan segera, menunjukkan bahwa lawan dari tim yang melakukan *violation* akan berhak atas *throw-in alternating possession* pada situasi *jump ball* berikutnya. Pertandingan kemudian akan dilanjutkan dengan memberikan bola kepada lawan dari tim yang melakukan *violation* untuk *throw-in* dari tempat *throw-in* semula.



- 12.5.6 Suatu *foul* yang dilakukan oleh tim manapun:
- Sebelum permulaan suatu *quarter* selain yang pertama atau overtime, atau
 - Selama *throw-in alternating possession*,
- Tidak menyebabkan tim yang melakukan *throw-in* kehilangan *alternating possession*-nya.

Pasal 13 Bagaimana bola dimainkan

13.1 Definisi

Selama pertandingan, bola hanya dimainkan dengan tangan (kedua tangan) dan dapat dioper, dilempar, ditepis, digelindingkan atau di-*dribble* ke segala arah, sesuai dengan batasan dalam peraturan.

13.2 Peraturan

Seorang pemain tidak boleh berlari dengan bola, dengan **sengaja** menendang atau menahan bola dengan bagian manapun dari kaki atau memukul bola dengan tangan tergegangam.

Tetapi bagaimanapun juga apabila dengan tidak sengaja bersinggungan atau menyentuh bola dengan bagian manapun dari kakinya merupakan *violation*.

Penyimpangan atas pasal 13.2 merupakan *violation*.

Pasal 14 Penguasaan bola

14.1 Definisi

14.1.1 Penguasaan tim **dimulai** ketika seorang pemain dari tim tersebut menguasai bola hidup dengan memegang atau men-*dribble* bola atau mendapatkan bola hidup yang telah diserahkan/berada pada pegangannya.

14.1.2 Penguasaan tim **berlanjut** ketika:

- Seorang pemain dari tim tersebut menguasai bola hidup.
- Bola sedang dioperkan di antara teman setimnya.

14.1.3 Penguasaan tim **berakhir** ketika:

- Seorang lawan mendapatkan penguasaan.
- Bola menjadi mati.
- Bola telah lepas dari tangan pemain pada suatu tembakan untuk mencetak angka atau untuk *free-throw*.

Pasal 15 Pemain dalam gerakan menembak

15.1 Definisi

15.1.1 **Tembakan** untuk mencetak angka atau *free throw* adalah ketika bola dalam pegangan tangan (kedua tangan) seorang pemain dan kemudian dilemparkan ke udara ke arah keranjang lawan.

Tepisan **usaha tembakan untuk mencetak angka** adalah ketika bola diarahkan dengan menggunakan tangan (kedua tangan) ke arah keranjang lawan.

Dunk **usaha tembakan untuk mencetak angka** adalah ketika bola dilesakkan ke bawah masuk ke dalam keranjang lawan dengan satu atau kedua tangan. Tepisan dan *dunk* juga dianggap sebagai tembakan untuk mencetak angka.

15.1.2 Gerakan menembak

- **Dalam penilaian wasit, Dimulai ketika pemain mulai menggerakkan bola ke atas ke arah keranjang lawan.**
- **Berakhir** ketika bola telah lepas dari tangan pemain, dan pada kasus penembak dengan meloncat, kedua kaki telah mendarat lantai.



- 15.1.3 Gerakan usaha tembakan untuk mencetak angka Lanjutan saat drive ke arah ring atau gerakan menembak sambil bergerak lainnya:
- Dimulai ketika bola telah tertahan beberapa saat pada tangan atau kedua tangan pemain, ketika mengahiri dribble-nya atau menangkap bola di udara dan pemain tersebut memulai, dalam penilaian wasit, pergerakan menembak yang dilakukan sebelum lepasnya bola untuk mencetak angka.
 - Berakhir ketika bola telah lepas dari tangan pemain, atau jika dilakukan gerakan menembak yang baru secara menyeluruh.
- 15.1.4 Tidak ada hubungannya antara jumlah langkah yang sah yang diambil dengan gerakan menembak.
- 15.1.5 Saat pemain berusaha mencetak angka ada kemungkinan tangannya dipegang oleh lawan, yaitu untuk mencegah pemain tersebut mencetak angka, Dalam kasus ini bukan merupakan hal yang mendasar apakah bola meninggalkan tangan (kedua tangan) pemain tersebut.
- 15.1.6 Ketika seorang pemain dalam gerakan menembak dan setelah terjadinya *foul* dia mengoper bola tersebut, pemain tersebut tidak lagi dinyatakan dalam gerakan menembak.

Pasal 16 Bola masuk: Kapan terjadi dan nilainya

16.1 Definisi

- 16.1.1 Bola masuk terjadi ketika bola hidup memasuki keranjang dari atas dan tetap berada di dalamnya atau sepenuhnya melewati keranjang tersebut.
- 16.1.2 Bola dianggap berada di dalam keranjang ketika sebagian kecil bola berada di dalam keranjang dan di bawah level ring.

16.2 Peraturan

- 16.2.1 Bola masuk akandihitung untuk tim yang menyerang kekeranjang lawan dimana bola telah masuk, dengan ketentuan sebagai berikut:
- Sebuah Bola masuk dari *free throw* dihitung 1 angka.
 - Sebuah Bola masuk dari daerah tembakan untuk mencetak dua-angka dihitung 2 angka.
 - Sebuah Bola masuk dari daerah tembakan untuk mencetak tiga-angka dihitung 3 angka.
 - Setelah bola menyentuh ring pada *free throw* terakhir dan disentuh secara sah oleh pemain manapun sebelum bola masuk ke keranjang, bola masuk dihitung 2 angka.
- 16.2.2 Jika seorang pemain dengan **tidak sengaja** memasukkan bola ke keranjang milik tim sendiri, bola masuk dihitung dua (2) angka dan akan dicatat discore sheet sebagai angka yang dicetak oleh kapten tim lawan yang ada di lapangan permainan.
- 16.2.3 Jika seorang pemain dengan **sengaja** memasukkan bola ke keranjang milik tim sendiri, hal ini merupakan *violation* dan bola masuk tersebut tidak dihitung.
- 16.2.4 Jika seorang pemain menyebabkan bola melewati keranjang dari bawah secara keseluruhan, hal ini merupakan *violation*.
- 16.2.5 Jam pertandingan atau shot-clock harus menunjukkan 0:00.3 (3 per sepuluh detik) atau lebih bagi seorang pemain untuk mengamankan penguasaan bola pada suatu *throw-in* atau *rebound* setelah *free throw* terakhir dalam usahanya menembak untuk mencetak angka. Jika jam pertandingan atau shot-clock menunjukkan 0:00.2 atau 0:00.1 tipe bola masuk yang sah hanyalah dengan tepisan atau langsung menge-*dunk* bola.



Pasal 17 Throw-in

17.1 Definisi

17.1.1 *Throw-in*(lemparan kedalam)terjadi ketika bola dioperkan ke dalam lapangan permainan oleh pemain yang berada di luar lapangan yang melakukan *throw-in*.

17.2 Prosedur

17.2.1 Seorang wasit harus menyerahkan atau memberikan bola langsung dari tangan kepada pemain yang melakukan *throw-in*. Dia juga dapat melambungkan atau memantulkan bola dengan ketentuan:

- Wasit berada tidak lebih dari empat 4 meter, dari pemain yang melakukan *throw-in*.
- Pemain yang melakukan *throw-in* berada di tempat yang tepat yang telah ditentukan oleh wasit.

17.2.2 Pemain akan melakukan *throw-in* dari tempat terdekat dengan terjadinya penyimpangan atau di mana pertandingan dihentikan, kecuali tepat di belakang papan pantul.

17.2.3 Pada permulaan semua *quarter* selain *quarter* pertama dan semua overtime, *throw-in* akan dilakukan dari perpanjangan garis tengah, berseberangan dengan petugas meja.

Pemain yang melakukan *throw-in* akan menempatkan satu kaki di masing-masing sisi dari perpanjangan garis tengah, berseberangan dengan petugas meja, dan diperbolehkan untuk mengoper bola kepada teman setimnya dimanapun di lapangan permainan.

17.2.4 Ketika jam pertandingan menunjukkan menit 2:00 atau kurang pada *quarter* keempat atau overtime, setelah pemberian *time-out* untuk tim yang berhak atas penguasaan bola di *backcourt*, pelatih kepala tim tersebut memiliki hak untuk memutuskan apakah pertandingan akan dilanjutkan dengan *throw-in* dari garis *throw-in line* di *frontcourt* tim tersebut atau dari *backcourt* tim tersebut di tempat terdekat dimana pertandingan dihentikan.

17.2.5 Setelah *personal foul* yang dilakukan oleh seorang pemain dari tim yang sedang menguasai bola hidup, atau tim yang berhak atas bola, pertandingan akan dilanjutkan dengan *throw-in* dari tempat terdekat dengan terjadinya penyimpangan.

17.2.6 Setelah *technical-foul*, pertandingan akan dilanjutkan dengan *throw-in* dari tempat terdekat di mana lokasi bola berada ketika *technical-foul* telah diputuskan, kecuali dinyatakan lain dalam peraturan ini.

17.2.7 Setelah *unsportsmanlike-foul* atau *disqualifying-foul*, pertandingan akan dilanjutkan dengan *throw-in* dari garis *throw-in line* di *frontcourt* tim tersebut, kecuali dinyatakan lain dalam peraturan ini.

17.2.8 Setelah perkelahian, pertandingan akan dilanjutkan sebagaimana dinyatakan dalam pasal 39.

17.2.9 Kapanpun bola masuk ke keranjang, tetapi bola masuk atau *free throw* tersebut tidak sah, pertandingan akan dilanjutkan dengan *throw-in* dari perpanjangan garis *free-throw*.

17.2.10 Setelah bola masuk atau *free throw* terakhir yang berhasil:

- Siapapun pemain dari tim yang tidak mencetak angka akan melakukan *throw-in* dari tempat manapun di belakang *endline* tim tersebut. Hal ini juga diterapkan setelah wasit memberikan bola langsung dari tangan atau meletakkan bola dengan diserahkan/berada pada pegangan pemain yang akan melakukan *throw-in* setelah



time-out atau penghentian pertandingan setelah bola masuk atau *free throw* terakhir yang berhasil.

- Pemain yang melakukan *throw-in* dapat bergerak kesamping dan/atau kebelakang dan bola dapat dioperkan diantara teman setimnya dari di belakang *endline*, tetapi hitungan 5 detik dimulai ketika bola telah diserahkan/berada pada pegangan pemain pertama yang berada di luar lapangan.

17.3 Peraturan

17.3.1 Seorang pemain yang melakukan *throw-in* **tidak** diperbolehkan:

- Mengambil waktu lebih dari 5 detik untuk melepaskan bola.
- Melangkah ke dalam lapangan permainan ketika bola berada di tangan (kedua tangannya).
- Menyebabkan bola menyentuh luar lapangan, setelah bola dilepaskan pada saat *throw-in*.
- Menyentuh bola di lapangan permainan sebelum bola menyentuh pemain lain.
- Menyebabkan bola langsung masuk ke keranjang.
- Bergerak dari tempat *throw-in* yang telah ditentukan di belakang garis batas, kesamping pada satu (1) atau kedua arah, bergerak lebih dari satu (1) meter dari jarak keseluruhan sebelum melepaskan bola. Namun, dia diijinkan untuk bergerak mundur dari garis batas sejauh keadaan memungkinkan.

17.3.2 Selama *throw-in* pemain (-pemain) lainnya **tidak** diperbolehkan:

- Menempatkan bagian tubuh manapun melebihi garis batas sebelum bola dilemparkan menyebrangi garis batas tersebut.
- Berada lebih dekat dari 1 meter dari pemain yang melakukan *throw-in* ketika tempat *throw-in* mempunyai jarak kurang dari 2 meter antara garis batas dan segala sesuatu yang menghalangi di luar lapangan.

17.3.3 Ketika jam pertandingan menunjukkan menit 2:00 atau kurang pada *quarter* keempat dan disetiap overtime, dan ada situasi *throw-in*, wasit akan menggunakan sinyal "*illegal boundary line crossing*" sebagai peringatan saat melakukan *throw-in*.

Jika pemain bertahan:

- Menggerakkan bagian tubuhnya melewati garis batas untuk mengganggu *throw-in*, atau
- Lebih dekat dari 1 meter kepada pemain yang akan melakukan *throw-in* ketika tempat *throw-in* nya memiliki jarak kurang dari 2 meter,

Ini merupakan pelanggaran dan dapat menyebabkan *technical-foul*.

Penyimpangan atas pasal 17.3 merupakan *violation*.

17.4 Hukuman

Bola diberikan kepada lawan untuk *throw-in* dari tempat *throw-in* semula.

Pasal 18 Time-out

18.1 Definisi

Time-out adalah penghentian pertandingan yang diminta oleh pelatih **kepala** atau asisten pelatih **pertama**.

18.2 Peraturan

18.2.1 Masing-masing *time-out* akan berdurasi satu menit.

18.2.2 *Time-out* dapat diberikan saat ada kesempatan untuk *time-out*.



- 18.2.3 Kesempatan *time-out* dimulaiketika:
- Untuk kedua tim, bola menjadi mati, jam pertandingan dihentikan dan wasit telah mengakhiri komunikasinya dengan petugas meja.
 - Untuk kedua tim, bola menjadi mati setelah *free throw* terakhir yang berhasil.
 - Untuk tim yang tidak mencetak angka, tercipta bola masuk.
- 18.2.4 Kesempatan untuk *time-out* berakhir ketika bola telah diserahkan/berada pada pegangan seorang pemain untuk *throw-in* atau untuk *free throw* pertama.
- 18.2.5 Masing-masing tim dapat diberikan:
- 2 *time-outs* pada babak pertama
 - 3 *time-outs* pada babak kedua dengan maksimal 2 kali *time-outs* ketika jam pertandingan menunjukkan menit 2:00 atau kurang pada *quarter* ke-4.
 - 1 *time-out* pada masing-masing overtime.
- 18.2.6 *Time-out* yang tidak digunakan tidak dapat dibawa untuk babak selanjutnya atau saat overtime.
- 18.2.7 *Time-out* diberikan kepada tim yang pelatih kepalanya adalah yang pertama membuat permintaan kecuali *time-out* dibebankan setelah tercipta bola masuk oleh lawan dan tanpa diputuskan adanya suatu penyimpangan.
- 18.2.8 *Time-out* tidak akan diijinkan untuk tim yang mencetak angka ketika jam pertandingan menunjukkan menit 2:00 atau kurang pada *quarter* keempat dan pada masing-masing overtime dan, mengikuti terciptanya bola masuk kecuali wasit menghentikan pertandingan.
- 18.3 Prosedur**
- 18.3.1 Hanya pelatih kepala atau asisten pelatih pertama yang mempunyai hak untuk meminta *time-out*. Dia akan melakukan kontak yang bisa terlihat dengan pencatat angka atau menuju ke petugas meja dan meminta *time-out* dengan jelas, membuat tanda yang benar dengan tangannya.
- 18.3.2 Permintaan *time-out* dapat dibatalkan hanya sebelum sinyal pencatat angka berbunyi untuk permintaan tersebut.
- 18.3.3 Periode *time-out*:
- Dimulai ketika wasit meniupkan peluitnya dan memberikan sinyal *time-out*.
 - Berakhir ketika wasit meniup peluitnya dan mengisyaratkan kedua tim untuk kembali ke lapangan permainan.
- 18.3.4 Segera setelah kesempatan *time-out* dimulai, pencatat angka akan membunyikan sinyalnya untuk memberi tanda kepada wasit bahwa tim telah meminta *time-out*.
Jika tercipta bola masuk atas tim yang telah meminta *time-out*, pengatur waktu akan menghentikandengan segera jam pertandingan dan membunyikan sinyalnya.
- 18.3.5 Selama *time-out* dan selama jeda pertandingan sebelum dimulainya *quarter* kedua dan keempat atau setiap overtime, pemain boleh meninggalkan lapangan permainan dan duduk di daerah tim cadangan timnya dan siapapun orang yang diijinkan duduk di bangku cadangan tim nya boleh memasuki lapangan permainan selama mereka tetap berada di sekitar daerah tim cadangan timnya.
- 18.3.6 Jika permintaan *time-out* dibuat oleh tim manapun setelah bola telah diserahkan/berada pada pegangan penembak *free throw* untuk tembakan pertama, *time-out* akan diberikan kepada tim manapun jika:
- *Free throw* terakhir tersebut berhasil.
 - *Free throw* terakhir tersebut, jika tidak berhasil, diikuti oleh *throw-in*.



- Diputuskan terjadi *foul* diantara *free-throw*. Pada kasus ini *free throw*(beberapa *free-throw*) akan diselesaikan, dan *time-out* akan diijinkan sebelum hukuman *foul* yang baru dilaksanakan, kecuali dinyatakan lain dalam peraturan ini.
- Diputuskan terjadi *foul* sebelum bola menjadi hidup setelah *free throw* terakhir. Pada kasus ini *time-out* akan diijinkan sebelum hukuman *foul* yang baru dilaksanakan.
- Diputuskan terjadi *violation* sebelum bola menjadi hidup setelah *free-throw* terakhir. Pada kasus ini *time-out* akan diijinkan sebelum *throw-in* dilaksanakan.

Dalam rangkaian *free throw* dan/atau penguasaan bola yang dihasilkan oleh lebih dari 1 hukuman *foul*, masing-masing rangkaian akan diperlakukan secara terpisah.

Pasal 19 Pergantian pemain

19.1 Definisi

Pergantian pemain merupakan suatu penghentian pertandingan yang diminta oleh pemain pengganti untuk menjadi seorang pemain.

19.2 Peraturan

19.2.1 Suatu tim dapat menggantikan seorang pemain (-pemain) saat ada kesempatan untuk pergantian pemain.

19.2.2 Kesempatan pergantian pemain dimulai ketika:

- Untuk kedua tim, bola menjadi mati, jam pertandingan dihentikan dan wasit telah menyelesaikan komunikasinya dengan petugas meja.
- Untuk kedua tim, bola menjadi mati setelah *free throw* terakhir yang berhasil.
- Untuk tim yang tidak mencetak angka, tercipta bola masuk ketika jam pertandingan menunjukkan menit 2:00 atau kurang pada *quarter* keempat dan pada masing-masing overtime.

19.2.3 Kesempatan pergantian pemain berakhir ketika bola telah diserahkan/berada pada pegangan seorang pemain untuk *throw-in* atau *free throw* pertama

19.2.4 Seorang pemain yang telah menjadi pemain pengganti dan seorang pemain pengganti yang telah menjadi pemain tidak dapat masuk kembali dalam pertandingan atau meninggalkan pertandingan secara beruntun sampai bola menjadi mati kembali, setelah fase waktu berjalan dari pertandingan, kecuali:

- Tim telah berkurang menjadi kurang dari 5 pemain di lapangan permainan.
- Pemain yang berhak atas *free throw* hasil dari perbaikan suatu kekeliruan berada di bangku cadangan setelah digantikan secara sah.

19.2.5 Pergantian pemain tidak akan diijinkan untuk tim yang mencetak angka ketika jam pertandingan dihentikan mengikuti terciptanya bola masuk ketika jam pertandingan menunjukkan menit 2:00 atau kurang pada *quarter* keempat dan pada masing-masing overtime kecuali wasit telah menghentikan pertandingan.

19.2.6 Jika pemain mendapatkan **penanganan**, dia harus diganti kecuali jika di lapangan permainan, tim tersebut menjadi kurang dari 5 pemain.

19.3 Prosedur

19.3.1 Hanya pemain pengganti yang mempunyai hak untuk meminta pergantian pemain. Dia (bukan pelatih **kepala** atau asisten pelatih **pertama**) akan menuju ke petugas meja dan meminta pergantian pemain dengan jelas, membuat tanda pergantian konvensional dengan tangannya, atau duduk di bangku pergantian pemain. Dia harus siap untuk segera bermain.



- 19.3.2 Permintaan pergantian pemain dapat dibatalkan hanya sebelum sinyal pencatat angka telah dibunyikan untuk permintaan tersebut.
- 19.3.3 Segera setelah kesempatan pergantian pemain dimulai pencatat angka akan membunyikan sinyalnya untuk memberitahu wasit bahwa ada permintaan pergantian pemain.
- 19.3.4 Pemain pengganti akan tetap berada di luar garis batas sampai wasit meniupkan peluitnya, memberi tanda pergantian pemain dan mengisyaratkan dia untuk memasuki lapangan permainan.
- 19.3.5 Pemain yang diganti diijinkan untuk langsung menuju bangku cadangannya tanpa melapor baik kepada pencatat angka ataupun wasit.
- 19.3.6 Pergantian pemain akan diselesaikan secepat mungkin. Seorang pemain yang telah melakukan 5 *foul* atau telah didiskualifikasi harus diganti secepatnya (mengambil tidak lebih dari 30 detik). Jika, dalam penilaian wasit, terdapat penundaan pertandingan yang tidak beralasan, *time-out* akan dibebankan kepada tim yang melakukannya. Jika tim tersebut tidak mempunyai *time-out* yang tersisa, *technical foul* atas penundaan pertandingan dapat dibebankan kepada pelatih kepala, dicatat sebagai 'B'.
- 19.3.7 Jika pergantian pemain diminta selama *time-out* atau selama jeda permainan selain selama waktu jeda setengah babak, pemain pengganti harus melapor ke pencatat angka sebelum memasukipertandingan.
- 19.3.8 Jika penembak *free throw* harus diganti karena dia:
- Cedera, atau
 - Telah melakukan 5 *foul*.
 - Telah didiskualifikasi.
- Free throw* (beberapa *free-throw*) harus dilakukan oleh penggantinya yang tidak boleh diganti kembali sampai dia telah bermain pada fase-waktu-berjalan berikutnya dari pertandingan tersebut.
- 19.3.9 Jika permintaan pergantian pemain dilakukan oleh tim manapun setelah bola berada pada pegangan penembak *free throw* untuk *free throw* pertama, pergantian pemain akan diberikan jika:
- *Free throw* terakhir tersebut berhasil.
 - *Free throw* terakhir tersebut, jika tidak berhasil, diikuti oleh *throw-in*.
 - Diputuskan terjadi *foul* di antara *free-throw*. Pada kasus ini *free throw* (beberapa *free-throw*) akan diselesaikan dan pergantian pemain akan diijinkan sebelum hukuman *foul* yang baru dilaksanakan, kecuali dinyatakan lain dalam peraturan ini.
 - Diputuskan terjadi *foul* sebelum bola menjadi hidup setelah *free throw* terakhir. Pada kasus ini pergantian pemain akan diijinkan sebelum hukuman *foul* yang baru dilaksanakan.
 - Diputuskan terjadi *violation* sebelum bola menjadi hidup setelah *free throw* terakhir. Pada kasus ini pergantian pemain akan diijinkan sebelum *throw-in* dilaksanakan.
- Dalam rangkaian *free throw* dan/atau penguasaan bola yang dihasilkan oleh lebih dari satu 1 hukuman *foul*, masing-masing rangkaian akan diperlakukan secara terpisah.



Pasal 20 Kalah bertanding karena *forfeit*

20.1 Peraturan

Tim dinyatakan kalah dalam pertandingan dikarenakan *forfeit* jika:

- Tim tidak hadir atau tidak mampu menghadirkan 5 pemain yang siap untuk bermain 15 menit setelah jadwal pertandingan untuk dimulai.
- Tindakan tim tersebut mencegah pertandingan untuk dapat dimainkan.
- Menolak bermain setelah diinstruksikan untuk bermain oleh *crew chief*.

20.2 Hukuman

20.2.1 Pertandingan akan dimenangkan oleh lawan dan angkanya akan 20 lawan 0. Selanjutnya, tim yang di-*forfeit* akan menerima angka 0 pada poin klasifikasi.

20.2.2 Untuk 2-pertandingan (kandang dan tandang) nilai serikeseluruhan (*skor aggregate*) dan untuk *Play-Off* (best of 3), tim yang di-*forfeit* pada pertandingan pertama, kedua atau ketiga akan dinyatakan kalah pada seri atau *Play-Off* tersebut dikarenakan '*forfeit*'. Hal ini tidak berlaku untuk *Play-Off* (*best of 5 dan best of 7*).

20.2.3 Jika di dalam turnamen suatu tim terkena *forfeit* untuk kedua kalinya, tim tersebut akan didiskualifikasi dari turnamen dan hasil dari semua pertandingan yang telah dimainkan oleh tim ini akan dianggap tidak ada.

Pasal 21 Kalah bertanding karena *default*

21.1 Peraturan

Tim akan dinyatakan kalah bertanding karena *default* jika, selama permainan, tim tersebut mempunyai kurang dari 2 pemain yang siap untuk bermain di lapangan permainan.

21.2 Hukuman

21.2.1 Jika tim yang dinyatakan menang sedang unggul, angkanya akan tetap seperti saat pertandingan dihentikan. Jika tim yang dinyatakan menang tidak unggul, angkanya akan dicatat 2 lawan 0 untuk kemenangannya. Tim yang di-*default* akan menerima satu 1 angka pada poin klasifikasi.

21.2.2 Untuk dua-pertandingan (kandang dan tandang) nilai seri keseluruhan, tim yang terkena default pada pertandingan pertama atau kedua akan dinyatakan kalah pada seri tersebut dikarenakan '*default*'.

PERATURAN LIMA – VIOLATION

Pasal 22 Violation

22.1 Definisi

Violation adalah penyimpangan atas peraturan.

22.2

Hukuman

Bola akan diberikan kepada lawan untuk *throw-in* dari tempat terdekat dengan penyimpangan, kecuali tepat dibelakang papan pantul, dan kecuali kalau dinyatakan lain dalam peraturan.

Pasal 23 Pemain berada di luar lapangan dan bola berada di luar lapangan

23.1 Definisi

23.1.1 Seorang **Pemain** berada di luar lapangan ketika bagian manapun dari badannya bersinggungan dengan lantai, atau benda lainnya selain pemain di atas, pada atau di luar garis batas.

23.1.2 **Bola** berada di luar lapangan ketika bola menyentuh:

- Seorang pemain atau orang lain yang berada di luar lapangan.
- Lantai atau suatu benda di atas, pada atau di luar garis batas.
- Penyangga papan pantul, bagian belakang papan pantul atau suatu benda di atas lapangan permainan.

