



## PERATURAN RESMI BOLA BASKET 2010



Keseluruhan Peraturan Resmi Bola Basket, 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 dua (2) tim yang masing-masing terdiri dari lima (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 keranjang sendiri.

##### 1.3 Pemenang pertandingan

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

---

### PERATURAN DUA – LAPANGAN DAN PERLENGKAPAN

---

#### Pasal 2 Lapangan

##### 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 milik sendiri, bagian depan dari papan pantul dan bagian dari lapangan yang dibatasi oleh *endline* dibelakang keranjang milik 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 akan dibuat dengan warna putih, dengan lebar lima (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 pemain cadangan setidaknya berada dua (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 *side line*. Garis ini akan diperpanjang 0,15m dari masing-masing *side line*. Garis tengah adalah bagian dari *backcourt*.

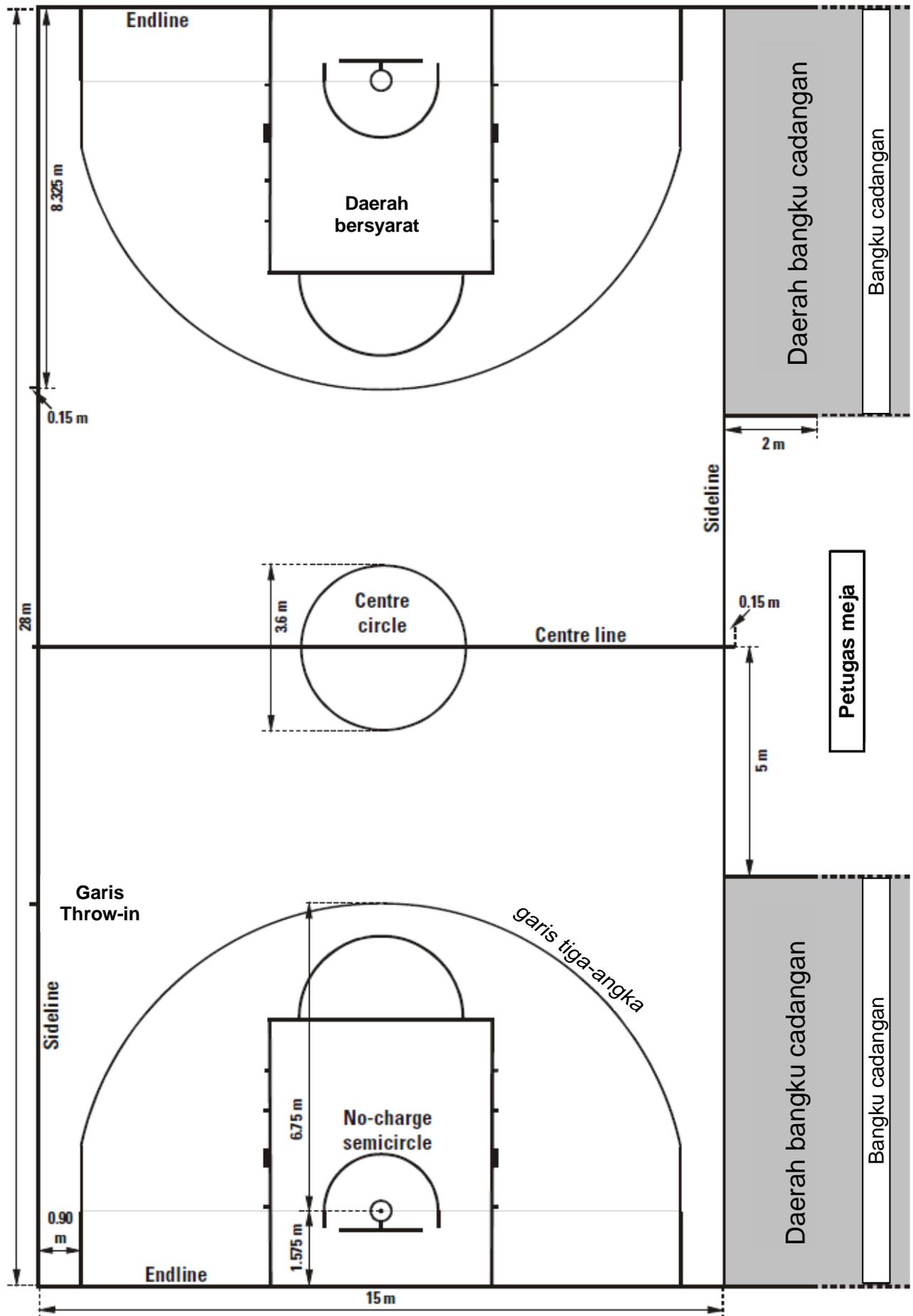
Lingkaran tengah dibuat di tengah-tengah lapangan permainan dan mempunyai jari-jari 1,80 m diukur dari sisi luar keliling lingkaran. Jika bagian dalam lingkaran tengah diwarnai, warnanya harus sama dengan daerah bersyarat.

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).

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 dua (2) titik tengah *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. Bagian dalam daerah bersyarat harus diwarnai.



**Gambar 1** Ukuran lengkap lapangan permainan



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

#### 2.4.4 **Daerah tembakan untuk mencetak tiga-angka**

Daerah tembakan untuk mencetak tiga-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:

- Dua (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 tiga-angka bukan bagian dari daerah tembakan untuk mencetak tiga-angka.

#### 2.4.5 **Daerah bangku cadangan**

Daerah bangku cadangan akan dibuat di luar lapangan permainan dibatasi oleh dua (2) garis seperti yang ditunjukkan pada Gambar 1.

Seharusnya tersedia empat belas (14) tempat duduk di daerah bangku cadangan untuk pelatih, asisten pelatih, pemain pengganti dan *team follower*. Bila ada orang lain maka setidaknya akan berada dua (2) m di belakang bangku cadangan.

#### 2.4.6 **Garis *throw-in***

Dua (2) garis dengan panjang 0,15 m akan 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.

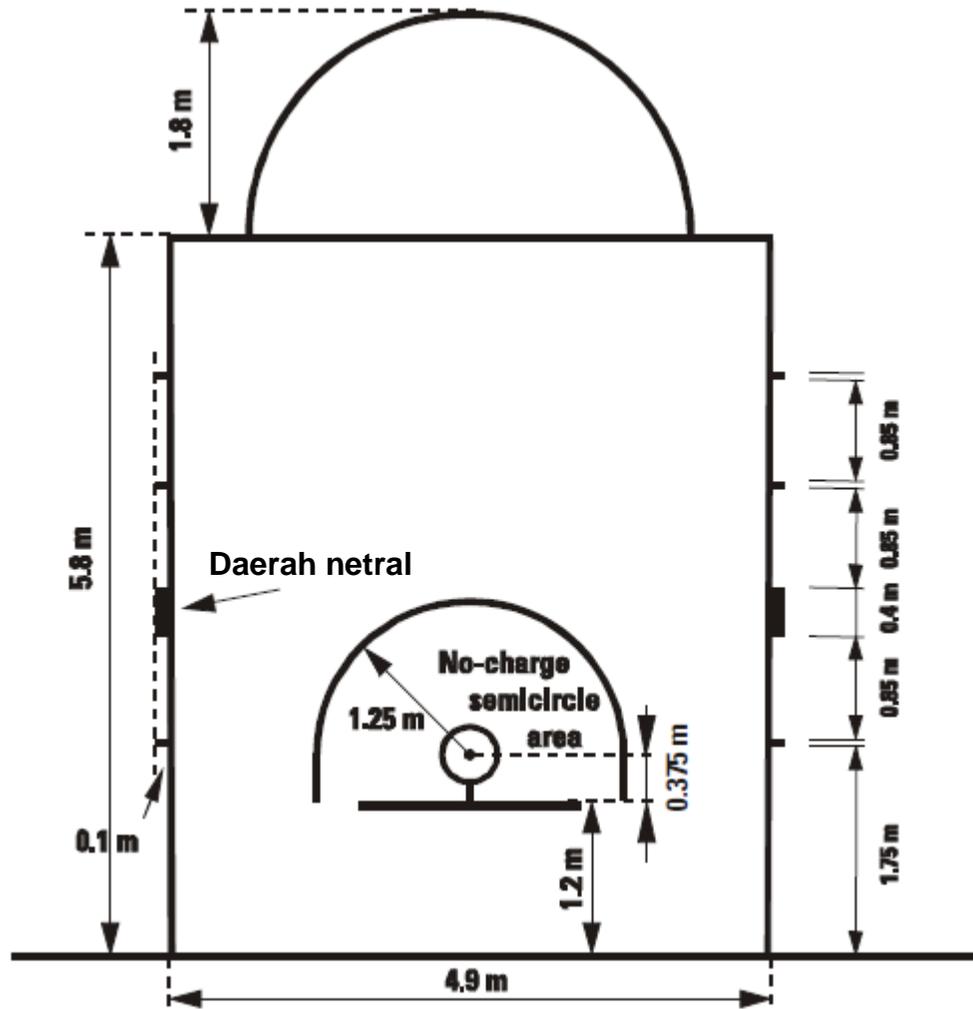
#### 2.4.7 **Daerah *no-charge semi-circle***

Garis *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:
- Dua (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*.