23.2 Peraturan

23.2.1 Bola keluar lapangan disebabkan oleh pemain terakhir yang menyentuh bola atau tersentuh bola sebelum bola keluar lapangan, walaupun bola tersebut kemudian keluar lapangan dengan menyentuh sesuatu selain seorang pemain.

23.2.2 Jika bola berada di luar lapangan dikarenakan menyentuh atau disentuh oleh pemain yang berada di garis batas atau diluar garis batas, pemain ini yang menyebabkan bola keluar lapangan.

23.2.3 Jika seorang pemain (-pemain) bergerak ke luar lapangan atau ke *backcourt*-nya **selama heldball**, maka telah terjadi situasi *jumpball*.

Pasal 24 Dribble

24.1 Definisi

24.1.1 *Dribble* adalah pergerakan bola hidup yang disebabkan oleh seorang pemain yang sedang menguasai bola dengan melempar, menepis, menggelindingkan bola atau memantulkan bola kelantai.

24.1.2 **Dribble dimulai** ketika seorang pemain, mendapatkan penguasaan atas bola hidup di lapangan permainan, melempar, menepis, menggelindingkan atau memantulkan bola dilantai dan menyentuhnya kembali sebelum bola menyentuh pemain lain.

Dribble berakhir ketika pemain tersebut menyentuh bola dengan kedua tangannya secara bersamaan atau membuat bola tertahan beberapa saat pada satu atau kedua tangannya.

Selama *dribble* bola boleh dilemparkan ke udara asalkan bola menyentuh lantai atau pemain lain sebelum pemain yang melempar menyentuh kembali bola tersebut dengan tangannya.

Tidak ada batasan jumlah langkah yang boleh diambil seorang pemain ketika bola tidak menyentuh tangannya.

24.1.3 Seorang pemain yang tidak sengaja kehilangan dan dapat menguasai kembali bola hidup di lapangan permainan dianggap melakukan *fumble*.



- 24.1.4 Berikut ini yang tidak termasuk *dribble*:
- Tembakan untuk mencetak angka yang berturut-turut.
 - Melakukan *fumble* pada permulaan atau akhir suatu *dribble*.
 - Berusaha mendapatkan penguasaan bola dengan menepisnya dari jangkauan pemain lain.
 - Menepis bola dari penguasaan pemain lain.
 - Membelokkan arah operan dan mendapatkan penguasaan bola.
 - Melambungkan bola dari tangan satu ke tangan lainnya dan membiarkannya berhenti beberapa saat di satu atau kedua tangan sebelum menyentuh lantai, selama tidak dilakukan *travelling violation*.
 - **Melempar bola ke papan pantul dan mendapatkan kembali penguasaan bola.**

24.2 Peraturan

Seorang pemain tidak boleh *dribble* untuk kedua kalinya setelah *dribble* pertama telah berakhir kecuali diantara 2 *dribble* tersebut dia kehilangan penguasaan atas bola hidup di lapangan permainan dikarenakan:

- Tembakan untuk mencetak angka.
- Sentuhan terhadap bola oleh lawan.
- Operan atau *fumble* yang telah disentuh atau tersentuh oleh pemain lain.

Pasal 25 Travelling

25.1 Definisi

25.1.1 **Travelling** adalah pergerakan yang tidak sah dari satu atau dua kaki melebihi batas yang telah ditentukan pada pasal ini, ke segala arah, ketika memegang bola hidup di lapangan permainan.

25.1.2 **Pivot** adalah pergerakan yang sah di mana seorang pemain yang sedang memegang bola hidup di lapangan permainan melangkah sekali atau lebih dari sekali ke segala arah dengan kaki yang sama, sedangkan kaki lainnya yang disebut kaki *pivot*, tetap pada titik dimana kaki tersebut menyentuh lantai.

25.2 Peraturan

25.2.1 **Menentukan kaki *pivot* bagi seorang pemain yang menangkap bola hidup di lapangan permainan:**

- Seorang pemain yang menangkap bola ketika berdiri dengan kedua kaki di lantai:
 - Ketika satu kaki diangkat, kaki lainnya menjadi kaki *pivot*.
 - Untuk memulai *dribble*, kaki *pivot* tidak boleh diangkat sebelum bola dilepaskan dari tangan (kedua tangan).
 - Untuk mengoper atau menembak untuk mencetak angka, pemain tersebut boleh melompatkan kaki *pivot*, tetapi tidak satu kakipun boleh kembali ke lantai sebelum bola dilepaskan dari tangan (kedua tangan).
- Seorang pemain yang menerima bola ketika dia bergerak melangkah maju, atau setelah mengakhiri *dribble*-nya, dapat mengambil 2 langkah untuk berhenti, mengoper atau menembak bola:
 - Jika, setelah menerima bola, seorang pemain akan melepaskan bola untuk memulai *dribble*-nya sebelum step-2 nya.
 - Step-1 terjadi ketika satu kaki atau kedua kaki, menyentuh lantai setelah mendapatkan penguasaan bola.
 - Step-2 terjadi setelah step-1 ketika kaki yang lainnya menyentuh lantai, atau kedua kaki menyentuh lantai secara bersamaan.

- Jika seorang pemain yang datang untuk berhenti pada *step-1*nya adalah dengan kedua kaki berada di lantai atau kedua kakinya menyentuh lantai secara bersamaan, dia dapat melakukan pivot dengan menggunakan salah satu kaki sebagai kaki pivotnya. Jika kemudian dia melompat dengan kedua kaki, tidak adakaki yang dapat kembali kelantai sebelum bolalepas dari tangannya (kedua tangannya).
- Jikaseorangpemain mendarat dengan satukaki diahanya dapat menggunakan pivot pada kakitersebut.
- Jika seorang pemain melompat satu kaki pada *step-1*, dia dapat mendarat dengan kedua kaki secara bersamaan untuk *step-2*. Pada situasi ini, pemain tidak dapat melakukan pivot dengan salah satu kaki. Jika satu kaki atau kedua kaki kemudian meninggalkan lantai, tidak ada kaki yang dapat kembali ke lantai sebelum bola lepas dari tangannya (kedua tangannya).
- Jika kedua kaki berada di udara dan pemain mendarat pada kedua kaki secara bersamaan, saat salah satu kaki diangkat, kaki yang lain akan menjadi kaki pivot.
- Seorang pemain tidak dapat menyentuh lantai secara berurutan dengan kaki yang sama atau kedua kaki, setelah mengakhiri *dribble*-nya atau mendapatkan penguasaan bola.

25.2.2 Seorang Pemain jatuh, berbaring atau duduk di lantai:

- Adalah **sah** ketika seorang pemain jatuh dan meluncur di lantai saat memegang bola atau, saat berbaring atau duduk di lantai mendapatkan penguasaan atasbola.
- Adalah suatu **violation** jika pemain tersebut kemudian berguling atau berusaha berdiri saat memegangbola.

Pasal 26 3 seconds

26.1 Peraturan

26.1.1 Seorang pemain **tidak** boleh tetap berada di daerah bersyarat lawan lebih dari 3 detik berturut-turut ketika timnya sedang menguasai bola hidup di *frontcourt* dan jam pertandingan berjalan.

26.1.2 Kelonggaran harus diberikan untuk seorang pemain yang:

- Berusaha untuk meninggalkan daerah bersyarat.
- Berada di daerah bersyarat ketika dia atau teman setimnya dalam gerakan menembak dan bola meninggalkan atau baru saja lepas dari tangan (keduatangan) pemain tersebut pada tembakan untuk mencetak angka.
- Melakukan *dribble* di daerah bersyarat untuk menembak dalam usaha mencetak angka setelah berada di sana kurang dari 3 detik berturut-turut.

26.1.3 Untuk menyatakan dirinya berada di luar daerah bersyarat, pemain harus menempatkan kedua kakinya di lantai di luar daerah bersyarat.

Pasal 27 Pemain dalam penjagaan ketat

27.1 Definisi

Seorang pemain yang memegang bola hidup dilapangan permainan dikatakan dalam penjagaan ketat ketika seorang lawan dalam posisi penjagaan aktif yang sah pada jarak yang tidak lebih dari 1 m.

27.2 Peraturan

Seorang pemain yang dijaga dengan ketat harus mengoper, menembak atau men-*dribble* bola dalam waktu 5 detik.



Pasal 28 8 seconds

28.1 Peraturan

28.1.1 Kapanpun:

- Seorang pemain di *backcourt*-nya menguasai bola hidup, atau
- Pada suatu *throw-in*, bola menyentuh atau disentuh secara sah oleh pemain manapun di *backcourt* dan tim dari pemain yang melakukan *throw-in* tetap menguasai bola di *backcourt* tersebut.

tim tersebut harus membuat bola masuk ke *frontcourt* timnya dalam waktu 8 detik.

28.1.2 Tim telah menyebabkan bola masuk ke *frontcourt*-nya kapanpun:

- Bola, tidak dalam penguasaan pemain manapun, menyentuh *frontcourt*.
- Bola menyentuh atau disentuh secara sah oleh pemain penyerang yang kedua kakinya sepenuhnya telah menyentuh *frontcourt*-nya.
- Bola menyentuh atau disentuh secara sah oleh pemain bertahan yang bagian tubuhnya telah menyentuh *backcourt*-nya.
- Bola menyentuh seorang wasit yang bagian tubuhnya berada di *frontcourt* dari tim yang sedang menguasaibola.
- Selama *dribble* dari *backcourt* menuju *frontcourt*, bola dan kedua kaki yang melakukan *dribble* sepenuhnya menyentuh *frontcourt*.

28.1.3 Periode 8 seconds akan dilanjutkan dengan berapapun sisa waktu ketika tim yang sebelumnya menguasai bola diberikan *throw-in* di *backcourt*, hasil dari:

- Bola keluar lapangan.
- Seorang pemain dari tim yang sama mengalami cedera.
- *Technical-foul* yang dilakukan oleh tim tersebut.
- Situasi *jump ball*.
- *Double foul*.
- Penghapusan hukuman yang sama pada kedua tim.

Pasal 29 24 seconds

29.1 Peraturan

29.1.1 Kapanpun:

- Seorang pemain mendapatkan penguasaan atas bola hidup di lapangan permainan,
- Pada suatu *throw-in*, bola disentuh atau tersentuh secara sah oleh pemain manapun di lapangan permainan dan tim dari pemain yang melakukan *throw-in* tetap menguasai bola,

Tim tersebut harus melakukan usaha tembakan untuk mencetak angka dalam waktu 24 detik.

Akan dianggap suatu tembakan untuk mencetak angka selama 24 detik:

- Bola harus meninggalkan tangan (kedua tangan) pemain sebelum sinyal *shot clock* berbunyi, dan
- Setelah bola lepas dari tangan (kedua tangan) pemain, bola harus menyentuh ring atau masuk keranjang.

29.1.2 Ketika tembakan untuk mencetak angka dilakukan mendekati akhir periode 24-seconds dan sinyal *shot clock* berbunyi ketika bola di udara:

- Jika bola memasuki keranjang, tidak ada *violation* yang terjadi, sinyal akan diabaikan dan bola masuk akan dihitung.



- Jika bola menyentuh ring tetapi tidak masuk keranjang, tidak ada *violation* yang terjadi, sinyal akan diabaikan dan pertandingan akan dilanjutkan.
- Jika bola tidak mengenai ring, telah terjadi *violation*. Tetapi bagaimanapun juga apabila lawan dengan segera dan bebas mendapatkan penguasaan bola, sinyal akan diabaikan dan pertandingan akan dilanjutkan.

Ketika papan pantul dilengkapi dengan lampu warna kuning di sepanjang perimeter. Dibagian atas, nyalalampukuning lebih diutamakan daripada bunyi sinyal shot-clock.

Semua batasan yang berhubungan dengan *goaltending* dan *interference* akan diterapkan.

29.2 Prosedur

29.2.1 *Shot clock* akan di reset kapanpun ketika pertandingan **dihentikan** oleh wasit:

- Karena *foul* atau *violation* (bukan karena bola keluar lapangan) oleh tim yang tidak menguasai bola,
- Karena alasan yang sah oleh tim yang tidak menguasai bola,
- Karena alasan yang sah yang tidak berhubungan dengan tim manapun,

Pada situasi ini, penguasaan atas bola akan diberikan kepada tim yang sama yang sebelumnya sedang menguasai bola. Jika throw-in kemudian diberikan kepada tim tersebut:

- Di *backcourt*, *Shot clock* akan di-reset menjadi 24 detik.
- Di *frontcourt*, *Shot clock* akan di-reset sebagai berikut:
 - Jika 14 detik atau lebih yang tampak pada *Shot clock* pada saat pertandingan dihentikan, *Shot clock* tidak akan di-reset, tetapi akan dilanjutkan dari waktu ketika dihentikan.
 - Jika 13 detik atau kurang yang tampak pada *Shot clock* pada saat pertandingan dihentikan, *Shot clock* akan di-reset menjadi 14 detik.

Akan tetapi, jika, permainan dihentikan oleh wasit untuk alasan yang valid dan tidak berhubungan dengan salah satu tim, dan dalam penilaian wasit, mereset *Shot clock* akan menempatkan lawan pada posisi yang tidak menguntungkan, maka *Shot clock* akan dilanjutkan dari waktu ketika dihentikan.

29.2.2 *Shot clock* akan direset kapanpun terjadi lemparan ke dalam yang diberikan kepada tim lawan setelah permainan dihentikan oleh wasit untuk *foul* atau *violation* (termasuk untuk bola yang keluar dari lapangan) yang dilakukan oleh tim yang sedang menguasai bola.

Shot clock juga akan direset jika tim penyerang yang baru diberikan throw-in sesuai dengan prosedur alternating possession.

Jika throw-in kemudian dilakukan oleh tim tersebut:

- Di *Backcourt*, shot clock akan direset menjadi 24 detik yang baru.
- Di *Frontcourt*, shot clock akan direset menjadi 14 detik.

29.2.3 Setiap kali pertandingan dihentikan oleh wasit untuk *technical-foul* yang dilakukan oleh Tim yang menguasai bola, pertandingan akan dilanjutkan dengan throw-in dari tempat terdekat di mana pertandingan dihentikan. *Shot-clock* tidak akan di-reset tetapi akan dilanjutkan dari waktu sejak saat pertandingan dihentikan

29.2.4 Ketika jam pertandingan menunjukkan menit 2:00 atau kurang pada *quarter* ke-4 atau overtime, setelah pemberian *time-out* untuk tim yang berhak atas penguasaan bola di *backcourt*, pelatih kepala tim tersebut memiliki hak untuk memutuskan apakah pertandingan akan dilanjutkan dengan throw-in dari garis throw-in line di *frontcourt* tim tersebut atau dari *backcourt* tim tersebut di tempat terdekat dimana pertandingan dihentikan.



Setelah time-out, throw-in akan dilakukan sebagai berikut:

- Jika sebagai akibat bola yang telah keluar dari lapangan dan jika tim tersebut diberikan throw-in:
 - Di backcourt nya, shot clock akan dilanjutkan dari waktu ketika dihentikan.
 - Di frontcourt nya, Jika shot clock menunjukkan 13 detik atau kurang, shot clock akan dilanjutkan dari waktu ketika dihentikan. Jika shot clock menunjukkan 14 detik atau lebih, shot clock akan direset menjadi 14 detik.
- Jika sebagai akibat dari *foul* atau *violation* (bukan dari bola yang telah keluar dari lapangan) dan jika tim tersebut diberikan throw-in:
 - Di backcourt nya, shot clock akan direset menjadi 24 detik.
 - Di frontcourt nya, shot clock akan direset menjadi 14 detik.
- Jika time-out diambil oleh tim yang memiliki penguasaan baru terhadap bola, dan jika tim tersebut diberikan throw-in:
 - Di backcourt nya, shot clock akan direset menjadi 24 detik.
 - Di frontcourt nya, shot clock akan direset menjadi 14 detik.

29.2.5 Ketika tim diberikan throw-in dari garis throw-in line di frontcourt tim nya sebagai bagian dari hukuman untuk *unsportsmanlike-foul* atau *disqualifying-foul*, shot clock akan direset ke 14 detik.

29.2.6 Setelah bola telah menyentuh ring keranjang lawan shot clock akan di reset ke:

- 24 detik, jika tim lawan menguasai bola
- 14 detik, jika tim yang mendapatkan kembali kontrol bola adalah tim yang sama yang menguasai bola sebelum bola menyentuh ring.

29.2.7 Jika signal *Shot clock berbunyi karena kesalahan* ketika sebuah tim sedang menguasai bola atau tidak menguasai bola, signal akan diabaikan, dan permainan akan terus berlanjut.

Akan tetapi, jika dalam penilaian wasit, tim yang sedang menguasai bola ditempatkan dalam posisi yang dirugikan, permainan akan dihentikan, *Shot Clock* akan diperbaiki dan penguasaan bola akan diberikan kembali kepada tim tersebut.

Pasal 30 Bola telah kembali ke *backcourt*

30.1 Definisi

30.1.1 Sebuah tim dalam penguasaan bola hidup di daerah *froncourt*-nya ketika:

- Seorang pemain dari tim tersebut menyentuh wilayah *froncourtnya* dengan kedua kaki sambil memegang, menangkap atau mendribbel bola di wilayah *froncourtnya*, atau
- Bola dioper diantara pemain-pemain tim tersebut di wilayah *frontcourtnya*.

30.1.2 Sebuah tim dalam penguasaan bola hidup di daerah *froncourt* telah menyebabkan bola secara tidak sah kembali ke wilayah *backcourtnya*, jika seorang pemain dari tim tersebut adalah orang yang terakhir yang menyentuh bola di wilayah *frontcourtnya* dan kemudian bola disentuh pertama kali oleh pemain dari tim tersebut:

- Yang sebagian anggota tubuhnya bersinggungan dengan wilayah *backcourt*, atau
- Setelah bola menyentuh wilayah *backcourt* tim tersebut.

Batasan ini diterapkan untuk **semua** situasi di *frontcourt* tim, termasuk *throw-in*. Tetapi bagaimanapun juga, hal ini tidak diterapkan kepada seorang pemain yang melompat dari *frontcourt*-nya, mendapatkan penguasaan tim baru saat masih di udara dan mendarat dengan bola di *backcourt* timnya.

30.2 Peraturan

Sebuah timnya sedang menguasai bola hidup di *frontcourt*-nya tidak boleh menyebabkan bola kembali ke wilayah *backcourtnya* secara tidak sah.

30.3 Hukuman

Bola akan diberikan kepada lawannya untuk *throw-in* di *frontcourt* tim tersebut dari tempatterdekat denganpenyimpangan kecuali tepat dibelakang

Pasal31 *Goaltending dan interference*

31.1 Definisi

31.1.1 Suatu tembakan untuk mencetak angka atau *free-throw*:

- **Dimulai** ketika bola lepas dari tangan (kedua tangan) dari seorang pemain yang dalam gerakan menembak.
- **Berakhir** ketika bola:
 - Masuk ke keranjang secara langsung dari atas dan tetap berada di dalamkeranjang atau sepenuhnya melewati keranjang.
 - Tidak lagi mempunyai kemungkinan untuk masuk ke keranjang.
 - Menyentuh ring.
 - Menyentuh lantai.
 - Menjadi mati.

31.2 Peraturan

31.2.1 **Goaltending** terjadi selama **tembakan untuk mencetak angka** ketika seorang pemain menyentuh bola saat bola berada di atas level ring secara menyeluruh dan:

- Bola melayang ke bawah menuju keranjang, atau
- Setelah bola menyentuh papan pantul.

31.2.2 **Goaltending** terjadi selama **tembakan free throw** ketika seorang pemain menyentuh bola saat bola melayang ke keranjang dan sebelum bola menyentuh ring.

31.2.3 Batasan **goaltending** diterapkan sampai:

- Bola tidak lagi mempunyai kemungkinan untuk masuk ke keranjang.
- Bola telah menyentuh ring.

31.2.4 **Interference** terjadi ketika:

- Setelah tembakan untuk mencetak angka atau *free throw* terakhir seorang pemain menyentuh keranjang atau papan pantul saat bola sedang bersinggungan dengan ring.
- Setelah *free throw* yang diikuti dengan *free throw* (beberapa *free-throw*) tambahan, seorang pemain menyentuh bola, keranjang atau papan pantul ketika bola masih mempunyai kemungkinan untuk masuk ke keranjang.
- Seorang pemain menjangkau melewati keranjang dari bawah dan menyentuh bola.
- Seorang pemain bertahan menyentuh bola atau keranjang ketika bola berada di dalam keranjang, karenanya bola tercegah untuk bisa melewati keranjang.
- Seorang pemain menyebabkan keranjang bergetar atau memegang keranjang sehingga, dalam penilaian wasit, bola telah dicegah untuk masuk ke keranjang atau mengakibatkan bola masuk ke keranjang.
- Seorang pemain memegang keranjang dan memainkan bola.



31.2.5

Ketika:

- Seorang wasit meniup peluitnya saat:
 - Bola berada di tangan seorang pemain yang dalam keadaan menembak, atau
 - bola sedang melayang padatembakan untuk mencetak angka atau pada *free throw* terakhir.
- Sinyal jam pertandingan telah berbunyi untuk mengakhiri *quarter* atau overtime, tidak ada pemain yang boleh menyentuh bola setelah bola menyentuh ring saat bola masih mempunyai kemungkinan untuk masuk ke keranjang.

Semua batasan yang berhubungan dengan *goaltending* dan *interference* akan diterapkan.

31.3

Hukuman

31.3.1

Jika *violation* dilakukan oleh seorang **pemain penyerang**, tidak ada angka yang didapat. Bola akan diberikan kepada lawan untuk *throw-in* dari perpanjangan garis *free-throw*, kecuali kalau dinyatakan lain dalam peraturan ini.

31.3.2

Jika *violation* dilakukan oleh seorang **pemain bertahan**, tim penyerang diberikan:

- 1 angka, jika bola telah dilepaskan untuk *free-throw*.
- 2 angka, jika bola telah dilepaskan dari daerah tembakan untuk mencetak 2-angka.
- 3 angka, jika bola telah dilepaskan dari daerah tembakan untuk mencetak 3-angka.

Pemberian angka akan dianggap sama seperti halnya jika bola telah masuk ke keranjang.

31.3.3

Jika *goaltending* dilakukan oleh seorang **pemain bertahan** selama *free throw* terakhir, 1 angka akan diberikan kepada tim penyerang, diikuti dengan sebuah hukuman *technical foul* yang dibebankan kepada pemain bertahan tersebut.

PERATURAN ENAM - FOUL

Pasal 32 Foul

32.1 Definisi

- 32.1.1 *Foul* adalah penyimpangan dari peraturan mengenai persinggungan perorangan yang tidak sah dengan seorang lawan dan/atau perilaku yang tidak sportif.
- 32.1.2 Beberapa *foul* mungkin saja diputuskan **kepada** suatu tim. Terlepas dari hukumannya, tiap *foul* akan dibebankan, dimasukkan ke dalam *scoresheet* **kepada** pelakunya dan dihukum sesuai **dengan peraturan ini**.

Pasal 33 Persinggungan: Prinsip Umum

33.1 Prinsip silinder

Prinsip silinder ditentukan sebagai ruang di dalam suatu silinder khayal yang ditempati oleh seorang pemain di lantai. **Dimensi ini, dan jarak antara kedua kakinya, akan bervariasi sesuai dengan tinggi dan ukuran badan pemain.** Ruang tersebut termasuk ruang di atas pemain dan dibatasi pada:

Batas-batas silinder pemain bertahan atau pemain penyerang tanpa bola:

- Bagian **depan** oleh telapak tangan,
- Bagian **belakang** oleh pantat, dan
- Bagian **samping** oleh sisi luar dari tangan dan kaki.

Tangan dan lengan boleh dijulurkan ke depan torso tidak lebih dari posisi kaki dan lutut, dengan lengan ditekuk pada sikuinya sehingga lengan bawah dan tangan terangkat dalam posisi penjagaan yang sah.

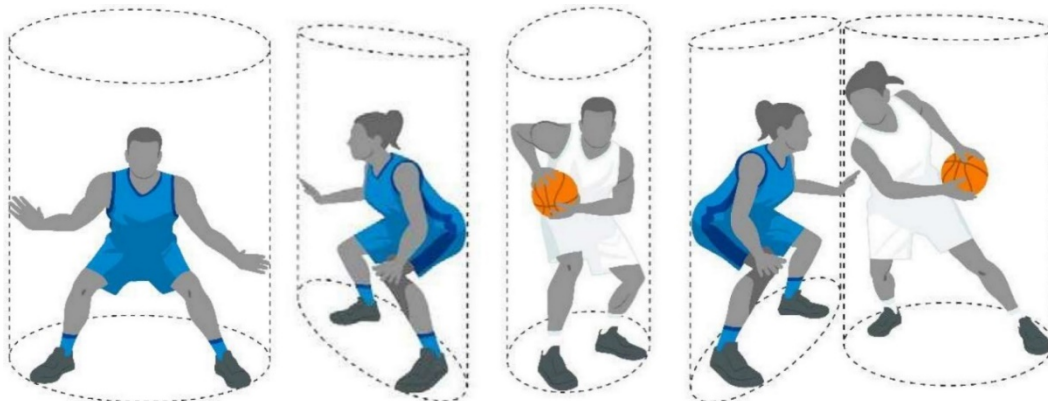
Pemain bertahan boleh tidak memasuki silinder pemain penyerang yang sedang menguasai bola dan menyebabkan kontak yang tidak sah ketika pemain penyerang mencoba bermain bolabasket secara normal.

Batas-batas silinder pemain penyerang yang sedang menguasai bola:

- Bagian depan dengan kaki, lutut tertekuk dan lengan, memegang bola di atas pinggul.
- Bagian belakang oleh pantat, dan
- Bagian samping oleh sisi luar dari siku dan kaki, ditempatkan selebar bahu.

Pemain penyerang dengan bola harus diberi ruang yang cukup untuk bermain bolabasket normal di dalam silindernya. Permainan bolabasket secara normal termasuk memulai dribble, berputar (pivoting), menembak dan mengoper.

Pemain penyerang tidak diperbolehkan merentangkan kaki atau lengannya di luar silinder dan menyebabkan kontak yang tidak sah dengan pemain bertahan dengan tujuan untuk mendapatkan ruang tambahan.



Gambar 5 Prinsip Silinder



33.2

Prinsip verticality

Selama pertandingan, setiap pemain mempunyai hak untuk menempati suatu posisi (silinder) di lapangan permainan yang belum ditempati oleh seorang lawan.