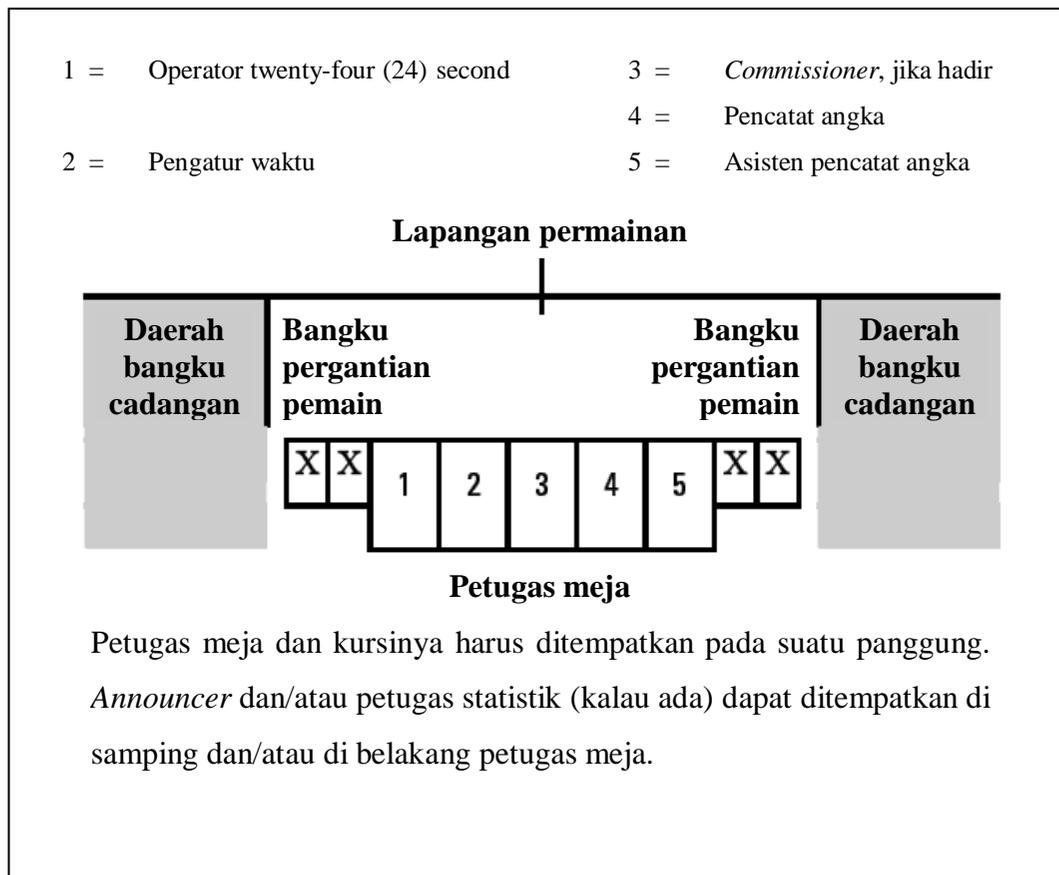
Daerah *no-charge semi-circle* disempurnakan dengan garis khayal yang terhubung dengan akhir garis paralel tepat di bawah dari sisi depan papan pantul.

Garis *no-charge semi-circle* bukan bagian dari daerah *no-charge semi-circle*.



Gambar 3 Daerah tembakan untuk mencetak dua-angka/tiga-angka

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



**Gambar 4    Petugas meja dan bangku pergantian pemain**

### Pasal 3    Perlengkapan

Berikut ini perlengkapan yang akan dibutuhkan:

- 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
- Jam *twenty four (24) seconds*
- *Stopwatch* atau peralatan yang sesuai (dapat terlihat), untuk mengukur waktu *time-out* (bukan jam pertandingan)
- Dua sinyal suara secara terpisah yang berbeda dengan jelas dan keras
- *Scoresheet*
- Penunjuk *foul* pemain
- Penunjuk *team foul*



## PERATURAN RESMI BOLA BASKET 2010



- Tanda panah *alternating possession*
- 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 lima (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 lima (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 dua belas (12) anggota tim yang berhak untuk bermain, termasuk seorang kapten.
- Seorang pelatih dan jika tim menghendaki seorang asisten pelatih.
- Maksimal lima (5) *team follower* yang boleh duduk di bangku dan mempunyai tanggung jawab khusus, seperti manager, dokter, *physiotherapist*, pencatat statistik, penerjemah, dll.



## PERATURAN RESMI BOLA BASKET 2010



4.2.2 Lima (5) pemain dari masing-masing tim akan berada di lapangan permainan selama waktu 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 anggota tim akan terdiri dari:

- Kaos dengan warna dominan yang sama bagian depan dan belakang. Semua pemain harus memasukkan kaos ke dalam celana bermainnya. '*All-in-one*' diperbolehkan.
- Celana pendek dengan warna dominan yang sama bagian depan dan belakang, tetapi tidak perlu sewarna dengan kaosnya.
- Kaos kaki dengan warna dominan yang sama untuk semua pemain dari suatu tim.

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

Nomor tersebut harus dapat terlihat dengan jelas dan:

- Nomor pada bagian belakang setidaknya mempunyai tinggi dua puluh (20) cm.
- Nomor pada bagian depan setidaknya mempunyai tinggi sepuluh (10) cm.
- Nomor tersebut setidaknya mempunyai lebar dua (2) cm.
- Tim akan memakai nomor dari empat (4) sampai lima belas (15). Federasi-federasi nasional untuk kompetisinya mempunyai wewenang menyetujui nomor lainnya dengan maksimal dua (2) digit.
- Pemain dari tim yang sama tidak boleh memakai nomor yang sama.
- Iklan atau logo setidaknya berjarak lima (5) cm dari nomor.