Prinsip ini melindungi ruang di lantai yang ditempati dan ruang di atasnya ketika dia meloncat secara vertikal dalam ruang tersebut.

Segerasetelah pemaintersebut meninggalkan posisi vertikalnya (silinder) dan terjadi persinggungan badan dengan lawan yang telah menempati posisi vertikal (silinder) miliknya, pemain yang meninggalkan posisi vertikalnya (silinder) bertanggung jawab atas persinggungan tersebut.

Pemain bertahan tidak akan dihukum jika meninggalkan lantai secara vertikal (di dalam silindernya) atau menjulurkan tangan dan lengan ke atas di dalam silindernya.

Pemain penyerang, baik di lantai ataupun di udara, tidak boleh menyebabkan persinggungan dengan pemain bertahan yang dalam posisi penjagaan yang sah dengan:

- Menggunakan lengannya untuk membuat ruang tambahan bagi dirinya (mendorong).
- Melebarkan kaki atau lengan yang menyebabkan persinggungan selama atau segera setelah tembakan untuk mencetak angka.

33.3

Posisi penjagaan yang sah

Seorang pemain bertahan telah mendapatkan posisi awal penjagaan yang sah ketika:

- Dia menghadap lawannya, dan
- Dia menempatkan kedua kakinya di lantai.

Posisi penjagaan yang sah memanjang secara vertikal ke atasnya (silinder) dari lantai sampai atap. Dia boleh menaikkan lengan dan tangan di atas kepalanya atau melompat secara vertikal tetapi dia harus mempertahankannya pada posisi vertikal di dalam silinder khayal.

33.4

Menjaga seorang pemain yang menguasai bola

Ketika menjaga seorang pemain yang menguasai (memegang atau *dribble*) bola.

unsur jarak dan waktu tidak diterapkan.

Pemain dengan bola harus menganggap telah dijaga dan harus mempersiapkan untuk berhenti atau merubah arah kapanpun seorang lawan telah mengambil posisi awal penjagaan yang sah didepannya, walaupun hal ini dilakukan dalam sepersekian detik.

Pemain yang menjaga (bertahan) harus mendapatkan posisi awal penjagaan yang sah tanpa menyebabkan persinggungan sebelum mengambil posisi tersebut.

Saat pemain bertahan mendapatkan posisi awal penjagaan yang sah, dia boleh bergerak untuk menjaga lawannya, tetapi dia tidak boleh menjulurkan lengan, bahu, pinggul atau lututnya untuk mencegah *pen-dribble* dari operan yang dilakukan olehnya. Ketika menilai situasi *block/charge* yang melibatkan seorang pemain dengan bola, wasit akan menggunakan prinsip-prinsip berikut:

- Pemain bertahan harus mendapatkan posisi awal penjagaan yang sah dengan menghadap pemain dengan bola dan menempatkan kakinya di lantai.
- Pemain bertahan boleh tetap diam, melompat secara vertikal, bergerak kesamping atau bergerak ke belakang dalam usaha mempertahankan posisi awal penjagaan yang sah.



- Ketika bergerak untuk mempertahankan posisi awal penjagaan yang sah, satu atau kedua kaki boleh terangkat dari lantai untuk sesaat, selama pergerakannya ke samping atau ke belakang, tetapi **tidak ke depan** pemain dengan bola.
- Persinggungan harus terjadi pada *torso*, pada kasus dimana pemain bertahan akan dianggap telah berada di tempat persinggungan tersebut terlebih dahulu.
- Setelah mendapatkan posisi awal penjagaan yang sah pemain bertahan boleh berbalik **dalam** silindernya untuk menghindari cedera.

Pada salah satu situasi seperti di atas, persinggungan akan dianggap telah disebabkan oleh pemain dengan bola.

33.5 Menjaga seorang pemain yang tidak menguasai bola

Pemain yang tidak menguasai bola berhak untuk bergerak secara bebas di lapangan permainan dan mengambil posisi yang belum ditempati oleh pemain lain.

Ketika menjaga seorang pemain yang tidak menguasai bola, **unsur jarak dan waktu akan diterapkan**. Seorang pemain bertahan tidak boleh mengambil posisi terlalu dekat dan/atau terlalu cepat pada jalur pergerakan lawan sehingga dia tidak mempunyai waktu atau jarak yang cukup baik untuk berhenti ataupun merubah arah. Jarak berbanding lurus dengan kecepatan lawan, namun tidak kurang dari 1 langkah normal.

Jika seorang pemain bertahan tidak menerapkan unsur jarak dan waktu dalam mengambil posisi awal penjagaan yang sah dan terjadi persinggungan dengan lawan, dia bertanggung jawab atas persinggungan tersebut.

Saat seorang pemain bertahan mendapatkan posisi awal penjagaan yang sah, dia boleh bergerak untuk menjaga lawannya. Dia tidak boleh mencegah lawannya dari suatu operan dengan menjulurkan lengan, bahu, pinggul atau lututnya pada jalur lawannya. Dia boleh berbalik dalam silindernya, untuk menghindari cedera.

33.6 Seorang pemain yang berada di udara

Seorang pemain yang telah melompat ke udara dari suatu tempat di lapangan permainan mempunyai hak untuk mendarat lagi di tempat yang sama.

Dia punya hak untuk mendarat di tempat lain di lapangan permainan selama tempat mendarat dan arah jalur antara tempat melompat dan mendarat belum ditempati oleh lawan (-lawan) pada saat melompat.

Jika seorang pemain telah melompat dan mendarat tetapi momentumnya menyebabkan dia menyinggung lawan yang telah mengambil posisi penjagaan yang sah di luar tempat mendarat, pelompat bertanggung jawab atas persinggungan tersebut.

Seorang lawan tidak boleh bergerak ke dalam jalur seorang pemain setelah pemain tersebut melompat ke udara.

Bergerak di bawah seorang pemain yang berada di udara dan menyebabkan persinggungan biasanya *unsportsmanlike foul* dan pada keadaan tertentu dapat merupakan *disqualifying foul*.

33.7 Screening: Sah dan tidak sah

Screening adalah usaha untuk memperlambat atau mencegah seorang lawan tanpa bola untuk mencapai posisi yang diinginkan di lapangan permainan.

Screening yang sah adalah ketika pemain yang melakukan *screening* terhadap seorang lawan:

- **Tidak bergerak** (di dalam silindernya) ketika terjadi persinggungan.
- Dengan kedua kaki di lantai ketika terjadi persinggungan.



Screening yang tidak sah adalah ketika pemain yang melakukan *screening* terhadap seorang lawan:

- **Bergerak** ketika terjadipersinggungan.
- Tidak memberi jarak yang cukup pada saat memasang *screen* diluar ruang pandang seorang lawan yang **tidak bergerak** ketika terjadi persinggungan.
- Tidak menerapkanunsurjarakdan waktu dariseoranglawan **yangbergerak** ketika terjadi persinggungan.

Jika *screen* di pasang **di dalam** ruang pandang dari seorang lawan yang tidak bergerak (ke depan atau ke samping), yang melakukan *screen* boleh membuat *screen* sedekat mungkin terhadap lawannya sesuai yang diinginkan, selama tidak terjadi persinggungan.

Jika *screen* di pasang **di luar** ruang pandang dari seorang lawan yang tidak bergerak, yang melakukan *screen* harus mengijinkan lawan untuk mengambil 1 langkah normal terhadap *screen* tanpa membuat persinggungan.

Jika lawan sedang **bergerak**, unsur jarak dan waktu akan diterapkan. Yang melakukan *screen* harus memberikan ruang yang cukup sehingga pemain yang sedang di-*screen* dapat menghindari *screen* dengan berhenti atau merubah arah.

Jarak yang diperlukan tidak kurang dari 1 dan tidak lebih dari 2 langkah normal.

Seorang pemain yang di-*screen* dengansah bertanggung jawab atas persinggungan dengan pemain yang memasang *screen*.

33.8 Charging

Charging adalah persinggungan perorangan yangtidaksah, denganatautanpa bola, dengan mendorong atau bergerak ke arah torso seorang lawan.

33.9 Blocking

Blocking adalah persinggungan perorangan yang tidak sah dengan menghambat pergerakan seorang lawan dengan atau tanpa bola.

Seorang pemain yang berusaha melakukan *screen* melakukan *foul blocking* jika persinggungan terjadi ketika diaberggerak danlawannya tidak bergerak atau mundur.

Jikaseorang pemain mengabaikan bola, menghadap seorang lawan dan menggeser posisinya seperti pergeseran lawannya, dia bertanggung jawab penuh atas persinggungan yang terjadi, kecuali ada faktor lain yang terlibat.

Maksud dari 'kecuali ada faktor lain yang terlibat' yaitu dengan sengaja mendorong,

charging atau *holding* dari pemain yang sedang di-*screen*.

Merupakan hal yang sah bagi seorang pemain untuk menjulurkan lengan (kedua lengan) atau siku (kedua siku) ke luar silindernya dalam mengambil posisi di lantai tetapi mereka harus bergerak di dalam silinder ketika seorang lawan berusaha melewatinya. Jika lengan (kedua lengan) atau sikut (kedua sikut) berada di luar silindernya danterjadi persinggungan, halini merupakan *blocking* atau *holding*.

33.10 Daerah no-charge semi-circle

Daerah *no-charge semi-circle* digambar di lapangan dengan tujuan untuk menentukan daerah khusus untuk menginterpretasikan situasi *charge/block* di bawah keranjang.

Pada suatu situasi permainan penetrasi kedalam daerah *no-charge semi-circle* setiap persinggungan yang disebabkan oleh pemain penyerang yang melompat terhadap



pemain bertahan di dalam *no-charge semi-circle* tidak akan diputuskan sebagai *offensive foul*, kecuali pemain penyerang secara tidak sah menggunakan tangan, lengan, kaki atau badannya. Peraturan ini diterapkan ketika:

- Pemain penyerang menguasai bola saat melayang, dan
- dia berusaha melakukan tembakan untuk mencetak angka atau mengoper bola, dan
- pemain bertahan menempatkan **salah satu atau kedua kaki bersinggungan dengan** daerah *no-charge semi-circle*.

33.11 Melakukan persinggungan terhadap lawan dengan tangan (kedua tangan) dan/atau lengan (kedua lengan)

Sentuhan dari seorang lawan dengan tangan (kedua tangan), dengan sendirinya, tidak selalu merupakan *foul*.

Wasit akan menentukan apakah pemain yang menyebabkan persinggungan mendapatkan keuntungan. Jika persinggungan yang disebabkan seorang pemain dalam berbagai cara membatasi kebebasan bergerak seorang lawan, persinggungan seperti itu merupakan *foul*.

Penggunaan tangan (kedua tangan) atau menjulurkan lengan (kedua lengan) secara tidak sah terjadi ketika pemain bertahan dalam posisi bertahan dan tangan (kedua tangan) atau lengan (kedua lengannya) diletakkan pada dan tetap bersinggungan terhadap lawan **dengan** atau **tanpa** bola, untuk menghambat pergerakannya.

Menyentuh atau mendorong selama sesaat (*jab*) lawan secara berulang-ulang dengan atau tanpa bola merupakan *foul*, karena dapat menjerus ke arah permainan yang kasar.

Merupakan *foul* bagi seorang **pemain penyerang dengan bola** untuk:

- Mengkaitkan atau melilitkan lengan atau siku terhadap seorang pemain bertahan untuk mendapatkan keuntungan.
- Mendorong untuk mencegah pemain bertahan untuk memainkan atau berusaha memainkan bola, atau untuk menciptakan ruang lebih untuk dirinya.
- Menggunakan lengan bawah atau tangan yang dijulurkan, ketika *dribble*, untuk mencegah seorang lawan mendapatkan penguasaan atas bola.

Merupakan *foul* bagi seorang **pemain penyerang tanpa bola** mendorong untuk:

- Membebaskan diri untuk menangkap bola.
- Mencegah pemain bertahan untuk memainkan atau berusaha memainkan bola.
- Membuat ruang lebih untuk dirinya.

33.12 Post play

Prinsip *verticality* (prinsip silinder) diterapkan untuk *post play*.

Pemain penyerang di posisi *post* dan pemain bertahan yang menjaganya harus saling menghormati hak masing-masing atas posisi vertikal (silinder).

Merupakan *foul* oleh seorang pemain penyerang ataupun bertahan di posisi *post*, menggunakan bahu atau pinggul untuk menggeser posisi lawannya atau mengganggu kebebasan pergerakan lawannya dengan menggunakan siku, lengan, lutut atau bagian tubuh lainnya yang dijulurkan.

33.13 Penjagaan dari belakang yang tidak sah

Penjagaan dari belakang yang tidak sah adalah persinggungan perorangan dengan seorang lawan, oleh pemain bertahan, dari belakang. Kenyataannya pemain bertahan yang berusaha memainkan bola tidak dibenarkan untuk melakukan persinggungan dengan lawannya dari belakang.

33.14 Holding

Holding adalah persinggungan perorangan yang tidak sah dengan seorang lawan yaitu dengan mengganggu kebebasan pergerakannya. Persinggungan ini (*holding*) dapat terjadi dengan bagian tubuh manapun.

33.15 Pushing

Pushing adalah persinggungan perorangan yang tidak sah dengan menggunakan bagian tubuh manapun dimana seorang pemain bergeser atau berusaha untuk menggeser seorang lawan secara paksa dengan atau tanpa penguasaan bola.

33.16 Fake *being fouled* (Berpura-pura di-foul)

Fake adalah tindakan oleh seorang pemain membuat simulasi berpura-pura terjadi *foul* untuk membuat gerakan bohong yang dilebih-lebihkan agar bisa terjadinya *foul* sehingga mendapatkan keuntungan.

Pasal 34 *Personal foul*

34.1 Definisi

34.1.1 *Personal foul* adalah persinggungan secara tidak sah seorang pemain dengan seorang lawan, baik saat bola hidup ataupun mati.

Seorang pemain tidak boleh *hold, block, push, charge*, menjegal atau menghambat laju seorang lawan dengan menjulurkan tangan, lengan, siku, bahu, pinggul, kaki, lutut atau pergelangan kaki, tidak juga untuk menekuk tubuhnya ke suatu posisi yang tidak normal (di luar silindernya), dia juga tidak boleh mengikuti kehendaknya untuk bermain kasar atau keras.

34.2 Hukuman

Personal foul akan dibebankan kepada pelakunya.

34.2.1 Jika *foul* dilakukan terhadap seorang pemain yang tidak dalam gerakan menembak:

- Pertandingan akan dilanjutkan dengan *throw-in* oleh tim yang tidak melakukan *foul* di tempat terdekat dengan kejadian.
- Jika tim yang melakukan *foul* dalam situasi hukuman *teamfoul*, maka Pasal 41 akan diterapkan.

34.2.2 Jika *foul* dilakukan terhadap seorang pemain dalam gerakan menembak, pemain tersebut akan diberikan sejumlah *free throw* sebagai berikut:

- Jika tembakan dilepaskan dari daerah tembakan berhasil, bola masuk akan dihitung dan, sebagai tambahannya, 1 *free-throw*.
- Jika tembakan dilepaskan dari daerah tembakan untuk mencetak dua-angka tidak berhasil, 2 *free-throw*.
- Jika tembakan dilepaskan dari daerah tembakan untuk mencetak tiga-angka tidak berhasil, 3 *free-throw*.
- Jika pemain dikenai *foul* saat, atau sesaat sebelum, sinyal jam pertandingan berbunyi untuk mengakhiri *quarter* atau *overtime* atau saat, atau sesaat sebelum, sinyal *shot clock* berbunyi, ketika bola masih di tangan (kedua tangan) pemain dan bola berhasil masuk, bola masuk tidak akan dihitung dan akan diberikan 2 atau 3 *free-throw*.

Pasal 35 Double foul

35.1 Definisi

- 35.1.1 *Double foul* adalah situasi di mana 2 pemain yang berlawanan saling melakukan **personal atau unsportsmanlike/disqualifying fouls** satu sama lainnya pada waktu yang hampir bersamaan
- 35.1.2 Untuk menganggap 2 *fouls* sebagai *double fouls*, situasi berikut harus berlaku:
- Kedua *fouls* adalah *fouls* pemain.
 - Kedua *fouls* melibatkan kontak fisik.
 - Kedua *fouls* berada diantara 2 lawan yang sama yang saling melakukan *fouls*.
 - Kedua *fouls* adalah *foul* dengan katagori yang sama (**apakah personal atau unsportsmanlike/disqualifying**)

35.2 Hukuman

Sebuah *personal foul* **atau unsportsmanlike/disqualifying fouls** akan dibebankan terhadap masing-masing pelakunya. Tidak ada *free-throw* yang akan diberikan dan pertandingan akan dilanjutkan sebagai berikut:

Jika pada waktu yang hampir bersamaan dengan *double foul*:

- Bola masuk secara sah, atau *free-throw* terakhir yang berhasil, bola akan diberikan kepada tim yang tidak mencetak angka untuk *throw-in* di manapun dibelakang garis *endline*.
- Suatu tim sedang menguasai bola atau berhak atas bola, bola akan diberikan kepada tim ini untuk *throw-in* di tempat terdekat dengan penyimpangan.
- Jika tidak ada satu tim pun sedang menguasai bola ataupun berhak atas bola, maka terjadi situasi *jump ball*.

Pasal 36 Technical foul

36.1 Peraturan tingkah laku

- 36.1.1 **Tingkah laku yang patut pada pertandingan menuntut kerjasama penuh dan loyal dari para pemain, pelatih kepala, asisten pelatih, pemain pengganti, pemain yang sudah tidak bermain dan anggota delegasi yang mendampingi dengan wasit, petugas meja dan commissioner, jika hadir.**
- 36.1.2 Masing-masing tim akan melakukan yang terbaik untuk menjamin suatu kemenangan, tetapi hal ini harus dilakukan dalam semangat sikap sportif dan *fair play*.
- 36.1.3 Kesengajaan atau pengulangan tidak bekerjasama atau tidak sejalan dengan maksud dan semangat dari peraturan ini akan termasuk sebagai sebuah *technical foul*.
- 36.1.4 Wasit boleh mencegah *technical foul* dengan memberikan peringatan atau bahkan mengabaikan penyimpangan kecil di mana jelas tidak sengaja dan tidak ada akibat langsung terhadap pertandingan, kecuali terdapat pengulangan penyimpangan yang sama setelah peringatan.
- 36.1.5 Jika penyimpangan diketahui setelah bola menjadi hidup, pertandingan akan dihentikan dan *technical foul* dibebankan. Hukuman akan dilaksanakan sesuai dengan kapada *technical foul* tersebut telah terjadi pada waktu dibebankannya. Apapun yang terjadi selama jeda antara penyimpangan dan pertandingan yang sedang dihentikan akan dinyatakan sah.



36.2 Definisi

- 36.2.1 **Technical foul** adalah *foul* tanpa persinggungan seorang pemain atas perilaku yang dalam batas kewajaran, tetapi tidak dibatasi untuk:
- Mengabaikan peringatan yang diberikan oleh wasit.
 - Berurusan dan / atau berkomunikasi dengan wasit, *commissioner*, petugas meja, lawannya atau orang yang diijinkan duduk dibangku cadangan dengan tidak sopan.
 - Menggunakan bahasa atau gerak-isyarat menantang atau menghasut penonton.
 - Memancing dan mengejek seorang lawan.
 - Menghalangi pandangan seorang lawan dengan melambaikan / menempatkan tangan (kedua tangannya) di dekat mata lawan.
 - Mengayunkan siku secara berlebihan.
 - Memperlambat pertandingan dengan sengaja menyentuh bola setelah bola masuk melewati keranjang atau mencegah *throw-in* atau *free throw* untuk dapat dilakukan dengan segera.
 - Pura-pura menjatuhkan diri untuk mendapatkan *foul*.
 - Bergantung di ring sedemikian rupa sehingga berat badan pemain tersebut membebani ring, kecuali seorang pemain memegang ring sesaat setelah suatu dunk atau, dalam penilaian wasit, sedang berusaha mencegah cedera atas dirinya atau pemain lain.
 - Melakukan *goaltending* ketika *free throw* terakhir oleh seorang pemain bertahan. Tim penyerang akan diberikan 1 angka, diikuti dengan hukuman *technical foul* yang dibebankan kepada pemain bertahan.
- 36.2.2 *Technical foul* yang dilakukan oleh setiap orang yang diijinkan duduk di bangku cadangan adalah *foul* atas komunikasi yang tidak sopan dengan atau menyentuh wasit, *commissioner*, petugas meja atau lawannya, atau penyimpangan atas prosedur atau administrasi yang semestinya.
- 36.2.3 Seorang pemain akan di diskualifikasi dari pertandingan tersebut ketika dia dibebankan dengan 2 *Technical foul*, atau 2 *unsportsmanlike fouls*, atau dengan 1 *unsportsmanlike foul* dan 1 *technical foul*.
- 36.2.4 Seorang pelatih kepala akan didiskualifikasi dari pertandingan tersebut ketika:
- Dia telah dibebankan dengan 2 *technical foul* ('C') hasil dari perilaku *unsportsmanlike* perorangannya.
 - Dia telah dibebankan dengan akumulasi 3 *technical foul*, baik semuanya ('B') atau salah satunya ('C'), hasil dari perilaku *unsportsmanlike* dari orang lain yang diijinkan duduk di bangku cadangan.
- 36.2.5 Jika seorang pemain atau pelatih kepala didiskualifikasi berdasarkan Pasal 36.2.3, atau pasal 36.2.4 hanya *technical foul* tersebut yang merupakan *foul* yang akan dihukum dan tidak ada hukuman tambahan yang akan dilaksanakan atas diskualifikasi.



36.3 Hukuman

36.3.1 Jika *technical foul* dilakukan:

- Oleh seorang pemain, sebuah *technical foul* akan dibebankan terhadapnya sebagai *foul* pemain dan dihitung sebagai salah satu dari *team foul*.
- Oleh siapa saja yang diijinkan duduk di bangku cadangan, sebuah *technical foul* akan dibebankan kepada pelatih kepala dan tidak akan dihitung sebagai salah satu dari *team foul*.

36.3.2 Lawan akan mendapatkan 1 *freethrow*. Permainan akan dilanjutkan sebagai berikut:

- *Free throw* akan dilakukan segera. Setelah *freethrow*, *throw-in* akan dilakukan oleh tim yang menguasai bola atau berhak atas bola ketika *technical-foul* telah diputuskan, dari tempat terdekat dimana lokasi bola ketika permainan dihentikan.
- *Free throw* akan dilakukan segera, terlepas dari apakah urutan hukuman lain yang mungkin untuk *foul* lainnya telah ditentukan atau apakah administrasi hukuman telah dimulai. Setelah *freethrow* untuk *technical-foul*, permainan akan dilanjutkan oleh yang menguasai bola atau berhak atas bola ketika *technical-foul* telah diputuskan, dari tempat dimana permainan telah dihentikan untuk hukuman *technical-foul*.
- Jika bola masuk yang berhasil, atau *free throw* terakhir yg berhasil, permainan akan dilanjutkan dengan *throw-in* dari tempat dimanapun di belakang garis *endline*.
- Jika tidak ada tim yang menguasai bola atau berhak atas bola, terjadi situasi *jump-ball*.
- *Jump ball* di dalam lingkaran tengah untuk memulai *quarter* pertama.

Pasal 37 *Unsportsmanlike foul*

37.1 Definisi

37.1.1 *Unsportsmanlike foul* adalah *personal foul* seorang pemain di mana, dalam penilaian **wasit**:

- **Persinggungan dengan lawan**, bukan merupakan usaha sah untuk memainkan bola secara langsung di dalam semangat dan maksud dari peraturan. (C1)
- Berlebihan, kontak keras yang disebabkan oleh pemain dalam upaya untuk bermain bola atau seorang lawan. (C2)
- **Sebuah persinggungan yang tidak sah** yang disebabkan oleh pemain bertahan untuk menghentikan serangan tim penyerang dalam transisi. ***Hal ini diterapkan hingga pemain penyerang memulai gerakan menembaknya.*** (C3)
- **Sebuah persinggungan yang tidak sah** oleh pemain bertahan dilakukan dari belakang atau samping ketika pemain menyerang sedang mengarah kekeranjang ring lawan dan tidak ada lagi pemain bertahan diantara pemain menyerang, bola dan ring basket. ***Hal ini diterapkan hingga pemain penyerang memulai gerakan menembaknya.*** (C4)
- Kontak dengan pemain bertahan pada lawan di lapangan permainan ketika jam pertandingan menunjukkan 2:00 menit atau kurang pada *quarter* keempat dan di setiap overtime, ketika bola berada diluar lapangan untuk lemparan ke dalam dan masih di tangan **wasit** atau pada saat diserahkan kepada pemain yang mengambil lemparan ke dalam. (C5)



- 37.1.2 **Wasit** harus menginterpretasikan *Unsportsmanlike foul* secara konsisten selama pertandingan dari awal sampai akhir dan harus menilai tindakannya saja.

37.2 Hukuman

- 37.2.1 Sebuah *unsportsmanlike foul* akan dibebankan **kepada** pelakunya.
- 37.2.2 *Free throw* (beberapa *free-throw*) akan diberikan kepada pemain yang dikenai *foul*, diikuti dengan:
- *Throw-in* dari garis *throw-in line* di *frontcourt* tim nya.
 - *Jump ball* di dalam lingkaran tengah untuk memulai *quarter* pertama.
- Jumlah *free throw* akan sebagai berikut:
- Jika *foul* dilakukan terhadap seorang pemain yang tidak dalam gerakan menembak: 2 *free-throw*.
 - Jika *foul* dilakukan terhadap seorang pemain dalam gerakan menembak: bola masuk, jika tercipta, akan dihitung dan, sebagai tambahan, 1 *free-throw*.
 - Jika *foul* dilakukan terhadap seorang pemain dalam gerakan menembak dan tidak terjadi bola masuk: 2 atau 3 *free-throw*.
- 37.2.3 Seorang pemain akan didiskualifikasi pada pertandingan tersebut ketika dia telah dibebankan dengan 2 *unsportsmanlike fouls*, atau 2 *technical fouls*, atau dengan 1 *technical foul* dan 1 *unsportsmanlike foul*.
- 37.2.4 Jika seorang pemain didiskualifikasi berdasarkan Pasal 37.2.3, hanya *unsportsmanlike foul* tersebut yang merupakan *foul* yang akan dihukum dan tidak ada hukuman tambahan yang dilaksanakan atas diskualifikasi tersebut.