4.3.3 Tim harus mempunyai minimal dua set kaos tim dan:

- Tim yang disebut pertama dalam jadwal (tim tuan rumah) akan memakai kaos berwarna terang (sebaiknya putih).
- Tim yang disebut kedua dalam jadwal (tim tamu) akan 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



## PERATURAN RESMI BOLA BASKET 2010



jangkauan seorang pemain atau cara lain 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 yang terbuat dari kulit, plastik lunak, logam atau bahan keras lainnya, walaupun ditutup dengan lapisan pengaman yang lunak.
- Benda-benda yang dapat melukai atau menyebabkan lecet (kuku tangan harus dipotong pendek)
- Tutup kepala, asesoris rambut dan perhiasan.

• Berikut ini **dijinkan**:

- Perlengkapan pelindung bahu, lengan atas, paha atau kaki bagian bawah jika bahannya telah dilapisi pengaman dengan baik.
- Pakaian dalam yang memanjang di bawah celana pendek yang mempunyai warna dominan yang sama dengan celana pendeknya
- Penutup lengan berbahan ketat dengan warna dominan yang sama dengan kaos.
- *Stocking* ketat dengan warna dominan yang sama dengan celana. Jika untuk kaki bagian atas harus berakhir di atas lutut; jika untuk kaki bagian bawah harus berakhir di bawah lutut.
- 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.
- Ikat kepala, dengan lebar maksimum lima (5) cm, terbuat dari bahan yang tidak melukai, kain berwarna, plastik lunak atau karet.
- *Taping* transparan tak berwarna untuk tangan, bahu, kaki dll.

4.4.3 Selama pertandingan seorang pemain tidak boleh memperlihatkan suatu iklan, mempromosikan suatu nama atau menunjukkan namayang bertujuan amal, tanda, logo atau identifikasi lain termasuk, namun tidak terbatas pada, tubuh, rambut atau tempat lainnya.

4.4.4 Perlengkapan lain yang tidak disebutkan secara khusus pada pasal ini harus mendapatkan persetujuan dari *FIBA Technical Commission*.



**Pasal 5 Pemain : Cedera**

- 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, dia harus diganti kecuali tim tersebut menjadi kurang dari lima (5) pemain di lapangan permainan.
- 5.4 Pelatih, asisten pelatih, pemain pengganti, pemain yang sudah tidak bermain dan *team follower* boleh memasuki lapangan permainan, dengan ijin dari seorang wasit, untuk menangani pemain yang cedera sebelum dia digantikan.
- 5.5 Seorang dokter boleh memasuki lapangan permainan, tanpa 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.
- 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 untuk bermain.
- 5.7 Pemain yang telah ditunjuk oleh pelatih untuk memulai pertandingan 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 untuk mewakili timnya di lapangan permainan. Dia dapat berkomunikasi secara sopan dengan wasit selama pertandingan untuk mendapatkan informasi tetapi hanya ketika bola menjadi mati dan jam pertandingan berhenti.



- 6.2 Dengan segera pada akhir pertandingan kapten dapat memberitahu *referee* jika timnya mengajukan protes atas hasil pertandingan dan menandatangani *scoresheet* di tempat yang ditandai dengan '*Captain's signature in case of protest*'.

#### **Pasal 7 Pelatih : Tugas dan Wewenang**

- 7.1 Sekurang-kurangnya dua puluh (20) menit sebelum pertandingan dijadwalkan untuk dimulai, masing-masing pelatih 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 dan asisten pelatih. Semua anggota tim yang namanya tercantum pada *scoresheet* berhak untuk bermain, walaupun mereka datang setelah dimulainya pertandingan.
- 7.2 Sekurang-kurangnya sepuluh (10) menit sebelum pertandingan dijadwalkan untuk dimulai, masing-masing pelatih akan menegaskan persetujuan nama dan nomor atas anggota timnya dan nama para pelatih dengan menandatangani *scoresheet*. Pada waktu yang sama, mereka akan menunjuk lima (5) pemain yang akan memulai pertandingan. Pelatih tim A akan memberikan informasi terlebih dahulu.
- 7.3 Pelatih, asisten pelatih, anggota tim dan *team follower* adalah orang-orang yang diijinkan duduk di daerah bangku cadangan dan tetap berada di dalam daerah bangku cadangannya.
- 7.4 Pelatih dan asisten pelatih diperbolehkan mendatangi petugas meja selama pertandingan untuk mendapatkan informasi statistik hanya saat bola menjadi mati dan jam pertandingan berhenti.
- 7.5 Hanya pelatih yang diijinkan untuk tetap berdiri selama pertandingan. Dia dapat mengarahkan pemain secara lisan selama pertandingan dengan tetap berada di daerah bangku cadangannya.
- 7.6 Jika terdapat asisten pelatih, namanya harus dicantumkan pada *scoresheet* sebelum dimulainya pertandingan (tanda tangannya tidak diperlukan). Dia akan mengambil alih semua tugas dan wewenang pelatih jika dikarenakan suatu sebab pelatih tidak dapat melanjutkan.
- 7.7 Ketika kapten meninggalkan lapangan permainan, pelatih akan memberitahu wasit nomor pemain yang akan bertindak sebagai kapten di lapangan pertandingan.
- 7.8 Kapten akan bertindak sebagai pelatih jika tidak ada pelatih, atau jika pelatih tidak dapat melanjutkannya dan tidak terdapat asisten pelatih yang tercantum dalam *scoresheet* (atau suatu saat tidak dapat melanjutkannya). Jika kapten harus meninggalkan lapangan



## PERATURAN RESMI BOLA BASKET 2010



permainan, dia dapat bertindak sebagai pelatih. Jika dia harus keluar setelah *disqualifying foul* atau jika dia tidak dapat bertindak sebagai pelatih karena cedera, penggantinya sebagai kapten dapat menggantikannya sebagai pelatih.