Pasal 38 Disqualifying foul

38.1 Definisi

- 38.1.1 *Disqualifying foul* adalah tindakan sangat keras yang berlebihan oleh seorang pemain, pemain pengganti, pelatih **kepala**, asisten pelatih, pemain yang sudah tidak bermain dan anggota *deledasi* yang mendampingi.
- 38.1.2 Seorang pelatih **kepala** yang telah menerima *disqualifying foul* akan digantikan oleh asisten pelatih **pertama** yang tercatat dalam *scoresheet*. Jika tidak terdapat asisten pelatih **pertama** yang tercatat dalam *scoresheet*, dia akan digantikan oleh kapten (CAP).

38.2 Kekerasan

- 38.2.1 Tindakan kekerasan dapat terjadi selama pertandingan, berlawanan dengan semangat sportif dan *fair play*. Hal ini sebaiknya dihentikan dengan segera oleh wasit dan, jika perlu, oleh petugas ketertiban umum yang berwenang.
- 38.2.2 Tindakan kekerasan apapun yang terjadi yang melibatkan pemain dilapangan permainan atau disekitarnya, wasit akan mengambil tindakan seperlunya untuk menghentikan mereka.
- 38.2.3 Siapapun dari orang-orang di atas yang bersalah melakukan tindakan yang berlebihan atas penyerangan **kepada** lawan atau wasit akan didiskualifikasi. *Crew chief* harus melaporkan insiden tersebut kepada badan penyelenggara dari kompetisi.



- 38.2.4 Petugas ketertiban umum yang berwenang dapat memasuki lapangan permainannya jika ada permintaan dari wasit. Tetapi bagaimanapun juga jika penonton memasuki lapangan permainan dengan maksud jelas-jelas ingin melakukan tindakan kekerasan, petugas ketertiban umum yang berwenang harus segeramenghalangi untuk melindungi kedua tim dan wasit.
- 38.2.5 Semua area di luar lapangan permainan atau sekitarnya, termasuk pintu-pintu masuk, pintu-pintu keluar, lorong-lorong, ruang-ruang ganti, dll., akan berada di bawah kewenangan badan penyelenggara dari kompetisi dan petugas ketertiban umum yang berwenang.
- 38.2.6 Tindakan fisik oleh pemain atau setiap orang yang diijinkan duduk di bangku cadangan, yang dapat mengakibatkan rusaknya perlengkapan pertandingan, harus dilarang oleh wasit.

Ketika perilaku tersebut teramati oleh wasit, pelatih **kepala** dari tim yang melakukannya akan segera diberikan peringatan.

Jika tindakan (-tindakan) tersebut diulangi, sebuah *technical foul* atau bahkan *disqualifying-foul* akan segera berikan kepada individu (-individu) yang terlibat.

38.3 Hukuman

- 38.3.1 *Disqualifying foul* akan dibebankan **kepada** pelakunya.
- 38.3.2 Kapanpun pelaku yang didiskualifikasi sesuai dengan pasal yang berhubungan dengan peraturan ini, dia akan pergi menuju, dan tetap di dalam ruang ganti timnya selama masa pertandingan atau, jika mau, dia akan meninggalkan gedung.
- 38.3.3 *Free throw* (beberapa *free-throw*) akan diberikan:
- Kepada siapapun darilawan, yang ditunjuk oleh pelatih **kepala**nya pada kasus *foul* tanpa-persinggungan.
 - Kepada pemain yang dikenai *foul* pada kasus *foul* dengan persinggungan.
- Diikuti dengan:
- *Throw-in* dari garis *throw-in line* di frontcourt tim nya.
 - *Jump ball* di dalam lingkaran tengah untuk memulai *quarter* pertama.
- 38.3.4 Jumlah *free throw* akan diberikan sebagai berikut:
- Jika *foul* adalah *foul* tanpa-persinggungan : 2 *free-throw*.
 - Jika *foul* dilakukan terhadap seorang pemain yang tidak dalam gerakan menembak: 2 *free-throw*.
 - Jika *foul* dilakukan terhadap seorang pemain dalam gerakan menembak: bola masuk, jika tercipta, akan dihitung dan, sebagai tambahan 1 *free-throw*.
 - Jika *foul* dilakukan terhadap seorang pemain dalam gerakan menembak dan tidak terjadi bola masuk: dua 2 atau tiga 3 *free-throw*.
 - Jika *foul* adalah *disqualification* pelatih kepala: 2 *free-throw*.
 - Jika *foul* adalah *disqualification* terhadap asisten pelatih pertama, pemain pengganti, pemain yang sudah tidak bermain atau anggota delegasi yang mendampingi, *foul* ini akan dibebankan kepada pelatih kepala sebagai *technical-foul*: 2 *free-throw*.



Selain itu, jika *disqualification* terhadap asisten pelatih pertama, pemain pengganti, pemain yang sudah tidak bermain atau anggota delegasi yang mendampingi setelah meninggalkan daerah bangku cadangan adalah untuk partisipasi aktif mereka selama perkelahian apapun:

- Untuk setiap *disqualifying-foul* terhadap asisten pelatih pertama, pemain pengganti dan pemain yang sudah tidak bermain: 2 free-throw. Semua *disqualifying-foul* akan dikenakan kepada masing-masing pelaku.
- Untuk setiap *disqualifying-foul* terhadap anggota delegasi yang mendampingi: 2 free-throw. Semua *disqualifying-foul* akan dibebankan kepada pelatih kepala.

Semua hukuman *free throw* akan dilaksanakan, kecuali jika ada hukuman yang sama terhadap tim lawan yang akan dibatalkan.

Pasal 39 Perkelahian

39.1 Definisi

Perkelahian adalah interaksi fisik antara 2 atau lebih yang berlawanan (pemain, pemain pengganti, pelatih kepala, asisten pelatih, pemain yang sudah tidak bermain dan anggota delegasi yang mendampingi).

Pasal ini hanya diterapkan untuk pemain pengganti, pelatih kepala, asisten pelatih, pemain yang sudah tidak bermain dan anggota delegasi yang mendampingi yang meninggalkan batas-batas daerah bangku cadangan selama perkelahian atau selama situasi yang dapat mengarah ke suatu perkelahian.

39.2 Peraturan

39.2.1 Pemain pengganti, pemain yang sudah tidak bermain atau anggota delegasi yang mendampingi yang meninggalkan daerah bangku cadangan selama suatu perkelahian, atau selama situasi yang mengarah ke suatu perkelahian, akan didiskualifikasi.

39.2.2 Hanya pelatih kepala dan/atau asisten pelatih pertama yang diijinkan meninggalkan bangku cadangan timnya selama suatu perkelahian, atau selama situasi yang dapat mengarah ke suatu perkelahian, untuk membantu wasit guna memperbaiki atau mengembalikan keadaan. Pada situasi ini, Mereka tidak akan didiskualifikasi.

39.2.3 Jika pelatih kepala dan/atau asisten pelatih pertama meninggalkan daerah bangku cadangan dan tidak membantu wasit atau berusaha membantu wasit untuk memperbaiki atau mengembalikan keadaan, mereka akan didiskualifikasi.

39.3 Hukuman

39.3.1 Terlepas dari jumlah orang (anggota) yang didiskualifikasi karena meninggalkan daerah bangku cadangan, sebuah *technical foul* tunggal ('B') akan dibebankan kepada pelatih kepala.

39.3.2 Jika orang (anggota) dari kedua tim didiskualifikasi berdasarkan pasal ini dan tidak ada hukuman yang tersisa untuk dilaksanakan, pertandingan akan dilanjutkan sebagai berikut:

Jika pada waktu yang hampir bersamaan ketika pertandingan dihentikan karena suatu perkelahian:

- Tercipta bola masuk yang sah atau *freethrow* terakhir yang berhasil, bola akan diberikan kepada tim yang tidak mencetak angka untuk *throw-in* dari manapun di belakang garis *endline* timnya.
- Suatu tim sedang menguasai bola atau berhak atas bola, bola akan diberikan kepada tim ini untuk *throw-in* dari garis *throw-in line* di *frontcourt* timnya.

- Tidak ada tim yang sedang menguasai bola atau berhak atas bola, terjadi situasi *jump ball*.

39.3.3 Semua *disqualifying foul* akan dicatat di dalam *score-sheet* seperti yang dijabarkan pada B.8.3 dan tidak akan dihitung sebagai *team foul*.

39.3.4 Semua hukuman *foul* yang dapat dibebankan kepada pemain di lapangan yang mengakibatkan terlibat aktif dalam perkelahian atau situasi yang mengarah ke suatu perkelahian, akan diperlakukan sesuai dengan pasal 42.

39.3.5 Semua hukuman *disqualifying-foul* yang dapat dibebankan kepada asisten pelatih pertama, pemain pengganti, pemain yang sudah tidak bermain atau anggota delegasi yang mendampingi terlibat aktif dalam perkelahian atau situasi yang mengarah ke suatu perkelahian, akan dikenakan sanksi sesuai dengan pasal 38.3.4, (bulet/titik ke-6).



PERATURAN TUJUH – KETENTUAN UMUM

Pasal 40 5 foul yang dilakukan oleh pemain

- 40.1 Seorang pemain yang telah melakukan 5 kali *foul*, akan diberitahukan kepadanya oleh wasit dan harus segera meninggalkan pertandingan. Dia harus digantikan dalam waktu 30 detik.
- 40.2 Sebuah *foul* yang dilakukan oleh seorang pemain yang sebelumnya telah melakukan *foul* ke- 5 akan dianggap sebagai *foul* seorang pemain yang sudah tidak bermain dan *foul* ini dibebankan dan dicatat di *scoresheet* kepada pelatih kepala ('B').

Pasal 41 Team foul: Hukuman

41.1 Definisi

- 41.1.1 Suatu tim *foul* adalah personal, *technical*, *unsportsmanlike* atau *disqualifying foul* yang dilakukan oleh pemain. Suatu tim berada dalam situasi hukuman *team foul* setelah tim tersebut melakukan 4 kali *team foul* pada suatu *quarter*.
- 41.1.2 Semua *teamfoul* yang dilakukan pada jeda permainan akan dianggap telah dilakukan pada *quarter* atau *overtime* berikutnya.
- 41.1.3 Semua *teamfoul* yang dilakukan pada setiap *overtime* akan dianggap telah dilakukan pada *quarter* ke-4.

41.2 Peraturan

- 41.2.1 Ketikasuatu tim berada pada situasihukuman *teamfoul*, semua *personal foul* pemain selanjutnya yang dilakukan kepada seorang pemain yang tidak dalam posisi menembak akan dihukum dengan 2 *free-throw*, bukannya *throw-in*. Pemain yang dilanggar yang akan melakukan *free throws*.
- 41.2.2 Jika suatu *personal foul* dilakukan oleh seorang pemain dari tim yang sedang menguasai bola, atau tim yang berhak atas bola, *foul* seperti itu akan dihukum dengan *throw-in* untuk lawan.

Pasal 42 Situasi khusus

42.1 Definisi

Padaperiodejam-matinyangsamasetelahsuatupenyimpangan, situasikhususdapat terjadi ketika dilakukan infraction *foul* (-*foul*) tambahan.

42.2 Prosedur

- 42.2.1 Semua *foul* akan dibebankan dan semua hukumannya diidentifikasi.
- 42.2.2 Urutan semua penyimpangan yang terjadi akan ditentukan.
- 42.2.3 Semua hukuman yang seimbang atas kedua tim dan semua hukuman *double foul* akan dibatalkan sesuai urutan kapan diputuskannya. Saat hukuman telah dicatat di dalam *scoresheet* dan dibatalkan maka hukuman tersebut dianggap tidak pernah terjadi.
- 42.2.4 Jika *technical-foul* diputuskan, hukuman itu akan dilaksanakan terlebih dahulu, terlepas dari mana urutan hukuman telah ditentukan atau apakah administrasi hukuman telah dimulai.

Jika *technical-foul* diputuskan kepada pelatih kepala untuk diskualifikasinya dari asisten pelatih pertamanya, pemain pengganti, pemain yang sudah tidak bermain dan anggota delegasi yang mendampingi, hukuman tersebut tidak akan dilaksanakan terlebih dahulu. Semua *foul* dan *violation* yang telah terjadi harus dilaksanakan secara berurutan, kecuali jika dibatalkan.



- 42.2.5 Hak atas penguasaan posisi bola sebagai bagian dari hukuman terakhir akan dilaksanakan dan akan membatalkan hak atas penguasaan posisi bola sebelumnya.
- 42.2.6 Setelah bola menjadi hidup pada *free throw* pertama atau pada suatu hukuman *throw-in*, hukuman tersebut tidak dapat digunakan lagi untuk membatalkan hukuman yang masih tersisa.
- 42.2.7 Semua hukuman yang tersisa akan dilaksanakan sesuai urutan kapan diputuskannya.
- 42.2.8 Jikasetelah pembatalan hukuman yang seimbang dari kedua tim, tidak ada hukuman tersisa untuk dilaksanakan, pertandingan akan dilanjutkan sebagai berikut.
- Jika pada waktu yang hampir bersamaan dengan penyimpangan pertama:
- Tercipta bola masuk yang sah atau *free throw* terakhir yang berhasil, bola akan diberikan kepada tim yang tidak mencetak angka untuk *throw-in* dari manapun di belakang garis *endline* tim nya.
 - Suatu tim sedang menguasai bola atau berhak atas bola, bola akan diberikan kepada tim ini untuk *throw-in* dari tempat terdekat dengan penyimpangan pertama.
 - Tidak ada tim yang sedang menguasai bola atau berhak atas bola, terjadi situasi *jump ball*.

Pasal 43 Free-throw

43.1 Definisi

- 43.1.1 *Free throw* adalah kesempatan yang diberikan kepada seorang pemain untuk mencetak satu angka, tidak dijaga, dari posisi di belakang garis *free throw* dan di dalam setengah lingkaran.
- 43.1.2 Rangkaian *free throw* diartikan sebagai semua *free throw* dan/atau penguasaan posisi bola selanjutnya yang dihasilkan dari hukuman *foul* tunggal.

43.2 Peraturan

- 43.2.1 Ketika *personal foul*, *unsportsmanlike* atau *disqualifying contact foul* diputuskan, *free throw* (beberapa *free throw*) akan diberikan sebagai berikut:
- Pemain yang dikenai *foul* terhadap dirinya akan melakukan usaha *free throw* (beberapa *free throw*).
 - Jika terdapat permintaan pergantian pemain terhadap dirinya, dia harus melakukan usaha *free throw* (beberapa *free throw*) sebelum meninggalkan pertandingan.
 - Jika dia harus meninggalkan pertandingan karena cedera, telah melakukan *foul* ke-5 atau telah didiskualifikasi, penggantinya akan melakukan usaha *free throw* (beberapa *free throw*) tersebut. Jika tidak terdapat pemain pengganti, siapapun dari teman setimnya yang ditentukan oleh **pelatih kepala** akan melakukan usaha *free throw* (beberapa *free throw*).
- 43.2.2 Ketika diputuskan sebuah *technical foul* atau *disqualifying non-contact foul*, siapapun dari anggota tim lawan yang telah ditentukan oleh **pelatih kepala**nya akan melakukan usaha *free throw(s)*.
- 43.2.3 Penembak *free throw* akan:
- Mengambil posisi di belakang garis *free throw* dan di dalam setengah lingkaran.
 - Menggunakan cara apapun untuk menembak *free throw* sedemikian rupa sehingga bola memasuki keranjang dari atas atau bola menyentuh ring.
 - Melepaskan bola dalam waktu 5 detik setelah bola diserahkan oleh wasit.
 - Tidak menyentuh garis *free throw* atau memasuki daerah bersyarat sampai bola telah memasuki keranjang atau telah menyentuh ring.

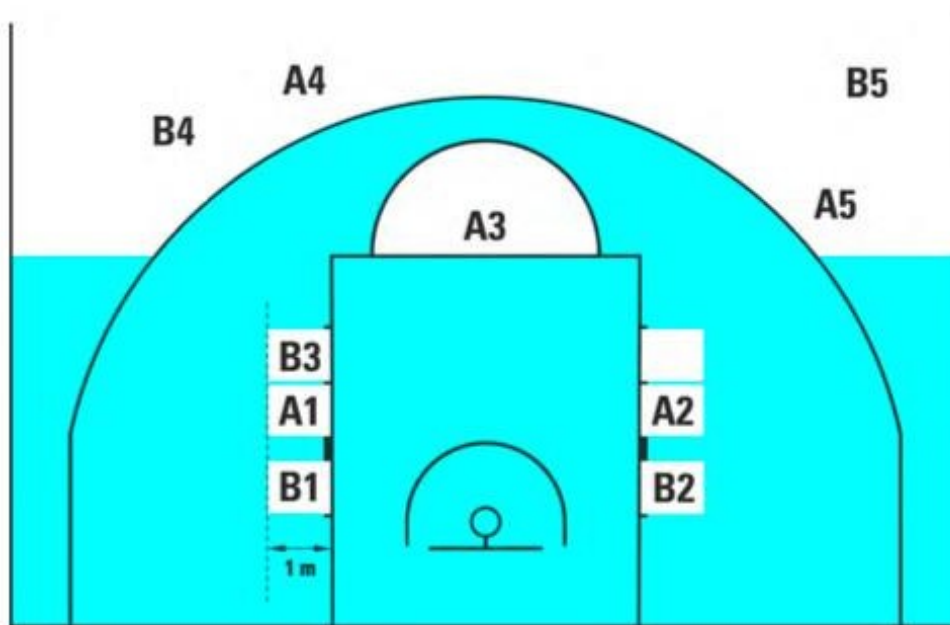


- Tidak melakukan tipuan saat *free throw*.

43.2.4 Pemain yang berada di tempat *rebound free throw* akan berhak untuk menempati posisi selang-seling pada ruang tersebut, di mana pada jarak 1 meter (Diagram 6) masih dianggap berada di dalamnya.

Selama *free throw* pemain tersebut tidak akan:

- Menempati tempat *rebound free throw* yang bukan haknya.
- Memasuki daerah bersyarat, daerah netral atau meninggalkan tempat *rebound free throw* sampai bola lepas dari tangan (kedua tangan) penembak *free throw*.
- Tidak mengganggu penembak *free throw* dengan aksinya.



Gambar 6 Posisi pemain (-pemain) selama *free throw*

43.2.5 Pemain yang tidak berada di tempat *rebound free throw* akan tetap berada di belakang perpanjangan garis *free throw* dan di belakang garis daerah tembakan untuk mencetak 3-angka sampai *free throw* telah berakhir.

43.2.6 Selama *free throw* (beberapa *free throw*) yang diikuti dengan (beberapa) rangkaian *free throw* lainnya atau dengan *throw-in*, semua pemain akan berada di belakang perpanjangan garis *free throw* dan di belakang garis daerah tembakan untuk mencetak 3-angka.

Penyimpangan atas pasal 43.2.3, 43.2.4, 43.2.5 dan 43.2.6 merupakan violation.

43.3 Hukuman

43.3.1 Jika *free throw* berhasil dan *violation* (*-violation*) dilakukan oleh penembak *free throw*, angka tidak akan dihitung.

Bola akan diberikan kepada lawan untuk *throw-in* dari perpanjangan garis *free throw*, kecuali terdapat *free throw* (beberapa *free throw*) berikutnya atau hukuman penguasaan posisi yang akan dilaksanakan.

43.3.2 Jika suatu **free throw berhasil** dan **violation** (beberapa **violation**) dilakukan oleh pemain (-pemain) selain penembak **free-throw**:

- Angka akan dihitung.
- **Violation** (beberapa **violation**) akan diabaikan.

Pada kasus **freethrow** terakhir, bola akan diberikan kepada lawan untuk **throw-in** dari manapun di belakang **endline** tim nya.

43.3.3 Jika suatu **free throw tidak berhasil** dan **violation** dilakukan oleh:

- **Penembak free throw** atau **teman setimnya** pada **free throw** terakhir, bola akan diberikan kepada lawan untuk **throw-in** dari perpanjangan garis **free throw** kecuali tim tersebut selanjutnya berhak atas penguasaan posisi.
- Seorang **lawan** dari penembak **free throw**, suatu **free throw** pengganti akan diberikan kepada penembak **free throw**.
- **Kedua tim**, pada **free throw** terakhir, terjadi situasi **jump ball**.

Pasal 44 Kekeliruan yang dapat diperbaiki

44.1 Definisi

Wasit dapat memperbaiki sebuah kekeliruan jika suatu peraturan dengan ceroboh telah diabaikan hanya pada situasi berikut ini:

- Memberikan **free throw** (beberapa **free throw**) yang tidak semestinya.
- Lalai untuk memberikan **free throw** (beberapa **free throw**) yang semestinya.
- Keliru memberikan atau membatalkan angka.
- Mengizinkan pemain yang salah untuk melakukan usaha **free throw** (beberapa **free throw**).

44.2 Prosedur Umum

44.2.1 Untuk memperbaiki kekeliruan yang dimaksud di atas harus diketahui oleh wasit, **commissioner**, jika hadir, atau petugas meja sebelum bola menjadi hidup mengikuti bola mati pertama setelah jam pertandingan dijalankan setelah kekeliruan.

44.2.2 Seorang wasit boleh segera menghentikan pertandingan pada saat mengetahui adanya kekeliruan yang dapat diperbaiki, selama tidak ada tim yang tidak diuntungkan.

44.2.3 **Foul** yang dilakukan, angka yang tercipta, waktu yang terpakai dan aktifitas tambahan yang mungkin terjadi setelah terjadinya kekeliruan dan sebelum kekeliruan tersebut diketahui, akan tetapsah.

44.2.4 Setelah perbaikan kekeliruan pertandingan akan dimulai kembali **dari tempat** di mana pertandingan dihentikan untuk memperbaiki kekeliruan, kecuali dinyatakan lain dalam peraturan ini. Bola akan diberikan untuk tim yang berhak atas bola pada saat pertandingan dihentikan untuk perbaikan kesalahan tersebut.

44.2.5 Ketika sebuah kekeliruan yang masih dapat diperbaiki diketahui, dan:

- Pemain yang terlibat pada perbaikan kekeliruan berada di bangku cadangan setelah digantikan dengan sah, dia harus masuk kembali ke lapangan permainan untuk berpartisipasi dalam perbaikan kekeliruan, pada saat dia menjadi seorang pemain. Selama penyelesaian perbaikan, dia boleh tetap berada dalam pertandingan kecuali pergantian yang sah telah diminta kembali, pada kasus ini pemain tersebut dapat meninggalkan lapangan permainan.
- Pemain tersebut digantikan karena cederanya atau **mendapatkan penanganan**, telah melakukan **foul** ke-5 atau telah didiskualifikasi, penggantinya harus berpartisipasi dalam perbaikan kekeliruan tersebut.



44.2.6 Kekeliruan yang dapat diperbaiki tidak dapat diperbaiki setelah Crew chief menandatangani *scoresheet*.

44.2.7 Suatu kekeliruan pada pencatatan angka, pengatur waktu atau petugas *shot clock* yang melibatkan terciptanya angka, jumlah *foul*, jumlah *time-out*, jam pertandingan dan *shot clock* waktu yang terpakai atau terabaikan, dapat diperbaiki oleh wasitkapan saja sebelum *crew chief* telah menandatangani *scoresheet*.

44.3 Prosedur khusus

44.3.1 Memberikan *free throw* (beberapa *free throw*) yang tidak semestinya.

Free throw (beberapa *free throw*) yang dilakukan sebagai hasil dari kekeliruan akan dibatalkan dan pertandingan akan dilanjutkan sebagai berikut:

- Jika jam pertandingan belum dijalankan, bola akan diberikan untuk *throw-in* dari perpanjangan garis *free throw* kepada tim yang *free throw*-nya telah dibatalkan.
- Jika jam pertandingan telah dijalankan dan:
 - Tim yang menguasai bola atau berhak atas bola pada saat kekeliruan diketahui adalah tim yang sama dengan tim yang sedang menguasai bola pada saat kekeliruan terjadi, atau
 - Tidak ada tim yang menguasai bola pada saat kekeliruan diketahui, bola akan diberikan kepada tim yang berhak atas bola pada saat kekeliruan terjadi.
- Jika jam pertandingan telah dijalankan dan, pada saat kekeliruan diketahui, tim yang sedang menguasai bola atau berhak atas bola adalah lawan dari tim yang sedang menguasai bola pada saat kekeliruan, terjadi situasi *jump ball*.
- Jika jam pertandingan telah dijalankan dan, pada saat kekeliruan diketahui, diberikan *free throw* (beberapa *free-throw*) yang disebabkan suatu hukuman *foul*, *free throw* (beberapa *free throw*) akan dilaksanakan dan bola akan diberikan untuk *throw-in* kepada tim yang sedang menguasa i bola pada saat kekeliruan terjadi.

44.3.2 Kelalaian untuk memberikan *free throw* (beberapa *free throw*) yang semestinya:

- Jika penguasaan posisi bola tidak berubah sejak kekeliruan terjadi, pertandingan akan dilanjutkan setelah perbaikan kekeliruan seperti setelah *free throw terakhir* biasa.
- Jika tim yang sama mencetak angka setelah keliru diberikan posisi penguasaan bola untuk *throw-in*, kekeliruan akan diabaikan.

44.3.3 Mengijinkan pemain yang salah untuk melakukan *free throw* (beberapa *free throw*).

Free throw (beberapa *free throw*) yang dilakukan, dan penguasaan bola jika merupakan bagian dari hukuman, akan dibatalkan dan bola akan diberikan kepada lawan untuk *throw-in* dari perpanjangan garis *free throw*, kecuali terdapat hukuman lainnya yang akan dilaksanakan.

PERATURAN DELAPAN – WASIT, PETUGAS MEJA, *COMMISSIONER*:TUGAS DAN WEWENANG

Pasal 45 Wasit, petugas meja dan *commissioner*

- 45.1 **Wasit** akan terdiri dari seorang *crew chief* dan 1 atau 2 *umpire*. Mereka akan dibantu oleh petugas meja dan oleh seorang *commissioner*, jika hadir.
- 45.2 **Petugas meja** akan terdiri dari seorang pencatat angka, seorang asisten pencatat angka, seorang pengatur waktu dan seorang operator *shot clock*.
- 45.3 ***Commissioner*** akan duduk di antara pencatat angka dan pengatur waktu. Tugas utamanya selama pertandingan adalah untuk mengawasi kerja dari petugas meja dan membantu *crewchief* dan *umpire(-umpire)* dalam memperlancar pertandingan.
- 45.4 Wasit yang bertugas dalam suatu pertandingan tidak boleh mempunyai hubungan apapun dengan kedua tim di lapangan permainan.
- 45.5 **Wasit, petugas meja dan *commissioner*** akan memperlakukan pertandingan sesuai dengan peraturan dan tidak punya kewenangan untuk merubahnya.
- 45.6 Seragam wasit akan terdiri dari kaos wasit, celana panjang berwarna hitam, kaos kaki berwarna hitam dan sepatu bola basket berwarna hitam.
- 45.7 Wasit dan petugas meja akan berpakaian seragam.