- 7.9 Pelatih 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 periode tambahan**

- 8.1 Pertandingan akan terdiri dari empat (4) periode dengan masing-masing periode sepuluh (10) menit.
- 8.2 Akan ada jeda permainan selama dua puluh (20) menit sebelum pertandingan dijadwalkan untuk dimulai.
- 8.3 Akan ada jeda permainan selama dua (2) menit diantara periode pertama dan kedua (babak pertama), diantara periode ketiga dan keempat (babak kedua) dan sebelum tiap periode tambahan.
- 8.4 Akan ada jeda permainan paruh waktu selama lima-belas (15) menit.
- 8.5 Jeda permainan dimulai:
- Dua puluh (20) menit sebelum pertandingan dijadwalkan untuk dimulai.
  - Ketika sinyal jam pertandingan berbunyi untuk mengakhiri suatu periode.
- 8.6 Jeda permainan berakhir:
- Pada permulaan periode pertama ketika bola lepas dari tangan (kedua tangan) *referee* pada suatu *jump ball*.
  - Pada permulaan semua periode lainnya ketika bola telah diserahkan/berada pada pegangan dari pemain yang melakukan *throw-in*.
- 8.7 Jika angka imbang di akhir waktu permainan periode keempat, pertandingan akan dilanjutkan dengan periode tambahan selama lima (5) menit sebanyak yang dibutuhkan untuk mencari selisih angka.
- 8.8 Jika *foul* dilakukan ketika atau sesaat sebelum sinyal jam pertandingan berbunyi untuk mengakhiri waktu permainan, *free-throw* (beberapa *free-throw*) akan dilaksanakan setelah waktu permainan berakhir.



## PERATURAN RESMI BOLA BASKET 2010



- 8.9 Jika dibutuhkan periode tambahan sebagai hasil dari *free-throw* tersebut maka semua *foul* yang dilakukan setelah waktu permainan berakhir akan dianggap telah terjadi selama jeda permainan dan *free-throw* akan dilaksanakan sebelum dimulainya periode tambahan.

### **Pasal 9 Permulaan dan akhir suatu periode atau pertandingan**

- 9.1 Periode pertama dimulai ketika bola lepas dari tangan (kedua tangan) referee pada suatu *jump ball*.
- 9.2 Semua periode 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 lima (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 keranjang timnya di sisi kiri dari petugas meja, menghadap lapangan permainan.
- Bagaimanapun juga jika kedua tim setuju, mereka dapat bertukar bangku cadangan dan/atau keranjang.
- 9.5 Sebelum periode pertama dan ketiga, kedua tim berhak untuk pemanasan di setengah lapangan permainan yaitu dimana keranjang lawan berada.
- 9.6 Kedua tim akan bertukar keranjang untuk babak kedua.
- 9.7 Pada semua periode tambahan suatu tim akan melanjutkan bermain ke arah keranjang yang sama seperti pada periode keempat.
- 9.8 Suatu periode, periode tambahan atau pertandingan akan berakhir ketika sinyal jam pertandingan berbunyi untuk mengakhiri suatu periode.

### **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) referee pada saat bola dilambungkan.
  - Selama *free-throw*, bola telah diserahkan/berada pada pegangan penembak *free-throw*.
  - Selama *throw-in*, bola telah 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 periode.
  - Sinyal jam *twenty-four (24) seconds* 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 periode
    - Sinyal jam *twenty four (24) seconds* 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 periode
    - Sinyal jam *twenty-four (24) seconds* berbunyi
  - Bola melayang pada suatu *free-throw* ketika seorang wasit meniup peluitnya untuk suatu penyimpangan atas peraturan kecuali oleh penembak *free-throw*.
  - Seorang pemain melakukan *foul* terhadap lawannya ketika bola dalam penguasaan lawan tersebut yang dalam gerakan menembak untuk mencetak angka dan lawan tersebut menyelesaikan tembakannya dengan gerakan yang berkelanjutan yang dimulai sebelum *foul* terjadi.

Ketentuan ini tidak berlaku dan bola masuk tidak akan dihitung jika:

- Setelah seorang wasit meniupkan peluitnya, suatu rangkaian gerakan menembak baru sepenuhnya dilakukan.
- Selama gerakan yang berkelanjutan dari seorang pemain yang dalam gerakan menembak, sinyal jam pertandingan berbunyi untuk mengakhiri periode atau sinyal jam *twenty-four (24) seconds* 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 tiga-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 seorang wasit melambungkan bola di lingkaran tengah diantara dua (2) pemain berlawanan pada permulaan periode pertama.

12.1.2 *Held ball* terjadi ketika satu atau lebih dari masing-masing 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 keranjang timnya 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 Wasit 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.

### 12.3 **Situasi *jump ball***

Situasi *jump ball* terjadi ketika:

- Diputuskan suatu *held ball*.



- Bola keluar lapangan dan wasit (-wasit) ragu atau tidak sependapat siapa yang terakhir menyentuh bola diantara pemain yang berlawanan.
- Terjadi *free-throwviolation* ganda selama *free-throw* terakhir atau satu-satunya yang tidak berhasil.
- Bola hidup menyangkut diantara ring dan papan pantul (kecuali diantara *free-throw*).
- Bola menjadi mati ketika tidak satupun tim yang menguasai atau berhak atas bola.
- Setelah pembatalan hukuman yang seimbang terhadap kedua tim, 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*.
- Permulaan semua periode kecuali periode pertama.

#### 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 seorang pemain 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 akan bergantian menguasai bola untuk *throw-in* di tempat terdekat di mana situasi *jump ball* terjadi.

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

12.5.3 Tim yang berhak atas *alternating possession* berikutnya pada akhir suatu periode akan memulai periode berikutnya dengan *throw-in* di perpanjangan garis tengah, bersebrangan dengan petugas meja, kecuali terdapat hukuman *free-throw* dan penguasaan bola yang akan dilaksanakan.

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* akan dibalikkan arahnya dengan segera ketika *throw-in alternating possession* berakhir.



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

12.5.6 Suatu *foul* yang dilakukan oleh tim manapun:

- Sebelum permulaan suatu periode selain periode pertama, atau
- Selama *throw-inalternating 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 terenggam.

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

**Penyimpangan atas pasal 13.2 merupakan *violation*.**

### **Pasal 14 Penguasaan bola**

#### **14.1 Definition**

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 yangtelah 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** adalah ketika bola diarahkan dengan menggunakan tangan (kedua tangan) ke arah keranjang lawan.

**Dunk** 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

- **Dimulai** ketika pemain memulai pergerakan berkelanjutan yang biasanya dilakukan sebelum lepasnya bola dan, dalam penilaian wasit, dia telah memulai suatu usaha untuk mencetak angka dengan melempar, menepis atau menge-*dunk* bola ke arah keranjang lawan.
- **Berakhir** ketika bola telah lepas dari tangan pemain, pada kasus penembak dengan meloncat, kedua kaki telah kembali ke lantai.

Pemain yang berusaha mencetak angka ada kemungkinan tangannya dipegang oleh lawan, yaitu untuk mencegah pemain tersebut mencetak angka, walaupun demikian dia dianggap telah berusaha mencetak angka. Dalam kasus ini bukan merupakan hal yang mendasar apakah bola meninggalkan tangan (kedua tangan) pemain tersebut.

Tidak ada hubungannya antara jumlah langkah yang sah yang diambil dengan gerakan menembak.

### 15.1.3 Pergerakan yang berkelanjutan dalam gerakan menembak:

- Dimulai ketika bola telah berada dalam pegangan tangan (kedua tangan) dan pergerakan menembak yang biasanya mengarah ke atas, telah dimulai.
- Bisa juga termasuk pergerakan lengan (kedua lengan) dan/atau badan pemain tersebut dalam usahanya menembak untuk mencetak angka.



## PERATURAN RESMI BOLA BASKET 2010



- Berakhir ketika bola telah lepas dari tangan (kedua tangan) pemain, atau jika dilakukan gerakan menembak yang baru secara menyeluruh.

### 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 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 akan dihitung untuk tim yang menyerang ke keranjang lawan dimana bola telah masuk, dengan ketentuan sebagai berikut:

- Bola masuk dari *free-throw* dihitung satu (1) angka.
- Bola masuk dari daerah tembakan untuk mencetak dua-angka dihitung dua (2) angka.
- Bola masuk dari daerah tembakan untuk mencetak tiga-angka dihitung tiga (3) angka.
- Setelah bola menyentuh ring pada *free-throw* terakhir atau satu-satunya dan disentuh secara sah oleh pemain penyerang atau bertahan sebelum bola memasuki ke keranjang, bola masuk dihitung dua (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 sebagai angka yang dibuat oleh kapten tim lawan 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 secara keseluruhan melewati keranjang dari bawah, hal ini merupakan *violation*.

16.2.5 Jam pertandingan harus menunjukkan 0:00.3 (tiga per sepuluh detik) atau lebih bagi seorang pemain untuk mengamankan penguasaan bola pada suatu *throw-in* atau *rebound* setelah *free-throw* terakhir atau satu-satunya dalam usahanya menembak untuk mencetak angka. Jika jam pertandingan 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* 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 memberikan bola langsung dari tangan atau meletakkan boladengan diserahkan/berada pada pegangan 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* di tempat terdekat dengan terjadinya penyimpangan atau di mana pertandingan dihentikan oleh wasit, kecuali tepat di belakang papan pantul.