Pasal 46 *Crew chief*: Tugas dan wewenang

Crew chief akan:

- 46.1 Memeriksa dan memberi persetujuan atas semua perlengkapan yang akan dipakai selama pertandingan.
- 46.2 Memilih jam pertandingan, *shot clock*., *stopwatch* resmi dan mengenali (memastikan) petugas meja.
- 46.3 Memilih sebuah bola pertandingan dari setidaknya 2 bola yang telah terpakai yang disediakan oleh tim tuan rumah. Jika bola-bola ini tidak ada yang layak sebagai bola pertandingan, dia boleh memilih dari bolayangtersedia dengankualitasterbaik.
- 46.4 Tidak mengizinkan pemain untuk menggunakan benda yang dapat mengakibatkan pemain lain cedera.
- 46.5 Melaksanakan *jump ball* untuk memulai *quarter* pertama dan *throw-in* untuk memulai semua *quarter* dan overtime lainnya.
- 46.6 Mempunyai kewenangan untuk menghentikan pertandingan ketika keadaan menghendakinya.
- 46.7 Mempunyai kewenangan untuk menentukan suatu tim akan terkena *forfeit* dalam pertandingan.
- 46.8 Memeriksa dengan teliti *scoresheet* diakhir waktu permainan atau kapanpun saat dia merasa perlu.
- 46.9 Mengesahkan dan menandatangani *scoresheet* diakhir waktu permainan, **menghentikan** tugas mewasiti dan **hubungan** dengan pertandingan. **Wewenang** wasit akan **dimulai** ketika mereka tiba di lapangan permainan 20 menit sebelum pertandingan dijadwalkan untuk dimulai, dan **berakhir** ketika sinyal jam pertandingan berbunyi untuk mengakhiri pertandingan sebagaimana disahkan oleh wasit.



46.10 **Mencatat** di sisi belakang *scoresheet*, di ruang ganti sebelum menandatangani:

- Suatu *forfeit* atau *disqualifying foul*,
- Suatu perilaku *unsportsmanlike* oleh anggota tim, pelatih **kepala**, asisten pelatih, dan anggota delegasi yang mendampingi yang terjadi sebelum dua-puluh (20) menit sebelum pertandingan dijadwalkan untuk dimulai, atau antara akhir pertandingan dan pengesahan dan penandatanganan *scoresheet*.

Dalam kasus ini, *crew chief (commissioner)*, jika hadir) harus mengirimkan laporan lengkap kepada badan penyelenggara dari kompetisi tersebut.

46.11 Membuat keputusan akhir kapanpun dibutuhkan atau ketika wasit-wasit tidak sependapat. Untuk membuat keputusan akhir dia dapat berkonsultasi dengan *umpire (-umpire)*, *commissioner*, jika hadir, dan/atau petugas meja.

46.12 **For games where the Instant Replay System is used please refer to Appendix F.**

46.13 Setelah diberi tahu oleh petugas penghitung waktu, petugas penghitung waktu akan membunyikan *buzzer* sebelum *quarter* pertama dan *quarter* ke-3 ketikawaktu interval (jeda) tersisa 3 menit dan 1.5 menit sampai dimulainya *quarter* tersebut. *Crew chief* juga akan meniupkan peluitnya sebelum *quarter* ke-2 dan *quarter* ke-4 dan setiap overtime ketika waktu interval (jeda) tersisa 30 detik sampai dimulainya *quarter* dan overtime tersebut.

46.14 **Mempunyai wewenang untuk membuat keputusan pada saat tidak dicakup secara khusus oleh peraturan-peraturan ini.**

Pasal 47 Wasit: Tugas dan wewenang

47.1 Wasit akan mempunyai wewenang untuk membuat keputusan pada suatu penyimpangan peraturan yang dilakukan baik di dalam atau di luar garis batas termasuk petugas meja, bangku cadangan dandaerah dekatbelakanggari.

47.2 Wasit meniupkan peluitnya ketika terjadi suatu penyimpangan peraturan, berakhirnya *quarter* atau *overtime* atau wasit menemukan sesuatu yang dianggap perlu untuk menghentikan pertandingan. Wasit tidak akan meniupkan peluitnyasetelah terjadi bola masuk, sebuah *free throw* yang berhasil atau ketika bola menjadi hidup.

47.3 Ketika memutuskan suatu persinggungan perorangan atau *violation*, pada setiap kejadian wasit akan memperhatikan dan mempertimbangkan prinsip-prinsip dasar berikut:

- Semangat dan tujuan dari peraturan dan kewajiban untuk menjunjung tinggi integritas pertandingan.
- Konsisten dalam menerapkan konsep '*advantage/disadvantage*', wasit tidak akan mencari-cari untuk menghentikan jalannya pertandingan jika tidak perlu untuk menghukum persinggungan perorangan yang tidak disengaja dan tidak memberikan keuntungan bagi pemain tersebut ataupun menempatkan lawan pada posisi yang tidak diuntungkan.
- Konsisten dalam menerapkan akal sehat di setiap pertandingan, mengingat dalam pikiran tentang kemampuan pemain dan sikap serta tingkah laku mereka selama pertandingan.
- Konsisten dalam menjaga keseimbangan antara pengendalian pertandingan dan alur pertandingan, mempunyai 'kepekaan' atas apa yang sedang peserta coba lakukan dan memutuskan apa yang tepat untuk pertandingan.

47.4 Apabila protes diajukan oleh salah satu tim, *crew chief (commissioner)*, jika hadir) akan, setelah menerima laporan alasan protes, melaporkan kejadian tersebut secara tertulis kepada badan penyelenggara dari kompetisi tersebut.



- 47.5 Jika seorang wasit cedera atau dengan alasan lain tidak dapat melanjutkan untuk melaksanakan tugasnya dalam 5 menit dari kejadian, pertandingan akan dilanjutkan. Wasit (-wasit) yang tersisa akan mewasiti seorang diri sampai akhir pertandingan, kecuali ada kemungkinan mengganti wasit yang cedera dengan seorang wasit pengganti yang memenuhi syarat. Setelah berkonsultasi dengan *commissioner*, jika hadir, wasit yang ada akan memutuskan atas kemungkinan pergantian tersebut.
- 47.6 Untuk semua pertandingan internasional, jika dibutuhkan komunikasi secara lisan untuk menjelaskan suatu keputusan, hal ini akan dilakukan dalam bahasa Inggris.
- 47.7 **Setiap wasit mempunyai wewenang untuk membuat keputusan dalam batas tugasnya, tetapi dia tidak punya kewenangan untuk mengabaikan atau menentang keputusan yang dibuat oleh wasit (-wasit) lainnya.**
- 47.8 Pelaksanaan dan interpretasi peraturan bolabasket oleh para wasit, terlepas dari apakah keputusan dibuat dengan tegas atau tidak, adalah mutlak dan tidak dapat diganggu gugat atau diabaikan, kecuali dalam kasus dimana protes diperbolehkan (*see Annex C*).

Pasal 48 Pencatat angka dan asisten pencatat angka: Tugas

- 48.1 **Pencatat angka** akan dilengkapi dengan *scoresheet* dan akan membuat catatan:
- Tim, dengan memasukkan nama dan nomor pemain yang akan memulai pertandingan dan semua pemain pengganti yang memasuki pertandingan. Ketika terjadi penyimpangan peraturan berkenaan dengan lima 5 pemain yang akan memulai pertandingan, pergantian pemain atau nomor pemain, dia akan memberi tahu wasit terdekat secepat mungkin.
 - Mencatat jalannya perolehan angka, dengan mencatat bola masuk dan *free throw* yang tercipta.
 - *Foul* yang dibebankan kepada setiap pemain. Pencatat angka harus segera memberitahu wasit ketika *foul* ke 5 dibebankan kepada pemain manapun. Dia akan mencatat *foul* yang dibebankan kepada tiap pelatih kepala dan harus segera memberitahu wasit ketika seorang pelatih kepala harus didiskualifikasi. Sama halnya, dia harus segera memberitahu wasit bahwa seorang pemain harus didiskualifikasi, jika pemain tersebut telah melakukan 2x *technical-foul*, atau 2x *unsportsmanlike-foul*, atau 1x *technical-foul* dan 1x *unsportsmanlike-foul*.
 - *Time-out*. Dia harus memberitahu wasit atas kesempatan *time-out* ketika suatu tim telah meminta *time-out* dan memberitahu pelatih kepala melalui seorang wasit ketika pelatih kepala sudah tidak punya *time-out* tersisa pada suatu babak atau overtime.
 - *Alternating possession* berikutnya, dengan mengoperasikan anak panah *alternating possession*. Pencatat angka akan menyesuaikan arah anak panah *alternating possession* segera setelah babak pertama berakhir sebagaimana juga tim akan bertukar keranjang untuk babak kedua.
- 48.2 **Asisten pencatat angka** akan mengoperasikan papan pencatat angka dan membantu pencatat angka. Apabila terdapat ketidakcocokan antara papan pencatat angka dan *scoresheet* yang tidak dapat diselesaikan, *scoresheet* akan lebih diutamakan dan papan pencatat angka akan disesuaikan.
- 48.3 Jika kekeliruan pencatatan angka diketahui pada *scoresheet*:
- Selama pertandingan, pencatat angka harus menunggu sampai bola mati pertama sebelum membunyikan sinyalnya.
 - Setelah permainan berakhir dan sebelum *scoresheet* ditandatangani oleh *crew chief*, kekeliruan akan diperbaiki, walaupun dengan perbaikan ini akan

mempengaruhi hasil akhir dari pertandingan.

- Setelah *scoresheet* ditandatangani oleh *crew chief*, kekeliruan tidak dapat diperbaiki lagi. *Crew chief* atau *commissioner*, jika hadir, akan memberikan laporan lengkap kepada badan penyelenggara dari kompetisi tersebut.

Pasal 49 Pengatur waktu: Tugas

- 49.1 Pengatur waktu akan dilengkapi dengan jam pertandingan dan stopwatch dan akan:
- Mengukur waktu permainan, *time-out* dan jeda permainan
 - Memastikan bahwa sinyal jam pertandingan berbunyi sangat keras dan bekerja secara otomatis di akhir *quarter*.
 - Menggunakan cara apapun yang memungkinkan untuk segera memberitahu wasit jika sinyalnya tidak berbunyi atau tidak terdengar.
 - Menunjukkan jumlah *foul* yang dilakukan oleh setiap pemain dengan mengangkat tanda dengan nomor jumlah *foul* yang dilakukan oleh pemain tersebut, dengan cara yang dapat dilihat oleh kedua pelatih.
 - Menempatkan penunjuk *team foul* pada petugas meja, di sudut dekat dengan bangku cadangan dari tim yang dalam situasi hukuman *team foul*, ketika bola menjadi hidup setelah *team foul* ke-4 pada suatu *quarter*.
 - Mengadakan pergantian pemain.
 - Membunyikan sinyal **hanya** ketika bola menjadi mati dan sebelum bola menjadi hidup kembali. Bunyi sinyal tersebut **tidak** menghentikan jam pertandingan atau pertandingan ataupun menyebabkan bola menjadi mati.
- 49.2 Pengatur waktu akan mengukur **waktu permainan** sebagai berikut:
- Menjalankan jam pertandingan ketika:
 - Selama *jump ball*, bola ditepis secara sah oleh seorang pelompat.
 - Setelah *free throw* terakhir yang tidak berhasil dan bola tetap hidup, bola menyentuh atau disentuh oleh pemain **manapun** di lapangan permainan.
 - Selama *throw-in* bola menyentuh atau disentuh secara sah oleh pemain **manapun** di lapangan permainan.
 - Menghentikan jam pertandingan ketika:
 - Waktu habis pada akhir *quarter* dan overtime, jika tidak berhenti secara otomatis oleh jam pertandingan itu sendiri.
 - Seorang wasit meniupkan peluitnya ketika bola hidup.
 - Tercipta bola masuk atas tim yang telah meminta *time-out*.
 - Tercipta bola masuk ketika jam pertandingan menunjukkan menit 2:00 atau kurang pada *quarter* ke-4 dan masing-masing overtime.
 - Sinyal *shot clock* berbunyi ketika suatu tim sedang menguasai bola.
- 49.3 Pengatur waktu akan mengukur **time-out** sebagai berikut:
- Segera menjalankan *stopwatch* ketika wasit meniupkan peluitnya dan memberikan tanda *time-out*.
 - Membunyikan sinyal ketika 50 detik dari waktu *time-out* terlewat.
 - Membunyikan sinyal ketika *time-out* telah berakhir.
- 49.4 Pengatur waktu akan mengukur **waktu jeda pertandingan** sebagai berikut:
- Segera menjalankan *stopwatch* ketika *quarter* atau *overtime* sebelumnya telah berakhir.
 - Memberitahu wasit sebelum *quarter* pertama dan ketiga ketika 3 menit dan 1.5 menit tersisa sampai dimulainya *quarter* tersebut.
 - Membunyikan sinyal sebelum *quarter* kedua dan keempat dan setiap

overtime ketika 30 detik tersisa sampai dimulainya *quarter* atau *overtime* tersebut.

- Membunyikan sinyal dan menghentikan peralatan waktu secara bersamaan segera ketika jeda permainan telah berakhir.

Pasal 50 Operator *shot clock*: Tugas

Operator *shot clock* akan dilengkapi dengan *shot clock* sedemikian rupa sehingga akan:

50.1 **Menjalankan atau menjalankan kembali** ketika:

- Di lapangan permainan suatu tim mendapatkan penguasaan bola hidup. Setelah itu Sentuhan terhadap bola oleh seorang lawan tidak memulai periode *shot clock* baru jika tim yang sama tetap menguasai bola.
- Pada lemparan ke dalam, bola menyentuh atau secara sah disentuh oleh pemain manapun di lapangan permainan.

50.2 **Menghentikan, tetapi tidak me-reset**, dengan sisa waktu yang ada, ketika tim yang samayang sebelumnya menguasai bola diberikan *throw-in* sebagai hasil dari:

- Bola ke luarlapangan.
- Seorang pemain dari tim yang sama mengalami cedera.
- Technical-*foul* yang dilakukan oleh tim tersebut.
- Situasi *jump-ball*.
- Sebuah *double foul*.
- Pembatalan atas hukuman yang seimbang terhadap kedua tim.

Menghentikan, tetapi tidak me-*reset*, dengan sisa waktu yang ada, ketika tim yang sama yang sebelumnya menguasai bola diberikan *throw-in di frontcourt* dan 14 detik atau lebih terlihat pada *shot-clock* sebagai akibat dari *foul* atau *violation*.

50.3 **Dihentikan dan reset ke 24 detik**, dengan tidak ada tampilan yang terlihat, ketika:

- Bola memasuki keranjang secara sah.
- Bola menyentuh ring dari keranjang lawan dan dikuasai oleh tim yang tidak memiliki penguasaan bola sebelum bola menyentuh ring.
- Tim tersebut diberikan *throw-in di backcourt*:
 - Sebagai hasil dari *foul* atau *Violation* (bukan karena bola keluar lapangan).
 - Sebagai hasil dari situasi jumpball untuk tim yang sebelumnya tidak menguasai bola.
 - Pertandingan dihentikan karena suatu tindakan yang tidak berhubungan dengan tim yang sedang menguasai bola.
 - Pertandingan dihentikan karena suatu tindakan yang tidak berhubungan dengan salah satu tim, kecuali lawan ditempatkan pada posisi yang tidak diuntungkan.
- Tim tersebut diberikan *free throw* (beberapa *free-throw*).

50.4 **Dihentikan dan reset ke empat-belas (14) detik**, dengan 14 detik yang terlihat, ketika:

- Tim yang sama yang sebelumnya menguasai boladiberikan *throw-in di frontcourt* dan 13 detik atau kurang yang tampak di *shot clock*:
 - Sebagai hasil dari *foul* atau *Violation* (bukan karena bola keluar lapangan).
 - Pertandingan dihentikan karena suatu tindakan yang tidak berhubungan dengan tim yang sedang menguasai bola.
 - Pertandingan dihentikan karena suatu tindakan yang tidak

berhubungan dengan salah satu tim, kecuali lawan ditempatkan pada posisi yang tidak diuntungkan.

- Tim yang sebelumnya tidak menguasai bola akan diberikan throw-in sebagai akibat dari:
 - *Personal foul* atau *violation* (termasuk untuk bola yang keluar lapangan),
 - Situasi jump ball.
- Tim akan diberikan throw-in dari garis throw-in line di frontcourt timnya sebagai akibat dari *unsportsmanlike-foul* atau *disqualifying-foul*.
- Setelah bola menyentuh ring pada suatu tembakan untuk mencetak angka yang gagal, *free throw* terakhir yang gagal, atau pada sebuah operan, jika tim yang mendapatkan kembali menguasai bola adalah tim yang sama yang menguasai bola sebelum bola menyentuh ring.
- Jam pertandingan menunjukkan menit 2:00 atau kurang pada *quarter* ke-4 atau setiap overtime setelah pemberian *time-out* untuk tim yang berhak atas penguasaan bola dari *backcourt* nya dan pelatih kepala tim tersebut memiliki hak untuk memutuskan apakah pertandingan akan dilanjutkan dengan throw-in untuk tim nya dari garis throw-in line di *frontcourt* tim tersebut dan 14 detik atau lebih yang tampak pada shot-clock pada waktu ketika jam pertandingan telah dihentikan.

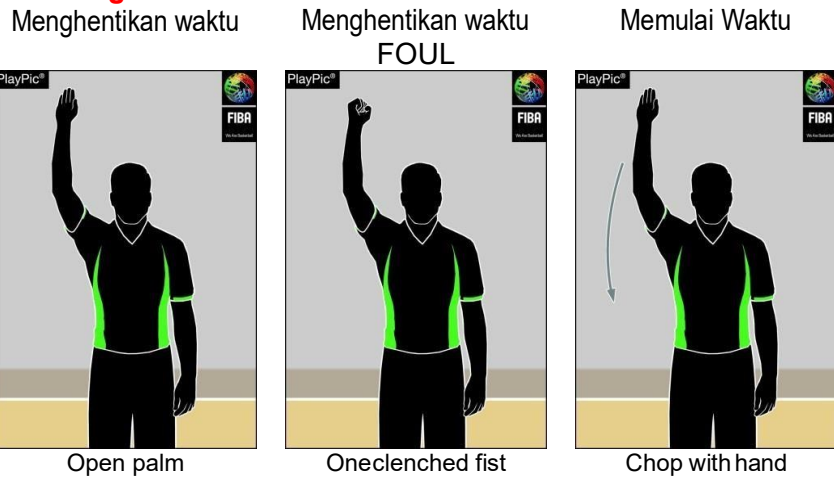
50.5 **Mematikan**, setelah bola menjadi mati dan jam pertandingan sedang berhenti, di setiap *quarter* atau overtime ketika ada penguasaan baru bola untuk kedua tim dan ada kurang dari 14 detik pada jam pertandingan.

Sinyal *Shot clock* tidak menghentikan jam pertandingan atau permainan, atau menyebabkan bola menjadi mati, kecuali tim dalam penguasaan bola.

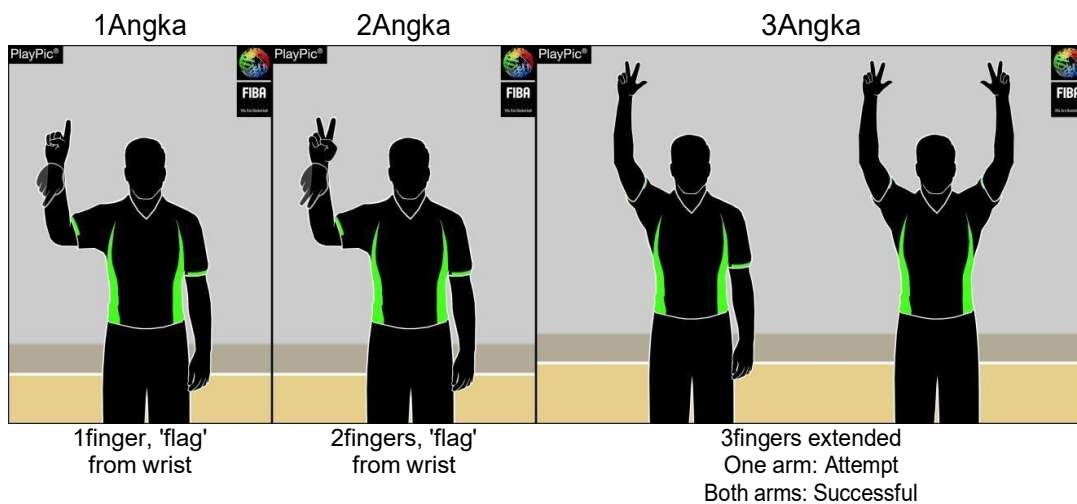
A- SIGNAL WASIT

- A.1 Hanya sinyal tangan yang digambarkan dalam peraturan ini yang merupakan sinyal wasit yang resmi.
- A.2 Ketika melapor kepetugas meja sangat disarankan untuk dibantu dengan komunikasi verbal (pada pertandingan Internasional menggunakan bahasa Inggris)
- A.3 Penting juga bagi petugas meja untuk mengenali sinyal-sinyal ini.

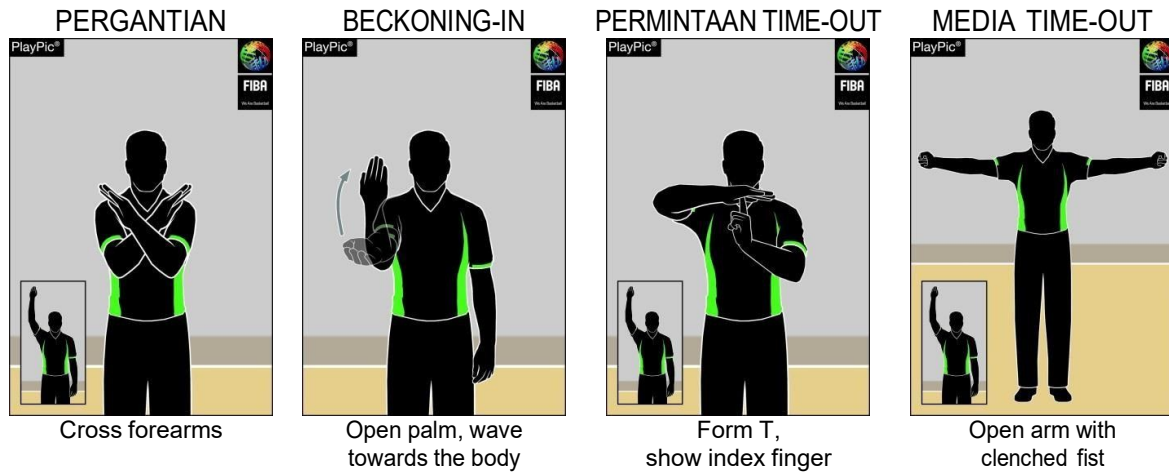
Signal Jam Pertandingan :



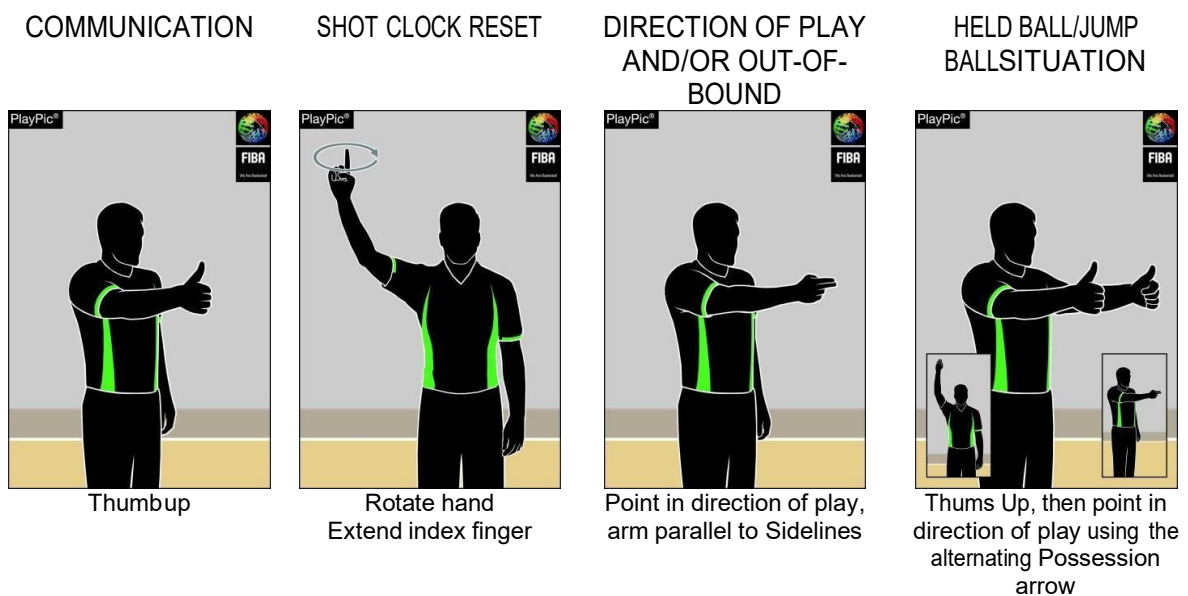
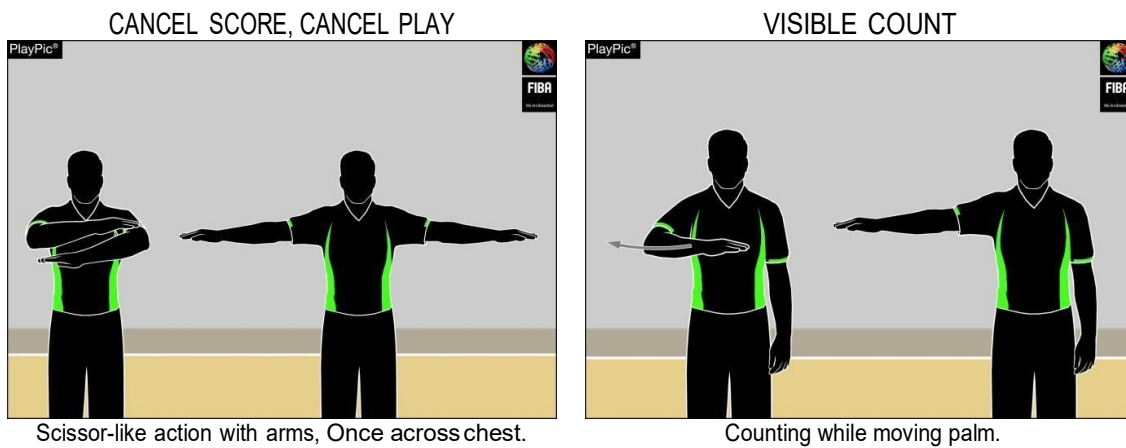
Angka :



Substitution dan Time-Out :



Informatif :



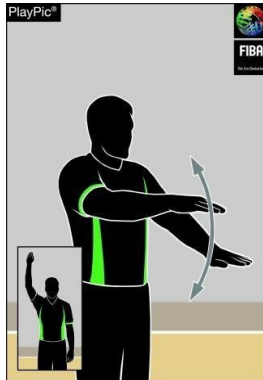
Violations :

**ILLEGAL DRIBBLE:
TRAVELING**



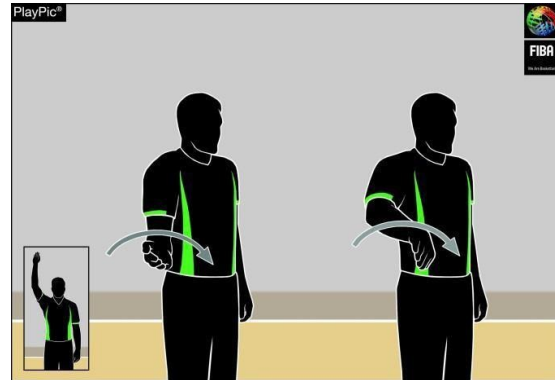
Rotatelist

**ILLEGAL DRIBBLE:
DOUBLE DRIBBLING**



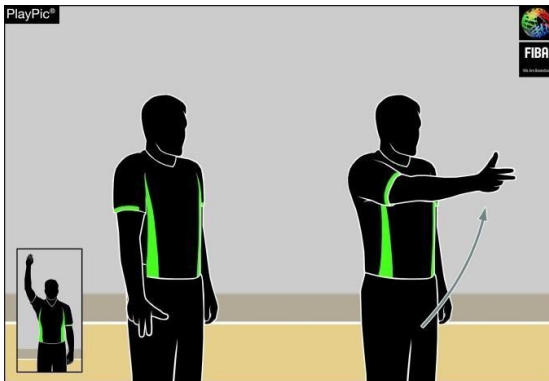
Patting motion with palm

CARRYING THE BALL



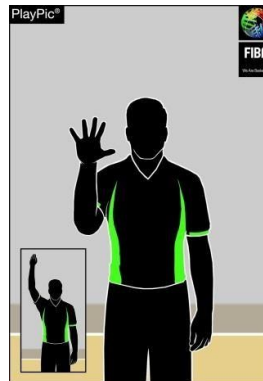
Half rotation with palm

3 DETIK



Arm extended, show 3 fingers

5 DETIK



Show 5 fingers

8 DETIK



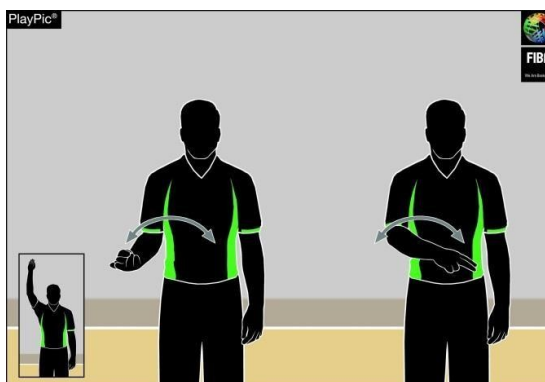
Show 8 fingers

24 DETIK



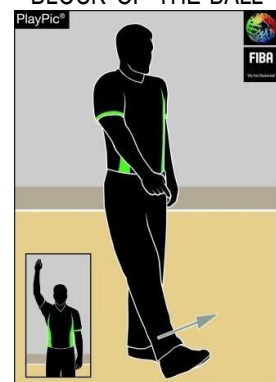
Fingers touch shoulder

BALL RETURN TO BACKCOURT



Wave arm front of body

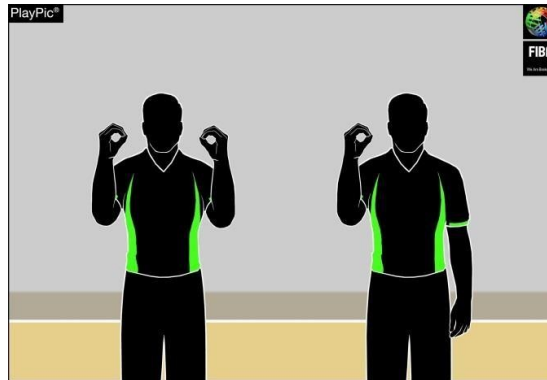
**DELIBERATE KICK OR
BLOCK OF THE BALL**



Point to the foot

Nomor Pemain :

No. 00 and 0



Both hands show number 00

Right hand show number 0

No. 1-5



Right hand shows Number 1 to 5

No. 6-10



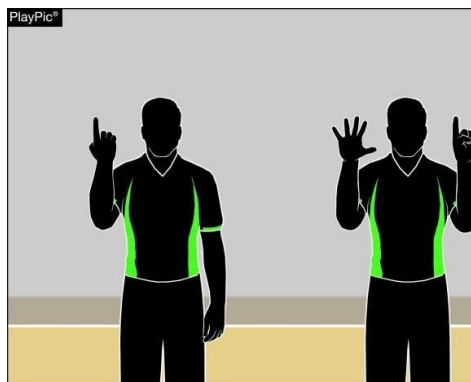
Right hand shows number 5, Left hand shows number 1 to 5

No. 11-15



Right hand shows clenched fist Left hand shows number 1 to 5

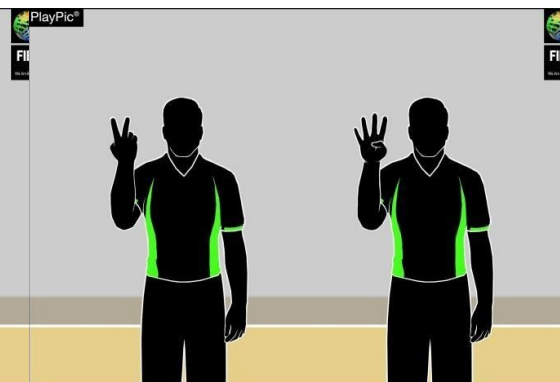
No. 16



First reverse hand shows number 1 for the decade digit.

Then open hands show number 6 for the units digit

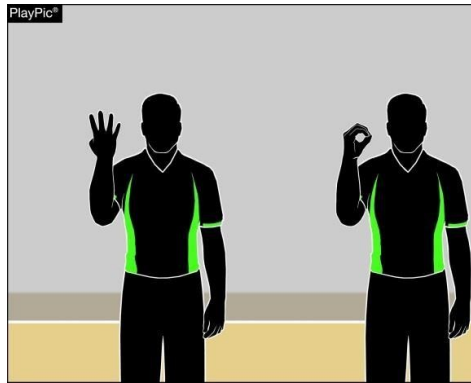
No. 24



First reverse hand shows number 2 for the decade digit.

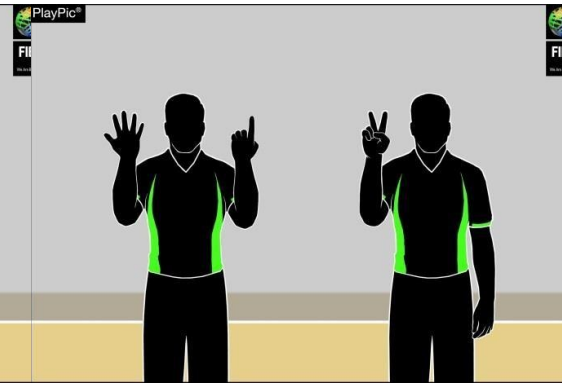
Then open hands show number 4 for the units digit

No. 40



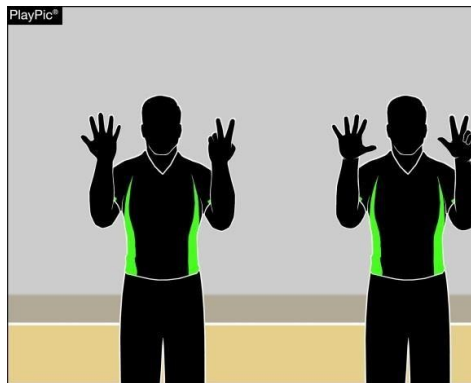
First reverse hand show number 4 for the decade digit
Then open hands show number 6 for the units digit

No. 62



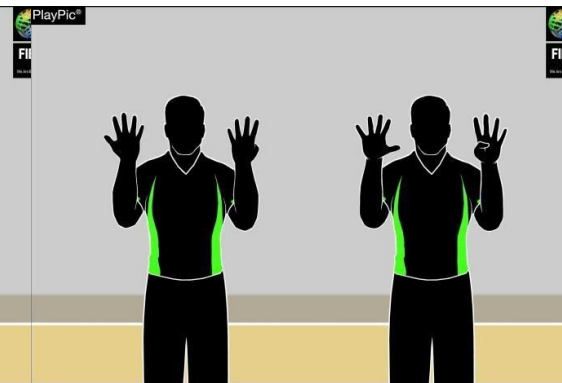
First reverse hand shows number 6 for the decade digit
Then open hands show number 2 for the units digit

No. 78



First reverse hand shows number 7 for the decade digit.
Then open hands show number 8 for the units digit

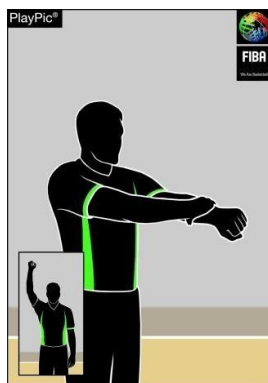
No. 99



First reverse hand shows number 9 for the decade digit.
Then open hands show number 9 for the units digit

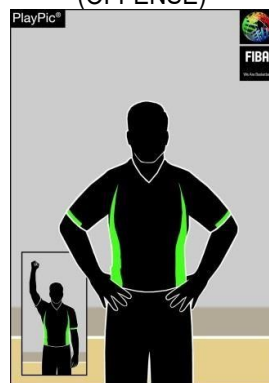
Jenis-jenis Fouls :

HOLDING



Grasp Wrist downward

**BLOCKING (DEFENSE)
ILLEGAL SCREEN
(OFFENSE)**



Both hands on hips

**PUSHING OR
CHARGING
WITHOUT THE BALL**



Imitate push

HAND CHECKING



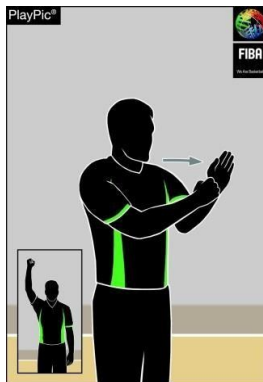
Grab palm and forward motion

ILLEGAL USE OF HAND



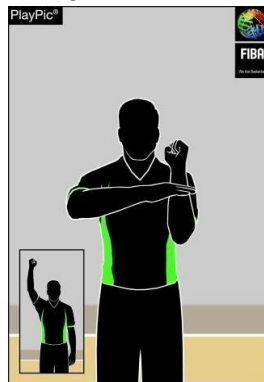
Strike wrist

CHARGING WITH THE BALL



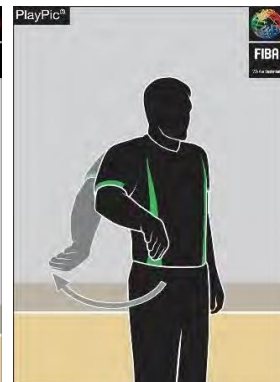
Clenched fist Strike open palm

ILLEGAL CONTACT TO THE HAND



Strike the Palm toward others Forearm

HOOING



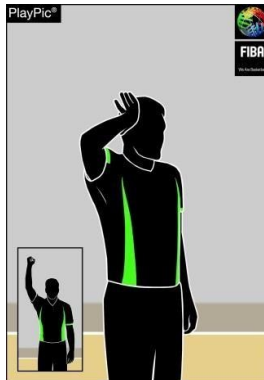
Move lower arm backwards

EXCESSIVE SWINGING OF ELBOW



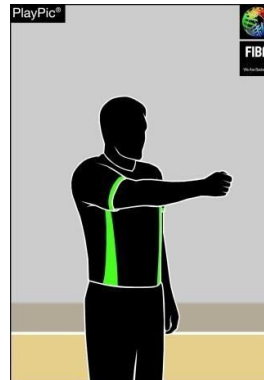
Swing elbow backwards

HIT TO THE HEAD



Imitate the contact To the head

FOUL BY TEAM IN CONTROL OF THE BALL



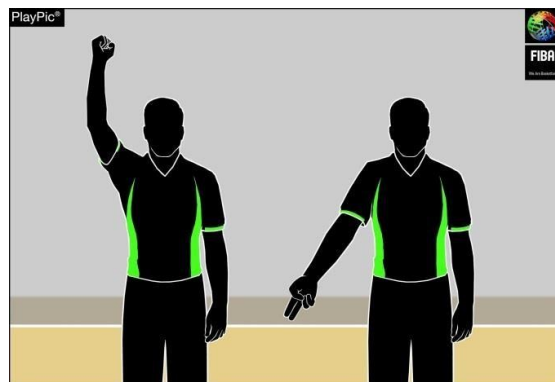
Point clenched fist toward basket of Offending team

FOUL ON ACT OF SHOOTING



One arm with clenched fist, followed by Indication of the number of free throws

FOUL NOT ON THE ACT OF SHOOTING



One arm with clenched fist, followed by pointing the floor

Fouls Khusus :

DOUBLE FOUL



Wave clenched fists on both hands

TECHNICAL FOUL



Form T, showing palms

UNSPORTSMANLIKE FOUL



Grasp wrist upward

DISQUALIFYING FOUL



Clenched fists on both hands

FAKE A FOUL



Twice
Raise the lower arm twice

ILLEGAL BOUNDARY LINE CROSSING ON A THROW-IN



Wave arm parallel to boundary line.
(pada 2 menit terakhir *quarter* ke-4 dan overtime)

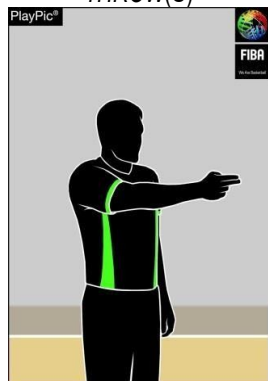
IRS REVIEW



Rotate hand with horizontal extended Index finger

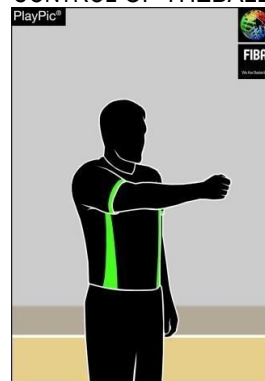
Foul Penalty Administration Reporting Table :

AFTER FOUL WITHOUT FREE THROW(S)

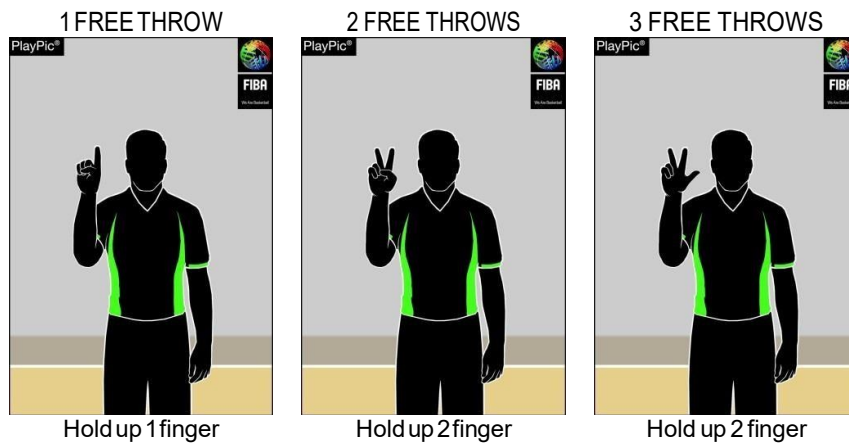


Point in direction of Play, arm parallel to Sidelines

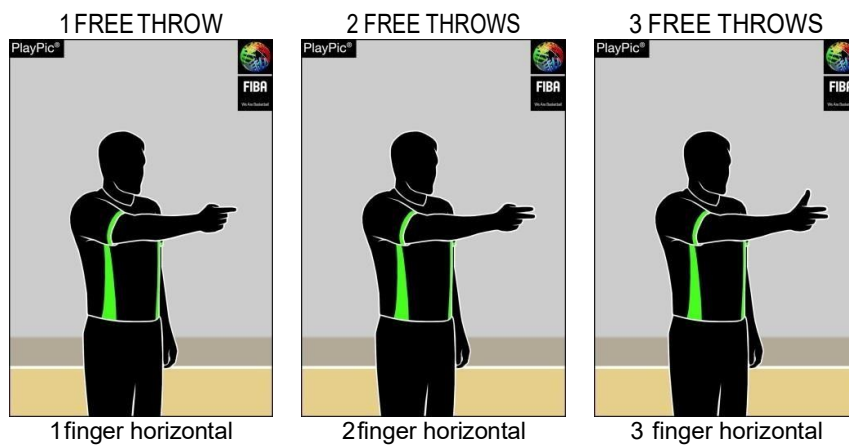
AFTER FOUL BY TEAM IN CONTROL OF THE BALL



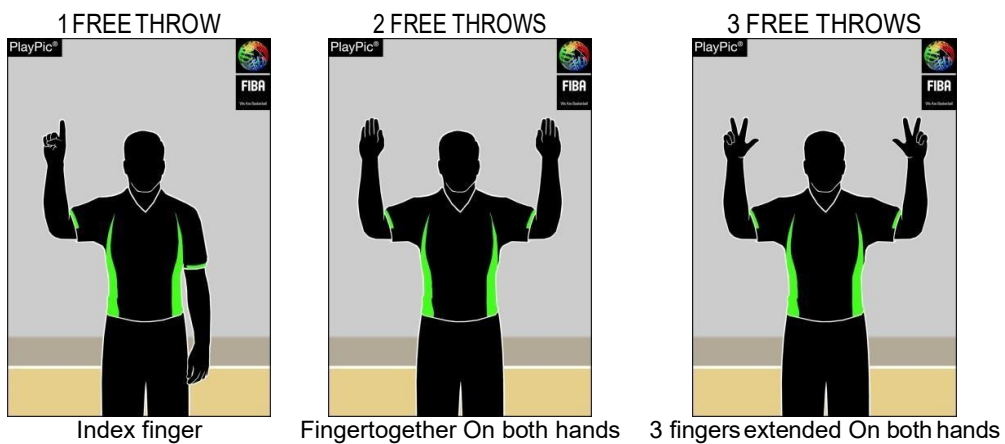
Clenched fist in direction of play, arm parallel to sidelines



ADMINISTRATING FREE THROWS – ACTIVE OFFICIAL (LEAD) :



ADMINISTRATING FREE THROWS – PASSIVE OFFICIAL (TRAIL in 2PO & CENTER in 3PO)



Gambar 7 Signal wasit



TERJEMAH PERATURAN RESMI BOLA BASKET 2020



B - SCORE SHEET



FEDERATION INTERNATIONALE DE BASKETBALL INTERNATIONAL BASKETBALL FEDERATION SCORESHEET

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

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

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

Licence no. _____ Players No. <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> Player in <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> Fouls <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	RUNNING SCORE								
A	B	A	B	A	B	A	B	A	B
1	1	41	41	81	81	121	121		
2	2	42	42	82	82	122	122		
3	3	43	43	83	83	123	123		
4	4	44	44	84	84	124	124		
5	5	45							

B.1 *Scoresheet* yang diperlihatkan pada Gambar 8 adalah yang disetujui oleh FIBA *Technical Commission*.

B.2 Terdiri dari 1 lembar asli dan 3 lembar salinan, masing-masing kertas dengan warna yang berbeda. Yang asli, dengan warna putih, untuk FIBA. Salinan pertama, dengan warna biru, untuk badan penyelenggara dari kompetisi tersebut, salinan kedua, dengan warna merah muda, untuk tim yang menang, dan salinan terakhir, dengan warna kuning, untuk tim yang kalah.

Catatan: 1. Pencatat angka akan menggunakan pena dengan 2 warna yang berbeda, **MERAH** untuk *quarter* pertama dan ketiga dan **BIRU** atau **HITAM** untuk *quarter* kedua dan keempat. Untuk semua *overtime*, semua catatan harus dibuat dengan warna BIRU atau HITAM (warna yang sama seperti pada *quarter* kedua dan keempat).

2. *Scoresheet* boleh disiapkan dan dilengkapi secara elektronik.

B.3 **Setidaknya 40 menit sebelum pertandingan dimulai**, pencatat angka akan mempersiapkan *scoresheet* dengan ketentuan sebagai berikut:

B.3.1 Dia akan memasukkan nama ke 2 tim pada ruang di bagian atas *scoresheet*. **Tim 'A'** akan selalu merupakan tim lokal (tuan rumah) atau untuk turnamen atau pertandingan di lapangan permainan netral, tim pertama yang ada pada jadwal. Tim lainnya akan menjadi **tim 'B'**.

B.3.2 Dia kemudian akan memasukkan:

- Nama kompetisi.
- Nomor pertandingan.
- Tanggal, waktu dan tempat pertandingan.
- Nama dari *crew chief* dan *umpire* (-umpire) dan kebangsaan mereka (kode IOC).

 FIBA We Are Basketball		FEDERATION INTERNATIONALE DE BASKETBALL INTERNATIONAL BASKETBALL FEDERATION SCORESHEET	
Team A HOOPERS		Team B POINTERS	
Competition	WCM	Date	20. 11. 2004
		Time	20:00
Referee	WALTON, M.		
Game No.	5	Place	GENEVA
Umpire 1	CHANG, Y.	Umpire 2	BARTOK, K.

Gambar 9 Bagian atas *scoresheet*

B.3.3 Tim 'A' akan menempati bagian atas dari *scoresheet*, tim 'B' bagian bawah.

B.3.3.1 Pada kolom pertama, pencatat angka akan memasukkan nomor lisensi (tiga angka terakhir) dari setiap pemain, **pelatih kepala** dan **asisten pelatih pertama**. Untuk turnamen, nomor lisensi hanya akan (dimasukan) ditunjukkan pada pertandingan pertama yang dimainkan oleh timnya.

B.3.3.2 Pada kolom kedua, Petugas pencatat skor yang akan memasukkan nama masing-masing pemain dan inisial dalam urutan nomor shirt, semua dalam huruf **BESAR CETAK**, menggunakan daftar anggota tim yang telah diserahkan oleh pelatih **kepala** atau perwakilannya. Kapten tim harus ditunjukkan dengan memasukkan (CAP) segera setelah namanya.

B.3.3.3 Jika suatu tim hadir dengan kurang dari 12 pemain, pencatat angka akan membuat sebuah garis melewati bagian kolom untuk nomor lisensi pemain, nama, nomor, pemain yang bermain, di baris yang bawah pada pemain yang terakhir. Jika terdapat kurang dari 11 pemain, garis horizontal harus dibuat secara horizontal sampai mencapai bagian kolom *foul* pemain dan diteruskan secara diagonal kebawah.



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

Gambar 10. Tim dalam scoresheet (sebelum pertandingan)

B.3.4 Di bagian bawah dari tiap bagian tim, pencatat angka akan memasukkan (dengan huruf CETAK) nama **pelatih kepala** dan **asisten pelatih pertama** tim tersebut.

B.3.5 Di bagian bawah dari score-sheet, pencatat angka akan memasukkan (dengan huruf CETAK) nama dirinya (sebagai pencatat angka), asisten pencatat angka, pengatur waktu dan operator shot-clock.

B.4 Setidaknya 10 menit sebelum pertandingan dijadwalkan untuk dimulai masing-masing pelatih **kepala** akan:

B.4.1 Menyampaikan persetujuannya atas nama dan nomor yang sesuai dari anggota timnya.

B.4.2 Menyampaikan **nama pelatih kepala** dan **asisten pelatih pertama**. Jika tidak ada pelatih **kepala** dan tidak ada asisten pelatih **pertama**, kapten harus bertindak sebagai pemain merangkap pelatih dan di scoresheet dicatat dengan "(CAP)" di belakang namanya.

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

B.4.3 **Menunjukkan 5 pemain yang akan memulai pertandingan dengan menandai 'x' kecil di sebelah nomor pemain pada kolom 'Player in'.**

B.4.4 Menandatangani **scoresheet**.
Pelatih kepala tim 'A' yang pertama yang akan memberikan informasi di atas.

B.5 Pada permulaan pertandingan, pencatat angka akan melingkari 'x' kecil 5 pemain **pada kolom 'Player in'** dari tiap tim yang akan memulai pertandingan.

B.6 Selampertandingan, pencatat angka akan membuat 'x' kecil (tidak dilingkari) ketika pemain pengganti memasuki pertandingan untuk pertama kalinya sebagai pemain.

B.7 Time-out

B.7.1 **Time-out** yang diberikan akan dicatat di **scoresheet** dengan memasukkan menit dari waktu permainan suatu **quarter** atau overtime di kotak yang semestinya di bawah nama tim.

B.7.2 Di akhir tiap paruh waktu dan overtime, kotak yang tidak digunakan akan ditandai dengan 2 garis mendatar secara paralel. Harusnya Tim yang tidak diberikan time-out pertama sebelum jam pertandingan menunjukkan menit 2:00 di **quarter** ke-4, pencatat skor yang akan menandai 2 garis horizontal di kotak pertama tim tersebut untuk babak kedua.