17.2.3 Pada situasi berikut, *throw-ins* selanjutnya akan dilakukan di perpanjangan garis tengah, berseberangan dengan petugas meja:

- Pada permulaan semua periode selain periode pertama.
- Setelah *free-throw* yang dihasilkan dari *technical*, *unsportsmanlike* atau *disqualifying foul*.

Pemain yang melakukan *throw-in* akan menempatkan satu kaki di masing-masing sisi dari perpanjangan garis tengah dan akan berhak untuk mengoper bola ke teman setimnya ke manapun di lapangan permainan.

17.2.4 Selama dua (2) menit terakhir periode keempat dan selama dua (2) menit terakhir dari masing-masing periode tambahan, setelah pemberian *time-out* untuk tim yang berhak atas penguasaan bola di *backcourt*, *throw-in* akan dilaksanakan di garis *throw-in* berseberangan dengan petugas meja di *frontcourt* tim tersebut.

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

17.2.6 Kapanpun bola masuk ke keranjang tetapi bola masuk atau *free-throw* tersebut tidak sah, *throw-ins* selanjutnya akan dilakukan di perpanjangan garis *free-throw*.

17.2.7 Setelah bola masuk atau *free-throw* terakhir atau satu-satunya yang berhasil:

- Siapapun pemain dari tim yang tidak mencetak angka akan melakukan *throw-in* di tempat manapun di belakang *endline* tim tersebut. Hal ini juga diterapkan setelah wasit memberikan bola langsung dari tangan atau meletakkan boladengan diserahkan/berada pada pegangan pemain yang akan melakukan *throw-in* setelah *time-out* atau penghentian pertandingan setelah bola masuk atau *free-throw* terakhir atau satu-satunya yang berhasil.
- Pemain yang melakukan *throw-in* dapat bergerak ke samping dan/atau ke belakang dan bola dapat dioperkan diantara teman setimnya dari di belakang *endline*, tetapi hitungan



## PERATURAN RESMI BOLA BASKET 2010



lima (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 lima (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, selain dari belakang *endline* timnya setelah tercipta bola masuk atau *freethrow* terakhir yang berhasil, ke samping pada satu (1) atau kedua arah, bergerak lebih dari satu (1) meter dari jarak keseluruhan sebelum melepaskan bola. Tetapi bagaimanapun juga 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 satu (1) meter dari pemain yang melakukan *throw-in* ketika tempat *throw-in* mempunyai jarak kurang dari dua (2) meter antara garis batas dan segala sesuatu yang menghalangi di luar lapangan.

**Penyimpangan atas pasal 17.3 merupakan *violation*.**

### 17.4 Hukuman

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

## Pasal 18 *Time-out*

### 18.1 Definisi

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

### 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* dimulai ketika:
- 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 atau satu-satunya 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 atau satu-satunya.
- 18.2.5 Dua (2) kali *time-out* dapat diberikan kepada masing-masing tim kapanpun selama babak pertama; tiga (3) kali kapanpun selama babak kedua dan satu (1) kali selama tiap periode tambahan.
- 18.2.6 *Time-out* yang tidak digunakan tidak dapat digunakan untuk babak atau periode tambahan berikutnya.
- 18.2.7 *Time-out* diberikan kepada tim yang pelatihnya 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 dihentikan mengikuti terciptanya bola masuk selama dua (2) menit terakhir periode keempat atau dua (2) menit terakhir dari tiap periode tambahan kecuali wasit telah menghentikan pertandingan.
- 18.3 **Prosedur**
- 18.3.1 Hanya pelatih atau asisten pelatih 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 telah terjadi sebuah permintaan *time-out*.



Jika tercipta bola masuk atas tim yang telah meminta *time-out*, pengatur waktu akan menghentikan dengan segera jam pertandingan dan membunyikan sinyalnya.

18.3.5 Selama *time-out* dan selama jeda pertandingan sebelum dimulainya periode kedua, keempat atau tiap periode tambahan, pemain boleh meninggalkan lapangan permainan dan duduk di bangku cadangan timnya dan orang-orang yang diijinkan berada di daerah bangku cadangan boleh memasuki lapangan permainan selama anggota tim tersebut tetap berada di sekitar daerah bangku 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 atau satu-satunya, *time-out* akan diberikan kepada tim manapun jika:

- *Free-throw* terakhir atau satu-satunya tersebut berhasil.
- *Free-throw* terakhir atau satu-satunya tersebut akan diikuti dengan *throw-in* di perpanjangan garis tengah, berseberangan dengan petugas meja.
- 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.
- Diputuskan terjadi *foul* sebelum bola menjadi hidup setelah *free-throw* terakhir atau satu-satunya. Pada kasus ini *time-out* akan diijinkan sebelum hukuman *foul* yang baru dilaksanakan.
- Diputuskan terjadi *violation* sebelum bola menjadi hidup setelah *free-throw* terakhir atau satu-satunya. Pada kasus ini *time-out* 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 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.