Time-outs		Team fouls	
7	Quarter ①	①	②
9 10	Quarter ③	③	④
	Overtimes		

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

Gambar 11. Tim dalam *scoresheet* (setelah pertandingan)

B.8 Foul

- B.8.1 *Foul* pemain bisa merupakan perorangan, technical, unsportsmanlike atau diskualifikasi dan akan dicatat terhadap pemain tersebut.
- B.8.2 *Foul* yang dilakukan oleh pelatih **kepala**, asisten pelatih **pertama**, pemain pengganti, pemain yang sudah tidak bermain dan anggota delegasi yang mendampingi bisa merupakan *technical* atau diskualifikasi dan akan dicatat terhadap pelatih **kepala**. Selain itu, *disqualifying-foul* yang dilakukan oleh orang-orang yang tercatat di *scoresheet* dalam perkelahian akan dicatat ke orang-orang tersebut di dalam *scoresheet*.
- B.8.3 Semua *foul* akan dicatat sebagai berikut:
- B.8.3.1 *Personal foul* akan ditandai dengan memasukkan 'P'.
- B.8.3.2 Sebuah *technical foul* **kepada** seorang pemain akan ditandai dengan memasukkan 'T'. *Technical foul* yang ke 2 juga harus ditandai dengan memasukan 'T', diikuti dengan 'GD' untuk *game disqualification* di ruang yang tersisa.
- B.8.3.3 *Technical foul* **kepada pelatih kepala** atas perilaku *unsportsmanlike* perorangannya akan ditandai dengan memasukkan 'C'. Sebuah *technical foul* kedua yang serupa juga akan ditandai dengan memasukkan 'C', diikuti dengan 'GD' pada ruang yang tersisa.
- B.8.3.4 Sebuah *technical foul* **kepada pelatih kepala** atas alasan lainnya akan ditandai dengan memasukkan 'B'. *Technical foul* ke 3 (salah satunya bisa 'C') akan di tandai dengan memasukan 'B' atau 'C' diikuti dengan 'GD' pada ruang yang tersisa.
- B.8.3.5 Sebuah *unsportsmanlike foul* **kepada** pemain akan ditandai dengan memasukkan huruf 'U'. Sebuah *unsportsmanlike foul* kedua akan ditandai dengan memasukkan huruf 'U', diikuti dengan 'GD' di ruang yang tersisa.
- B.8.3.6 Sebuah *technical foul* **kepada** pemain dengan sebelumnya *unsportsmanlike foul* atau sebuah *unsportsmanlike foul* **kepada** pemain dengan sebelumnya *technical foul* juga harus diindikasikan dengan memasukkan huruf 'U' atau 'T' diikuti dengan 'GD' di ruang yang tersisa.
- B.8.3.7 Sebuah *disqualifying foul* akan ditandai dengan memasukkan 'D'.



B.8.3.8 *Foul* yang mengakibatkan *free throw* (beberapa *free throw*) akan dimasukkan dengan menambahkan jumlah *free throw* yang dimaksud (1,2 atau 3) di samping 'P', 'T', 'C', 'B', 'U' atau 'D'.

B.8.3.9 Semua *foul* terhadap kedua tim yang mengakibatkan hukuman yang mempunyai beban yang sama dan dibatalkan sesuai Pasal 42 (Situasi khusus) akan dimasukkan dengan menambahkan 'c' kecil di samping 'P', 'T', 'C', 'B', 'U' atau 'D'.

B.8.3.10 Sebuah *disqualifying foul* kepada asisten pelatih pertama, pemain pengganti, pemain yang sudah tidak bermain atau anggota delegasi pendamping, termasuk untuk meninggalkan daerah bangku cadangan dalam situasi perkelahian, akan diindikasikan sebagai *technical foul* kepada pelatih kepala dengan memasukkan 'B2'.

B.8.3.11 Huruf 'F' akan dicatat di scoresheet, setelah huruf 'D2' atau 'D', pada semua ruang (kolom) yang tersisa dari diskualifikasi nya pelatih kepala, asisten pelatih pertama, pemain pengganti atau pemain yang sudah tidak bermain dalam situasi perkelahian.

B.8.3.12 Contoh *disqualifying-foul* kepada pelatih kepala, asisten pelatih pertama, pemain pengganti, pemain yang sudah tidak bermain atau anggota delegasi pendamping:

Disqualifying foul kepada pelatih kepala akan dicatat seperti berikut:

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

Disqualifying foul kepada asisten pelatih pertama akan dicatat seperti berikut:

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

Disqualifying foul kepada pemain pengganti akan dicatat seperti berikut:

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

Dan

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

Disqualifying foul kepada seorang pJemain yang sudah tidak bermain setelah *foul* kelimanya akan dicatat seperti berikut:

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

Dan

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

Disqualifying-foul kepada anggota delegasi yang mendampingi akan dicatat seperti berikut:

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

B.8.3.13 Contoh *disqualifying-fouls* karena meninggalkan area bangku cadangan dalam situasi perkelahian untuk pelatih kepala, asisten pelatih pertama, pemain pengganti, pemain yang sudah tidak bermain atau anggota delegasi pendamping:

Terlepas dari jumlah orang yang di-diskualifikasi karena meninggalkan area bangku cadangan (Pasal 39), *technical-foul* tunggal ('B₂' atau 'D₂') dibebankan pada pelatih kepala.

Disqualifying foul kepada seorang pelatih kepala dan asisten pelatih pertama akandicatat seperti berikut:

Jika hanya pelatih **kepala** yang didiskualifikasi:

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

Jika hanya asisten pelatih **pertama** yang didiskualifikasi:

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

Jika pelatih **kepala** dan asisten pelatih **pertama** keduanya didiskualifikasi:

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

Disqualifying foul kepada **seorang pemain pengganti** akan dicatat seperti berikut: Jika pemain pengganti mempunyai kurang dari 4 *foul*, maka akan dimasukkan 'D', diikuti dengan huruf 'F' pada semua ruang *foul* tersisa:

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

dan

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

Jika pemain pengganti 5 *foul*, maka akan dimasukkan 'D', diikuti dengan huruf 'F' ditulis di sebelah kolom *foul* yang terakhir:

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

dan

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

Disqualifying-foul kepada **pemain yang sudah tidak bermain** akan dicatat seperti berikut:

Pemain yang sudah tidak bermain karena *foul out* tidak memiliki lagi ruang *foul* yang kosong, maka 'D' akan dimasukkan diikuti dengan 'F', keduanya di kolom setelah *foul* terakhir:

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

dan

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

Disqualifying-foul kepada **anggota delegasi yang mendampingi** akan dibebankan kepada pelatih kepala dan dicatat seperti berikut:

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

Setiap anggota delegasi yang mendampingi di diskualifikasi akan dibebankan kepada pelatih kepala, dicatat pada scoresheet sebagai (B), tetapi tidak akan dihitung ketiga *technical-foul* untuk diskualifikasinya.

B.8.3.14

Contoh untuk *disqualifying-foul* karena terlibat aktif pada situasi perkelahian untuk pelatih kepala, asisten pelatih pertama, pemain pengganti, pemain yang sudah tidak bermain atau anggota delegasi pendamping:

Terlepas dari jumlah orang yang di-diskualifikasi karena meninggalkan area bangku cadangan (Pasal 39), *technical-foul* tunggal ('B₂' atau 'D₂') dibebankan pada pelatih kepala.



Disqualifying foul kepada seorang **pelatih kepala** dan **asisten pelatih pertama** akan dicatat seperti berikut:

Jika hanya pelatih kepala yang di-diskualifikasi:

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

Jika hanya asisten pelatih pertama yang di-diskualifikasi:

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

Jika pelatih kepala dan asisten pelatih pertama keduanya didiskualifikasi:

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

Disqualifying foul kepada seorang **pemain pengganti** akan dicatat seperti berikut:

Jika pemain pengganti mempunyai kurang dari 4 *foul*, maka akan dimasukkan 'D₂', diikuti dengan huruf 'F' pada semua ruang *foul* tersisa:

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

dan

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

Jika pemain pengganti 5 *foul*, maka akan dimasukkan 'D₂', diikuti dengan huruf 'F' ditulis di sebelah kolom *foul* yang terakhir:

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

dan

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

Disqualifying-foul kepada pemain yang sudah tidak bermain akan dicatat seperti berikut:

Pemain yang sudah tidak bermain karena *foul out* tidak memiliki lagi ruang *foul* yang kosong, maka 'D₂' akan dimasukkan diikuti dengan 'F', keduanya di kolom setelah *foul* terakhir:

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

dan

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

Disqualifying-foul kepada anggota delegasi pendamping akan dibebankan kepada pelatih kepala dan dicatat seperti berikut:

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

Setiap anggota delegasi yang mendampingi di-diskualifikasi akan dibebankan kepada pelatih kepala, dicatat pada scoresheet sebagai (B₂), tetapi tidak akan dihitung ketiga *technical foul* untuk diskualifikasi nya.

Note: *Technical foul* atau *disqualifying foul* berdasarkan pasal 39 tidak akan dihitung (dicatat) sebagai "tim foul".



B.8.4 Pada akhir *quarter* kedua dan pada akhir pertandingan, pencatat angka akan membuat garis tebal di antara ruang yang telah terpakai dan yang belum terpakai.

Pada akhir pertandingan, pencatat angka akan menghapuskan ruang yang tersisa dengan garis horisontal yang tebal.

B.9 *Team foul*

B.9.1 Untuk tiap *quarter*, disediakan 4 ruang pada *scoresheet* (persis di bawah nama tim dan di atas nama-nama pemain) untuk memasukkan *team foul*.

B.9.2 Kapanpun seorang pemain melakukan sebuah *personal foul*, *technical*, *unsportsmanlike* atau *disqualifying foul*, pencatat angka akan mencatat *foul* tersebut terhadap tim dari pemain tersebut dengan memberi tanda 'X' besar pada ruang yang ditentukan sesuai urutannya.

B.9.3 Pada setiap akhir *quarter*, pencatat angka akan menulis (membuat) 2 garis paralel (sejajar) horisontal pada ruang (kolom) yang tersisa.



B.10 Pencatatan angka berjalan

- B.10.1 Pencatat angka akan membuat catatan ringkasan urutan perjalanan angka yang dicetak oleh masing-masing tim.
- B.10.2 Terdapat 4 kolom pada *scoresheet* untuk perjalanan angka ini.
- B.10.3 Tiap kolom dibagi lagi menjadi 4 kolom. 2 kolom di sebelah kiri untuk tim 'A' dan 2 kolom di sebelah kanan untuk tim 'B'. Kolom bagian tengah untuk angka berjalan (160 angka) untuk tiap tim.

Pencatat angka akan:

- **Pertama**, membuat garis diagonal (/ untuk pencatat angka yang menulis dengan tangan kanan atau \ untuk tangan kiri) untuk bola masuk yang sah yang tercipta dan lingkaran penuh (●) untuk *free throw* yang berhasil masuk secara sah, pada jumlah angka total yang baru yang dikumpulkan oleh tim yang baru saja mencetak angka.
- **Kemudian**, di ruang yang kosong pada sisi yang sama dari jumlah angka total yang baru (di samping yang baru / atau \ atau ●) masukkan nomor pemain yang mencetak bola masuk atau *free throw*.

B.11 Angka berjalan: Instruksi tambahan

- B.11.1 Bola masuk 3-angka yang tercipta oleh seorang pemain akan dicatat dengan melingkari nomor pemain tersebut.
- B.11.2 Bola masuk yang tidak sengaja tercipta oleh seorang pemain padakeranjangnya sendiri akan dicatat sebagai bola masuk yang tercipta oleh kapten dari tim lawan di lapangan permainan.
- B.11.3 Angka yang tercipta ketika bola tidak memasuki keranjang (*Passal 31 –Goaltending* dan *interference*) akan dicatat sebagai bola masuk yang tercipta oleh pemain yang melakukan usaha tembakan.
- B.11.4 Pada akhir tiap *quarter* atau *overtime*, pencatat angka akan membuat lingkara tebal (○) melingkari jumlah angka terakhir yang tercipta oleh masing-masing tim dan garis horisontal tebal di bawah angka-angka tersebut dan di bawah nomor dari tiap pemain yang mencetak angka terakhir.
- B.11.5 Pada permulaan dari tiap *quarter* atau *overtime* pencatat angka akan melanjutkan membuat catatan ringkasan urutan perjalanan angka yang dicetak dari angka yang telah dihentikan.
- B.11.6 Kapanpun jika memungkinkan, pencatat angka akan mengecek angka berjalannya dengan papan pencatat angka yang terlihat. Jika terdapat ketidakcocokan, dan angka dia benar, dia akan segera mengambil langkah untuk membetulkan papan pencatat angka. Jika ragu atau jika salah satu tim mengajukan keberatan atas perbaikan tersebut, dia akan memberitahu *crew chief* sesegera mungkin setelah bola mati dan jam pertandingan berhenti.
- B.11.7 Wasit dapat memperbaiki setiap kesalahan pada pencatat angka melibatkan angka, jumlah *foul* atau jumlah *time-out* sesuai dengan ketentuan peraturan. *Crew chief* akan menandatangani kesalahan yang diperbaiki. Perbaikan kesalahan secara detail akan dicatat di sisi belakang *scoresheet*.

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

Gambar 12
pencatatan angka



B.12 Angka berjalan: Penjumlahan

B.12.1 Pada akhir tiap *quarter* dan overtime yang terakhir, pencatat angka akan memasukkan angka yang tercetak pada *quarter* dan dari semua overtime tersebut di tempat yang telah disediakan di bagian bawah dari *scoresheet*.

B.12.2 Segera setelah pertandingan berakhir, pencatat angka akan mencatat waktu berakhirnya pertandingan pada kolom '*Game ended at (hh:mm)*'.

B.12.3 Pada akhir pertandingan, pencatat angka akan membuat 2 garis horisontal tebal di bawah jumlah angka terakhir yang dicetak oleh tiap tim dan nomor pemain yang mencetak angka terakhir.

Dia juga akan membuat garis diagonal ke bagian bawah dari kolom untuk menghilangkan angka tersisa (angka berjalan) untuk tiap tim.

B.12.4 Pada akhir pertandingan, pencatat angka akan memasukkan angka terakhir dan nama tim pemenang.

B.12.5 Semua anggota petugas meja akan menandatangani *scoresheet* di samping nama mereka masing-masing.

B.12.6 Setelah ditandatangani oleh *umpire (-umpire)*, *crew chief* adalah yang terakhir yang akan menyetujui dan menandatangani *scoresheet*. Tindakan ini mengakhiri administrasi perwasitan dan hubungan dengan pertandingan.

Catatan: Apabila kapten (CAP) menandatangani *scoresheet* untuk protes (menggunakan kolom '*captain's signature in case of protest*'), petugas meja dan *umpire (-umpire)* akan tetap membantu *crew chief* sampai dia memberikan ijin untuk pergi.

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	

Gambar 13
Penjumlahan

Scorer <u>MAIER, N. SH</u>	Scores Quarter ① A <u>15</u> B <u>18</u>
Assistant scorer <u>SABAY, D. OS</u>	Quarter ② A <u>19</u> B <u>10</u>
Timer <u>LEBLANC, R. ST</u>	Quarter ③ A <u>26</u> B <u>19</u>
Shot clock operator <u>AUSTIN, K. KA</u>	Quarter ④ A <u>16</u> B <u>25</u>
	Overtimes A <u>/</u> B <u>/</u>
Crew chief <u>M. Walton</u>	Final Score Team A <u>76</u> Team B <u>72</u>
Umpire 1 <u>G. Chang</u> Umpire 2 <u>K. Bartok</u>	Name of winning team <u>HOOPERS</u>
Captain's signature in case of protest _____	Game ended at (hh:mm) <u>21:50</u>

Gambar 14 **Bagian bawah scoresheet**

C - PROSEDUR PROTEST

- C.1 Suatu tim dapat mengajukan protes jika kepentingannya telah dirugikan oleh:
- Kesalahan pada petugas pencatat angka, pengatur waktu atau operator shot clock, yang tidak dapat diperbaiki oleh wasit.
 - Keputusan untuk forfeit, membatalkan, menunda, tidak melanjutkan atau tidak memainkan permainan.
 - Pelanggaran terhadap aturan kelayakan yang berlaku.
- C.2 Agar bisa diterima, suatu protes harus sesuai dengan prosedur berikut:
- Kapten (CAP) tim tersebut akan, tidak lebih dari 15 menit setelah pertandingan berakhir, memberitahu *crew chief* bahwa timnya melakukan protes atas hasil pertandingan dan menandatangani *scoresheet* pada ruang yang bertuliskan '*Captain's signature in case of protes*'.
 - Tim harus mengajukan alasan protes kepada crew-chief secara tertulis paling lambat 1 jam sesudah pertandingan berakhir.
 - Biaya CHF 1,500 akan diterapkan untuk setiap protes dan harus dibayarkan jika protes ditolak.
- C.3 Crew chief harus, setelah menerima alasan protes, melaporkan secara tertulis insiden yang mengarah ke protes, ke perwakilan FIBA atau kepada badan yang berkompeten.
- C.4 Badan yang berkompeten harus mengeluarkan permintaan prosedural yang dianggap tepat dan akan memutuskan protes sesegera mungkin dan bagaimanapun juga tidak lebih dari 24 jam setelah pertandingan berakhir. Badan yang berkompeten harus menggunakan apa pun bukti yang dapat diandalkan dan dapat mengambil keputusan yang sesuai, termasuk tanpa sebagian batasan atau melihat ulang permainan secara menyeluruh. Badan yang berkompeten mungkin tidak memutuskan untuk mengubah hasil dari pertandingan kecuali ada bukti yang jelas dan meyakinkan bahwa, apabila bukan karena kesalahan yang menimbulkan protes, hasil baru pasti akan terwujud.
- C.5 Keputusan badan yang berkompeten juga dianggap sebagai bidang keputusan aturan main dan tidak dapat ditinjau lebih lanjut atau banding. Luar biasa, keputusan tentang kelayakan dapat diajukan banding sebagaimana diatur dalam peraturan yang berlaku.
- C.6 Aturan khusus untuk kompetisi FIBA atau kompetisi yang tidak memberikan ketentuan lain dalam regulasi:
- Dalam hal kompetisi dalam format turnamen, badan yang berkompeten untuk semuapotes adalah Komite Teknis (lihat "FIBA Internal Regulations", buku 2).
 - Dalam hal pertandingan kandang dan tandang, badan yang berkompeten untuk protes terkait masalah kelayakan adalah Dewan Disiplin FIBA. Untuk semua masalah lain yang menimbulkan protes, badan yang berkompeten adalah FIBA yang bertindak melalui satu atau lebih orang dengan keahlian dalam implementasi dan interpretasi dari Peraturan Bolabasket (lihat "FIBA Internal Regulations", buku 2).

D - KLASIFIKASI TIM

D.1 Prosedur

D.1.1 Tim harus diklasifikasikan menurut rekor menang-kalah mereka, yaitu 2 poin klasifikasi untuk setiap pertandingan menang, 1 poin klasifikasi untuk setiap pertandingan Yang kalah (termasuk kalah karena *default*) dan nol (0) poin klasifikasi untuk pertandingan yang dinyatakan kalah karena *forfeit*.

D.1.2 Prosedur ini diterapkan untuk semua kompetisi dengan sistem *round-robin*.

D.1.3 Jika 2 tim atau lebih memiliki rekor menang-kalah yang sama dari semua pertandingan dalam grupnya, pertandingan-pertandingan antara 2 tim atau lebih harus diputuskan dalam klasifikasi. Jika 2 tim atau lebih memiliki rekor menang-kalah yang sama dari pertandingan diantara mereka, kriteria lebih lanjut akan diterapkan dalam urutan berikut:

- Perbedaan game points yang lebih tinggi dari pertandingan diantara mereka.
- Jumlah game points tertinggi yang dicetak dari pertandingan diantara mereka.
- Perbedaan game points yang lebih tinggi dari semua pertandingan dalam grup.
- Jumlah game points tertinggi yang dicetak dari semua pertandingan dalam grup.

Jika masih sama sebelum semua pertandingan telah dimainkan di dalam group, tim yang sama akan berbagi peringkat yang sama. Jika kriteria ini masih belum dapat memutuskan diakhir fase grup, hasil undian akan memutuskan klasifikasi terakhir.

D.1.4 Jika pada setiap tingkatan kriteria ini satu tim atau lebih dapat diklasifikasikan, prosedur D.1.3 harus diulang dari awal untuk semua tim yang ada yang belum diklasifikasikan.

D.2 Contoh-contoh

D.2.1 Contoh 1 :

A vs. B	100 – 55	B vs. C	100 – 95
A vs. C	90 – 85	B vs. D	80 – 75
A vs. D	75 – 80	C vs. D	60 – 55

Team	Games played	Wins	Losses	Klasifikasi Points	Game points	Perbedaan Game points
A	3	2	1	5	265 : 220	+ 45
B	3	2	1	5	235 : 270	- 35
C	3	1	2	4	240 : 245	- 5
D	3	1	2	4	210 : 215	- 5

Oleh karena itu 1st : A - pemenang melawan B, 3rd : C - pemenang melawan D
 2nd : B, 4th : D

D.2.2 Contoh 2 :

A vs. B	100 – 55	B vs. C	100 – 85
A vs. C	90 – 85	B vs. D	75 – 80
A vs. D	120 – 75	C vs. D	65 – 55

Team	Games played	Wins	Losses	Klasifikasi Points	Game points	Perbedaan Game points
A	3	3	0	6	310 : 215	+ 95
B	3	1	2	4	230 : 265	- 35
C	3	1	2	4	235 : 245	- 10
D	3	1	2	4	210 : 260	- 50

Oleh karena itu: 1st : A

Klasifikasi pertandingan antara B, C, D:

Team	Games played	Wins	Losses	Klasifikasi Points	Game points	Perbedaan Game points
B	2	1	1	3	175 : 165	+ 10
C	2	1	1	3	150 : 155	- 5
D	2	1	1	3	135 : 140	- 5

Oleh karena itu : 2nd B, 3rd : C - pemenang melawan D, 4th : D

D.2.3

Contoh 3 :

A vs. B 85 – 90 B vs. C 100 – 95
 A vs. C 55 – 100 B vs. D 75 – 85
 A vs. D 75 – 120 C vs. D 65 – 55

Team	Games played	Wins	Losses	Klasifikasi Points	Game points	Perbedaan Game points
A	3	0	3	3	215 : 310	- 95
B	3	2	1	5	265 : 265	0
C	3	2	1	5	260 : 210	+ 50
D	3	2	1	5	260 : 215	+ 45

Oleh karena itu : 4th : A

Klasifikasi pertandingan antara B, C, D

Team	Games played	Wins	Losses	Klasifikasi Points	Game points	Perbedaan Game points
B	2	1	1	3	175 : 180	- 5
C	2	1	1	3	160 : 155	+ 5
D	2	1	1	3	140 : 140	0

Oleh karena itu : 1st : C, 2nd : D, 3rd : B

D.2.4

Contoh 4 :

A vs. B 85 – 90 B vs. C 100 – 90
 A vs. C 55 – 100 B vs. D 75 – 85
 A vs. D 75 – 120 C vs. D 65 – 55

Team	Games played	Wins	Losses	Klasifikasi Points	Game points	Perbedaan Game points
A	3	0	3	3	215 : 310	- 95
B	3	2	1	5	265 : 260	+ 5
C	3	2	1	5	255 : 210	+ 45
D	3	2	1	5	260 : 215	+ 45

Oleh karena itu : 4th : A

Klasifikasi pertandingan antara B, C, D

Team	Games played	Wins	Losses	Klasifikasi Points	Game points	Perbedaan Game points
B	2	1	1	3	175 : 175	0
C	2	1	1	3	155 : 155	0
D	2	1	1	3	140 : 140	0

Oleh karena itu : 1st : B, 2nd : C, 3rd : D



Klasifikasi pertandingan antara A, B, C, D, E

Team	Games played	Wins	Losses	Klasifikasi Points	Game points	Perbedaan Game points
A	4	2	2	6	313 : 312	+ 1
B	4	2	2	6	308 : 309	- 1
C	4	2	2	6	350 : 348	+ 2
D	4	2	2	6	318 : 319	- 1
E	4	2	2	6	304 : 305	- 1

Oleh karena itu: 1st : C 2nd : A

Klasifikasi pertandingan antara B, D, E

Team	Games played	Wins	Losses	Klasifikasi Points	Game points	Perbedaan Game points
B	2	1	1	3	155 : 151	+ 4
D	2	1	1	3	143 : 147	- 4
E	2	1	1	3	143 : 143	0

Oleh karena itu: 3rd : B, 4th : E, 5th : D

D.2.7

Contoh 7:

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

Team	Games played	Wins	Losses	Klasifikasi Points	Game points	Perbedaan Game points
A	5	3	2	8	410 : 408	+ 2
B	5	3	2	8	413 : 409	+ 4
C	5	3	2	8	455 : 419	+ 36
D	5	3	2	8	398 : 394	+ 4
E	5	3	2	8	398 : 394	+ 4
F	5	0	5	5	395 : 445	- 50

Oleh karena itu: 6th : F

Klasifikasi pertandingan antara A, B, C, D, E

Team	Games played	Wins	Losses	Klasifikasi Points	Game points	Perbedaan Game points
A	4	2	2	6	325 : 328	- 3
B	4	2	2	6	318 : 319	- 1
C	4	2	2	6	350 : 344	+ 6
D	4	2	2	6	318 : 319	- 1
E	4	2	2	6	318 : 319	- 1

Oleh karena itu: 1st : C 5th : A

Klasifikasi pertandingan antara B, D, E

Team	Games played	Wins	Losses	Klasifikasi Points	Game points	Perbedaan Game points
B	2	1	1	3	159 : 159	0
D	2	1	1	3	147 : 147	0
E	2	1	1	3	147 : 147	0

Oleh karena itu: 2nd : B, 3rd : D - menang melawan E, 4th : E



D.3 Forfeit

D.3.1 Suatu tim yang tanpa alasan yang tepat, tidak dapat hadir untuk pertandingan yang telah dijadwalkan atau mengundurkan diri dari lapangan permainan sebelum pertandingan berakhir, akan dinyatakan kalah dalam pertandingan dikarenakan *forfeit* dan menerima nilai nol (0) pada poin pengklasifikasian.

D.3.2 Jika tim terkena *forfeit* untuk kedua kalinya, hasil pertandingan yang telah dimainkan oleh tim tersebut akan **dibatalkan**.

D.3.3 Jika tim terkena *forfeit* untuk kedua kalinya dalam kompetisi yang dimainkan dalam grup, dan tim-tim yang berada diposisi terbaik dari masing-masing grup akan memenuhi syarat untuk putaran kompetisi berikutnya, hasil dari semua pertandingan yang dimainkan oleh tim yang dalam posisi (ditempatkan) terakhir dalam *cross-over* grup harus dibatalkan.

Contoh

Tim 4A di dalam grup A melakukan 2x forfeit, karen itu semua pertandinganya akan dibatalkan.

Peringkat akhir:

Grup A	Menang	Kalah	Klasifikasi points
Tim 1A	4	0	8
Tim 2A	2	2	6
Tim 3A	0	4	4
Tim 4A			

Grup B	Menang	Kalah	Klasifikasi points
Tim 1B	6	0	12
Tim 2B	4	2	10
Tim 3B	1	5	7
Tim 4B	1	5	7

Hasil pertandingan yang dimainkan antara tim 3B dan 4B:

3B Vs 4B 88 – 71

4B Vs 3B 76 - 75

Oleh karena itu : 3rd : 3B 4th : 4B

Revisi Klasmen akhir di Grup B:

Grup B	Menang	Kalah	Klasifikasi points
Tim 1B	4	0	8
Tim 2B	2	2	6
Tim 3B	0	4	4

D.4 Klasifikasi lintas kelompok (cross group)

D.4.1 Untuk mengklasifikasikan tim di seluruh grup (misalnya untuk menentukan tim peringkat kedua atau ketiga terbaik), kriteria berikut harus diterapkan.

Jika semua tim di semua grup telah memainkan jumlah pertandingan yang sama, tim dengan posisi yang sama di setiap grup akan ditempatkan dalam satu grup dan kriteria berikut diterapkan dalam urutan berikut:

- Rekor menang-kalah yang lebih baik dari semua pertandingan yang dimainkan di klasemen grup terakhir yang direvisi.
- Selisih poin permainan yang lebih tinggi dari semua pertandingan di klasemen grup terakhir yang direvisi.
- Jumlah poin permainan yang lebih tinggi yang dicetak di semua pertandingan di klasemen grup terakhir yang direvisi.
- Jika kriteria ini masih belum bisa diputuskan, peringkat FIBA akan memutuskan klasifikasi akhir.

Grup A	Menang	Kalah	Klasifikasi points
Tim 1A	8	0	16
Tim 2A	6	2	14
Tim 3A	4	4	12
Tim 4A	2	6	10
Tim 5A	0	8	8

Grup B	Menang	Kalah	Klasifikasi points
Tim 1B	8	0	16
Tim 2B	6	2	14
Tim 3B	4	4	12
Tim 4B	2	6	10
Tim 5B	0	8	8

Grup C	Menang	Kalah	Klasifikasi points
Tim 1C	8	0	16
Tim 2C	6	2	14
Tim 3C	3	5	11
Tim 4C	3	5	11
Tim 5C	0	8	8

Grup D	Menang	Kalah	Klasifikasi points
Tim 1D	7	1	15
Tim 2D	7	1	15
Tim 3D	4	4	12
Tim 4D	2	6	10
Tim 5D	0	8	8

Menentukan tim peringkat kedua terbaik:

Grup X	Menang	Kalah	Game poin	Klasifikasi poin	Perbedaan poin
Tim 2D	7	1	628 - 521	15	+107
Tim 2B	6	2	551 - 448	14	+103
Tim 2A	6	2	531 - 506	14	+25
Tim 2C	6	2	525 - 500	14	+25

D.4.2 Jika setelah mengelompokkan tim-tim pada posisi yang sama di setiap grup, tim-tim tersebut telah memainkan jumlah permainan yang berbeda di grupnya masing-masing, maka pertandingan dari tim yang menempati posisi terakhir di grup atau grup dari tim dengan jumlah pertandingan terbanyak akan dibatalkan. Proses ini harus diulang di semua kelompok sampai jumlah permainan yang sama di semua kelompok. Kriteria berikut kemudian akan berlaku:

- Rekor menang-kalah yang lebih baik dari semua pertandingan yang dimainkan di klasemen grup terakhir yang direvisi.
- Selisih poin permainan yang lebih tinggi dari semua pertandingan di klasemen grup terakhir yang direvisi.
- Jumlah poin permainan yang lebih tinggi yang dicetak di semua pertandingan di klasemen grup terakhir yang direvisi.
- Jika kriteria ini masih belum bisa diputuskan, peringkat FIBA akan memutuskan klasifikasi akhir.

Catatan:

Untuk menghindari keraguan, pembatalan pertandingan yang disebutkan di atas, untuk tujuan klasifikasi lintas grup, tidak akan mengubah kedudukan awal tim dalam grup tertentu.

Contoh:

Grup A	Menang	Kalah	Klasifikasi poin
Tim 1A	5	0	10
Tim 2A	4	1	9
Tim 3A	3	2	8
Tim 4A	2	3	7
Tim 5A	1	4	6
Tim 6A	0	5	5

Grup B	Menang	Kalah	Klasifikasi poin
Tim 1B	4	1	9
Tim 2B	4	1	9
Tim 3B	4	1	9
Tim 4B	2	3	7
Tim 5B	1	4	6
Tim 6B	0	5	5

Grup C	Menang	Kalah	Klasifikasi poin
Tim 1C	4	0	8
Tim 2C	3	1	7
Tim 3C	2	2	6
Tim 4C	1	3	5
Tim 5C	0	4	4

Grup D	Menang	Kalah	Klasifikasi poin
Tim 1D	3	1	7
Tim 2D	3	1	7
Tim 3D	2	2	6
Tim 4D	2	2	6
Tim 5D	0	4	4

Untuk menentukan tim peringkat ketiga terbaik, semua tim peringkat ketiga akan dimasukkan ke dalam satu grup:

Grup C	Menang	Kalah	Klasifikasi poin
Tim 3B	4	1	9
Tim 3A	3	2	8
Tim 3D	2	2	6
Tim 3C	2	2	6

Namun, tim 3B dan 3A telah memainkan lima pertandingan sedangkan tim 3D dan 3C hanya memainkan empat pertandingan.

Pertandingan tim peringkat terakhir di grup A dan B harus dibatalkan untuk menyamakan semua tim peringkat ketiga menjadi empat pertandingan, dan tabel baru dirumuskan.

Hasil pertandingan grup A dan B sebagai berikut:

Grup A:

Away \ Home	2A	3A	4A	5A	6A
1A	71-65	86-85	77-75	86-80	85-80
2A		80-75	90-84	98-79	87-85
3A			87-67	101-76	86-74
4A				78-54	87-81
5A					84-65

Grup B:

Away \ Home	2B	3B	4B	5B	6B
1B	81-76	85-86	77-75	90-80	85-96
2B		90-85	96-79	81-73	87-85
3B			87-67	101-76	86-74
4B				78-54	87-81
5B					84-65

Setelah pembatalan pertandingan tim 6A dan 6B, klasemen grup yang direvisi untuk menentukan tim ketiga terbaik adalah sebagai berikut:

Grup X	Menang	Kalah	Game poin	Klasifikasi poin	Perbedaan poin
Tim 3B	3	1	359 - 323	7	+36
Tim 3A	2	2	348 - 309	6	+39
Tim 3D	2	2	363 - 359	6	+4
Tim 3C	2	2	302 - 298	6	+4

D.5 Klasifikasi Tim Dalam Fase Turnamen

Dalam turnamen dimana hasil pertandingan dalam satu grup dilanjutkan ke babak selanjutnya, tapi sebuah tim ditarik dari turnamen atau *forfeit* untuk kedua kalinya karena alasan apa pun, maka hasil dari semua pertandingan yang dimainkan oleh tim tersebut (menarik diri dari turnamen atau melakukan *forfeit*) dihilangkan atau, pertandingan tim tersebut harus dibatalkan dari semua fase yang sudah dijalani. Kriteria berikut kemudian akan berlaku:

- Rekor menang-kalah yang lebih baik dari semua pertandingan yang dimainkan di klasemen grup terakhir yang direvisi.
- Selisih poin permainan yang lebih tinggi dari semua pertandingan di klasemen grup terakhir yang direvisi.
- Jumlah poin permainan yang lebih tinggi yang dicetak di semua pertandingan di klasemen grup terakhir yang direvisi.
- Jika kriteria ini masih belum bisa diputuskan, peringkat FIBA akan memutuskan klasifikasi akhir.

Contoh:

Ronde 1

Dua grup yang masing-masing terdiri dari empat tim, bermain kandang dan tandang, dengan klasemen sebagai berikut:

Grup A	Menang	Kalah	Klasifikasi poin	Grup B	Menang	Kalah	Klasifikasi poin
Tim 1A	6	0	12	Tim 1B	5	1	11
Tim 2A	4	2	10	Tim 2B	4	2	10
Tim 3A	2	4	8	Tim 3B	2	4	8
Tim 4A	0	6	6	Tim 4B	1	5	7

Grup A

Away/Home	1A	2A	3A	4A
1A		71-65	86-85	101-76
2A	80-86		80-75	90-84
3A	80-85	79-98		87-67
4A	75-77	85-87	74-86	

Grup B

Away/HOME	1B	2B	3B	4B
1B		71-65	86-85	101-76
2B	81-76		80-75	90-84
3B	85-92	98-79		82-67
4B	75-77	85-100	86-65	

Ronde 2

Tiga tim teratas dari Grup A dan B masuk ke grup C, membawa hasil dan poin klasifikasi. Peringkat awal adalah sebagai berikut:

Grup C	Menang	Kalah	Klasifikasi poin	Game poin	Perbedaan poin
Tim 1A	6	0	12	506 - 461	45
Tim 1B	5	1	11	503 - 462	41
Tim 2A	4	2	10	500 - 480	20
Tim 2B	4	2	10	495 - 489	6
Tim 3A	2	4	8	492 - 490	2
Tim 3B	2	4	8	490 - 490	0



Jika tim bermain kandang dan tandang melawan tim yang sebelumnya tidak berada di grup mereka dengan hasil sebagai berikut:

Away/ Home	Tim 1A	Tim 1B	Tim 2A	Tim 2B	Tim 3A	Tim 3B
Tim 1A		77-98		100-89		95-74
Tim 1B	87-83		87-75		99-92	
Tim 2A		71-96		87-86		88-84
Tim 2B	65-76		FORFEIT		FORFEIT	
Tim 3A		87-97		69-73		83-81
Tim 3B	68-96		82-81		74-67	

Karena tim 2B telah *forfeit* dua kali, hasil dari semua pertandingan yang melibatkan tim 2B (di kedua babak) akan dibatalkan, sebagai berikut:

Hasil revisi putaran 1:

Away/ Home	1B	2B	3B	4B
1B		71-65	86-85	101-76
2B	81-76		80-75	90-84
3B	85-92	98-79		82-67
4B	75-77	85-100	86-65	

Hasil revisi putaran 2:

Away/ Home	Tim 1A	Tim 1B	Tim 2A	Tim 2B	Tim 3A	Tim 3B
Tim 1A		77-98		100-89		95-74
Tim 1B	87-83		87-75		99-92	
Tim 2A		71-96		87-86		88-84
Tim 2B	65-76		FORFEIT		FORFEIT	
Tim 3A		87-97		69-73		83-81
Tim 3B	68-96		82-81		74-67	

Posisi akhir:

Grup C	Menang	Kalah	Klasifikasi poin	Game poin	Perbedaan poin
Tim 1B	10	0	20	920 - 806	114
Tim 1A	8	2	18	857 - 788	69
Tim 2A	5	5	15	815 - 829	-14
Tim 3A	3	7	13	821 - 841	-20
Tim 3B	3	7	13	780 - 841	-61

D.6 Pertandingan Kandang dan Tandang (*Home and away, aggregate score*)

D.6.1 Untuk sistem kompetisi 2-pertandingan rangkaian kandang dan tandang total poin (skor agregat), 2 pertandingan akan dianggap sebagai 1 pertandingan dengandurasi 80 menit.

D.6.2 Jika skor sama diakhir pertandingan ke-1, tidak ada overtime yang akan dimainkan.

D.6.3 Jika skor agregat dari kedua pertandingan sama, pertandingan ke-2 akan dilanjutkan dengan overtime 5 menit sebanyak yang dibutuhkan untuk membuat menjadi tidak sama.



D.6.4 Pemenang dari seri tersebut haruslah tim yang:

- Adalah pemenang kedua pertandingan.
- Telah mencetak angka lebih banyak dari agregat score diakhir dari game ke-2, jika kedua tim memenangkan 1 pertandingan.

D.7 **Contoh**

D.7.1 **Contoh 1:**

A vs B 80–75

B vs A 72–73

Tim A adalah pemenang seri (memenangkan ke-2 pertandingan)

D.7.2 **Contoh 2:**

A vs B 80–75

B vs A 72–73

Tim A adalah pemenang seri (skor agregat A 152 – B 148)

D.7.3 **Contoh 3:**

A vs B 80–80

B vs A 92–85

Tim B adalah pemenang seri (skor agregat A 165 – B 172). Tidak ada overtime pada pertandingan ke-1.

D.7.4 **Contoh 4:**

A vs B 80–85

B vs A 75–75

Tim B adalah pemenang seri (skor agregat A 155 – B 160). Tidak ada overtime pada pertandingan ke-2.

D.7.5 **Contoh 5:**

A vs B 83–81

B vs A 79–77

Skor agregat A 160 – B 160.

Setelah overtime (-beberapa overtime) pada pertandingan ke-2:

B vs A 95 – 88

Tim B adalah pemenang seri (skor agregat A 171 – B 176).

D.7.6 **Contoh 6:**

A vs B 76–76

B vs A 84–84

Skor agregat A 160 – B 160.

Setelah overtime (-beberapa overtime) pada pertandingan ke-2:

B vs A 94 - 91

Tim B adalah pemenang seri (skor agregat A 167 – B 170).

E – MEDIA TIME-OUTS

E.1 Definisi

Badan penyelenggara dari kompetisi boleh menentukan sendiri apakah *time-out* TV akan digunakan dan, jika ya, berapa durasinya (60, 75, 90 atau 100 detik).

E.2 Peraturan

E.2.1 1x *time-out* TV dalam tiap *quarter* diperbolehkan, sebagai tambahan atas *time-out* tim biasa. *Time-out* TV dalam overtime tidak diperbolehkan.

E.2.2 *Time-out* pertama tiap *quarter* (tim atau TV) akan berdurasi 60, 75, 90 atau 100 detik.

E.2.3 Durasi semua *time-out* lainnya dalam suatu *quarter* akan selama 60 detik.

E.2.4 Kedua tim akan berhak atas 2 x *time-out* selama babak pertama dan 3 x *time-out* selama babak kedua.

Time-out ini boleh diminta kapan saja selama pertandingan dan durasinya boleh:

- 60, 75, 90 atau 100 detik, jika termasuk ke dalam *time-out* TV, yaitu yang pertama dalam suatu *quarter*, atau
- 60 detik, jika tidak termasuk ke dalam *time-out* TV, yaitu diminta oleh tim manapun, setelah *Time-out* TV diberikan.

E.3 Prosedur

E.3.1 Idealnya, *time-out* TV akan diambil sebelum 5:00 menit tersisa pada *quarter* tersebut. Tetapi bagaimanapun juga **tidak** ada jaminan bahwa hal ini akan terjadi.

E.3.2 Jika tidak ada tim yang meminta suatu *time-out* sebelum 5:00 menit terakhir tersisa pada *quarter* tersebut maka *time-out* TV akan diberikan pada kesempatan pertama ketika bola mati dan jam pertandingan dihentikan. *Time-out* ini tidak akan dibebankan kepada tim manapun.

E.3.3 Jika salah satu tim diberikan *time-out* sebelum 5:00 menit tersisa pada *quarter* tersebut, *time-out* tersebut akan digunakan sebagai *time-out* TV.

Time-out ini akan dihitung sebagai *time-out* TV dan *time-out* untuk tim yang memintanya.

E.3.4 Sesuai prosedur ini, akan terdapat minimum 1 *time-out* pada tiap *quarter* dan maksimum 6 *time-out* pada babak pertama dan maksimum 8 *time-out* pada babak kedua.

F – INSTAN REPLAY SYSTEM

F.1 Definisi

Peninjauan Instant Replay System (IRS) adalah metode kerja yang digunakan oleh wasit untuk membuktikan keputusan mereka dengan menyaksikan kejadian permainan di layar yang telah disetujui.

F.2 Procedures

F.2.1 Wasit memiliki kewenangan untuk menggunakan IRS sampai mereka menandatangani scoresheet setelah pertandingan, dalam batas yang memungkinkan dalam Lampiran ini..

F2.2 Untuk penggunaan IRS, berikut prosedur yang berlaku:

- Crew chief harus menyetujui peralatan IRS sebelum pertandingan, jika ada.
- Crew chief yang membuat keputusan apakah peninjauan IRS harus digunakan atau tidak.
- Jika call dan keputusan wasit sesuai dengan tinjauan IRS, keputusan awal tersebut harus ditunjukkan oleh wasit di lapangan bermain.
- Setelah mengumpulkan semua informasi dari wasit lain, petugas meja, pengawas pertandingan, tinjauan harus dimulai secepat mungkin.
- Crew chief dan minimal 1 umpire (yang melakukan call) harus terlibat pada saat peninjauan. Crew chief yang melakukan call, ia harus memilih salah satu wasit untuk menemaninya saat peninjauan.
- Selama peninjauan IRS, Crew chief harus memastikan bahwa tidak ada orang yang tidak berwenang yang memiliki akses ke monitor IRS.
- Peninjauan harus dilakukan sebelum time out atau penggantian pemain dilaksanakan dan sebelum pertandingan dilanjutkan.
- Setelah peninjauan, wasit yang melakukan harus melaporkan keputusan akhir dan pertandingan akan dilanjutkan kembali sesuai pada saat dihentikan.
- Keputusan wasit dapat dikoreksi hanya jika hasil tinjauan IRS memberikan bukti visual yang jelas dan meyakinkan kepada wasit untuk melakukan koreksi.
- Setelah Crew chief menandatangani *scoresheet*, tinjauan IRS tidak lagi dapat dilakukan

F.3 Peraturan

Situasi permainan yang dapat ditinjau adalah sebagai berikut:

F.3.1 Di akhir quarter atau babak overtime,

- Apakah tembakan untuk mencetak angka yang masuk dilepaskan sebelum sinyal jam pertandingan berbunyi pada akhir quarter atau babak overtime.
- Apakah dan berapa banyak waktu yang ditampilkan pada jam permainan, jika:
 - Terjadi pelanggaran out-of-bounds terhadap penembak
 - Terjadi Pelanggaran 24 detik
 - Terjadi Pelanggaran 8 detik
 - Foul dilakukan sebelum akhir setiap quarter atau overtime.

F.3.2 Ketika jam permainan menunjukkan 2:00 menit atau kurang di *quarter* keempat dan di setiap babak *overtime*.

- Apakah tembakan untuk mencetak angka yang sukses dilepaskan

sebelum sinyal *shot clock* berbunyi.

- apakah tembakan untuk mencetak angka dilepaskan sebelum terjadinya foul. Dalam kasus sebagai berikut
 - apakah game atau *shot clock* telah habis atau berbunyi,
 - apakah tindakan menembak telah dilakukan,
 - apakah bola masih berada di tangan penembak
- apakah *goaltending* or basket *interference violation* telah diputuskan dengan benar.
- untuk mengidentifikasi pemain yang menyebabkan bola keluar lapangan.

F.3.3 Kapan saja selama waktu permainan,

- apakah tembakan yang berhasil akan dihitung untuk 2 atau 3 poin.
- apakah 2 atau 3 free throws akan diberikan, setelah foul diputuskan terhadap penembak yang tembakannya gagal.
- apakah personal, unsportsmanlike or disqualifying foul memenuhi kriteria yang sesuai atau akan ditingkatkan atau diturunkan atau dianggap sebagai technical foul.
- Setelah jam permainan atau shot clock tidak berfungsi, untuk menunjukkan berapa banyak waktu pada jam permainan atau shot clock harus dikoreksi.
- untuk mengidentifikasi penembak *free throw* yang benar.
- untuk mengidentifikasi keterlibatan anggota tim, pelatih kepala, asisten pelatih, dan anggota delegasi tim yang mendampingi ketika terjadi aksi kekerasan.

**AKHIR DARI PERATURAN DAN
PROSEDUR PERTANDINGAN**

DAFTAR ISTILAH

No	ISTILAH	PEMAHAMAN
1	<i>Act of shoot</i>	Gerakan menembak
2	<i>Advantage</i>	Diuntungkan
3	<i>All in ones</i>	Seragam terusan
4	<i>Alternating possession</i>	Perubahan arah penguasaan; Suatu metode untuk menyebabkan bola menjadi hidup dengan <i>throw-in</i> dari pada <i>jump ball</i>
5	<i>Announcer</i>	Orang yang bertugas menyampaikan informasi
6	<i>Backcourt</i>	Lapangan bagian belakang
7	<i>Basket</i>	Keranjang
8	<i>Blocking</i>	Persinggungan perorangan yang tidak sah dengan menghambat pergerakan seorang lawan dengan atau tanpa bola
9	<i>Centre lines</i>	Garis tengah
10	<i>Charge</i>	Persinggungan perorangan yang tidak sah, dengan atau tanpa bola, dengan mendorong atau bergerak ke arah torso seorang lawan
11	<i>Commissioner</i>	Pengawas pertandingan
12	<i>Arm/Leg Compression sleeves</i>	Penutup lengan/kaki berbahan ketat
13	<i>Compression stocking</i>	Stoking ketat
14	<i>Disadvantage</i>	Tidak diuntungkan; dirugikan
15	<i>Disqualifying foul</i>	Tindakan unsportsmanlike yang berlebihan dari seorang pemain, pemain pengganti, pemain yang sudah dilarang masuk, pelatih, asisten pelatih atau anggota delegasi yang mendampingi
16	<i>Double foul</i>	Situasi di mana dua (2) pemain yang berlawanan saling melakukan <i>personal foul</i> satu sama lainnya pada waktu yang hampir bersamaan
17	<i>Dribbling</i>	Pergerakan bola hidup yang disebabkan oleh seorang pemain yang sedang menguasai bola dengan melempar, menepis, menggelindingkan bola ke lantai atau dengan sengaja melemparkan bola ke papan pantul
18	<i>Dunk</i>	Melesakan bola ke bawah masuk ke dalam keranjang lawan dengan menyentuh ring satu atau ke dua tangan
19	<i>Eight seconds</i>	Delapan detik
20	<i>Endlines</i>	Garis akhir
21	<i>Excluded player</i>	Pemain yang sudah tidak bermain
22	<i>Foul</i>	Penyimpangan dari peraturan mengenai persinggungan perorangan yang tidak sah dengan seorang lawan dan/atau perilaku yang tidak sportif
23	<i>Free throws</i>	Kesempatan yang diberikan kepada seorang pemain untuk mencetak satu (1) angka, tidak dijaga, dari posisi di belakang garis <i>free throw</i> dan di dalam setengah lingkaran
24	<i>Frontcourt</i>	Lapangan bagian depan
25	<i>Fumble</i>	Gagal menangkap bola pada permulaan atau akhir suatu dribble
26	<i>Goal average</i>	Rata-rata bola masuk
27	<i>Goaltending</i>	Bola yang dianggap masuk
28	<i>Held ball</i>	Bola pegang
29	<i>Interference (IS)</i>	Gangguan terhadap keranjang yang dapat merubah arah bola
30	<i>Jump ball</i>	Seorang wasit melambungkan bola di lingkaran tengah diantara dua (2) pemain berlawanan pada permulaan periode pertama
31	<i>Default</i>	Kalah karena kurang jumlah pemain, kurang dari dua (2)

		Pemain
32	<i>Forfeit</i>	Kalah karena kelalaian
33	<i>No-charge semi-circle</i>	Daerah setengah lingkaran yang digambar di lapangan dengan tujuan untuk menentukan daerah khusus untuk menginterpretasikan situasi charge/blok dibawah Keranjang
34	<i>Pen-dribble</i>	Pemain yang melakukan dribbling
35	<i>Pivot</i>	Pergerakan yang sah dimana seorang pemain yang sedang memegang bola hidup di lapangan permainan melangkah sekali atau lebih dari sekali kesegala arah dengan kaki yang sama, sedangkan kaki lainnya yang disebut kaki pivot, tetap pada titik dimana kaki tersebut menyentuh lantai
36	<i>Post</i>	Dibawah keranjang
37	<i>Post play</i>	Permainan dibawah keranjang
38	<i>Rebound</i>	Aksi menangkap bola setelah bola memantul dari ring pada suatu tembakan
39	<i>Crew chief</i>	Wasit utama
40	<i>Reset</i>	Mengatur ulang
41	<i>Scoresheet</i>	Berkas resmi catatan pertandingan
42	<i>Screening</i>	Usaha untuk memperlambat antau mencegah seorang lawan tanpa bola untuk mencapai posisi yang di inginkan di lapangan permainan
43	<i>Side lines</i>	Garis samping
44	<i>Team followers</i>	Pengikut tim
45	<i>Team fouls</i>	<i>Foul</i> yang dilakukan oleh pemain dalam suatu tim
46	<i>Three seconds</i>	Tiga detik
47	<i>Throw-in</i>	Lemparan ke dalam
48	<i>Taping</i>	Material pita panjang tipis yang dilekatkan pada bagian tertentu
49	<i>Time out</i>	Penghentian pertandingan yang diminta oleh pelatih atau asisten pelatih
50	<i>Torso</i>	Dada
51	<i>Travelling</i>	Pergerakan yang tidak sah dari satu atau dua kaki melebihi batas yang telah ditentukan pada pasal ini, ke segala arah, ketika memegang bola hidup di lapangan permainan
52	<i>Twenty-four (24) second</i>	Dua puluh empat (24) detik
53	<i>Umpire</i>	Wasit pembantu
54	<i>Unsportmanlike foul</i>	<i>Foul</i> yang tidak sportif
55	<i>Verticality</i>	Tegak lurus
56	<i>Violation</i>	Penyimpangan terhadap peraturan



FIBA

We Are Basketball

FIBA - International Basketball Federation
5 Route Suisse, PO Box 29
1295 Mies, Switzerland
Tel: +41 22 545 00 00

fiba.basketball