## PERATURAN RESMI BOLA BASKET 2010



- Untuk kedua tim, bola menjadi mati setelah *free-throw* terakhir atau satu-satunya yang berhasil.
  - Untuk tim yang tidak mencetak angka, tercipta bola masuk di dua (2) menit terakhir periode keempat atau dua (2) menit terakhir tiap periode tambahan.
- 19.2.3 Kesempatan pergantian pemain berakhir ketika bola telah diserahkan/berada pada pegangan seorang pemain untuk *throw-in* atau *free-throw* pertama atau satu-satunya.
- 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 lima (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 selama dua (2) menit terakhir periode keempat atau dua (2) menit terakhir dari tiap periode tambahan kecuali wasit telah menghentikan pertandingan.
- 19.3 **Prosedur**
- 19.3.1 Hanya pemain pengganti yang mempunyai hak untuk meminta pergantian pemain. Dia (bukan pelatih atau asisten pelatih) akan menuju ke petugas meja dan meminta pergantian pemain dengan jelas 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 *foul* kelima atau telah didiskualifikasi harus diganti secepatnya (kira-kira 30



## PERATURAN RESMI BOLA BASKET 2010



detik). Jika, dalam penilaian wasit, terdapat penundaan pertandingan yang tidak beralasan, *time-out* akan dibebankan terhadap tim yang melakukannya. Jika tim tersebut tidak mempunyai *time-out* yang tersisa, *technical foul* atas penundaan pertandingan dapat dibebankan terhadap pelatih, 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 memasuki pertandingan.

19.3.8 Jika penembak *free-throw* harus diganti karena dia:

- Cedera.
- Telah melakukan *foul* kelima.
- 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 atau satu-satunya, pergantian pemain akan diberikan jika:

- *Free-throw* terakhir atau satu-satunya tersebut berhasil.
- *Free-throw* terakhir atau satu-satunya tersebut diikuti dengan *throw-in* di perpanjangan garis tengah, berseberangan dengan petugas meja.
- 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.
- Diputuskan terjadi *foul* sebelum bola menjadi hidup setelah *free-throw* terakhir atau satu-satunya. Pada kasus ini pergantian pemain akan diijinkan sebelum hukuman *foul* yang baru dilaksanakan.
- Diputuskan terjadi *violation* sebelum bola menjadi hidup setelah *free-throw* terakhir atau satu-satunya. Pada kasus ini pergantian pemain akan diijinkan sebelum *throw-in* dilaksanakan.

Dalam rangkaian *free-throw* 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:

- Lima belas (15) menit setelah waktu dimulainya pertandingan yang telah dijadwalkan, tim tersebut tidak hadir atau tidak dapat menghadirkan lima (5) pemain yang siap untuk bermain.
- Tindakan tim tersebut mencegah pertandingan untuk dapat dimainkan.
- Menolak bermain setelah diinstruksikan untuk bermain oleh referee.

**20.2 Hukuman**

20.2.1 Pertandingan akan dimenangkan oleh lawan dan angkanya akan dua puluh lawan nol (20 lawan 0). Selanjutnya, tim yang di-*forfeit* akan menerima angka nol (0) pada klasifikasi.

20.2.2 Untuk dua-pertandingan (kandang dan tandang) nilai seri keseluruhan dan untuk *Play-Off* (best of three), 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 five).

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 dua (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 dua lawan nol (2 lawan 0) untuk kemenangannya. Tim yang di-*default* akan menerima satu (1) angka pada 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* di tempat terdekat dengan penyimpangan, kecuali tepat di belakang papan pantul, dan kecuali kalau dinyatakan lain dalam peraturan.

### Pasal 23 **Pemain berada di luar lapangan dan bola berada di luarlapangan**

#### 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, pada, di atas 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 pada, di atas 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 di luar 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** *held ball*, maka telah terjadi situasi *jump ball*.



**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 ke lantai atau dengan sengaja melemparkan bola ke papan pantul.

24.1.2 *Dribble dimulai* ketika seorang pemain, mendapatkan penguasaan atas bola hidup di lapangan permainan, melempar, menepis, menggelindingkan atau men-*dribble* bola di lantai atau dengan sengaja melemparkan bola ke papan pantul 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*.

24.2 **Peraturan**

Seorang pemain tidak boleh *dribble* untuk kedua kalinya setelah *dribble* pertama telah berakhir kecuali diantara dua *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:**

- Ketika berdiri dengan kedua kaki di lantai:
  - Ketika satu kaki diangkat, kaki lainnya menjadi kaki *pivot*.
- Ketika bergerak:
  - Jika satu kaki menyentuh lantai, kaki tersebut menjadi kaki *pivot*.
  - Jika kedua kaki tidak menyentuh lantai dan pemain tersebut mendarat dengan kedua kaki secara bersamaan, ketika satu kaki diangkat, kaki lainnya menjadi kaki *pivot*.
  - Jika kedua kaki tidak menyentuh lantai dan pemain tersebut mendarat dengan satu kaki, kemudian kaki tersebut menjadi kaki *pivot*. Jika seorang pemain melompat dengan kaki tersebut dan berhenti mendarat dengan kedua kaki secara bersamaan, maka tidak ada kaki yang menjadi kaki *pivot*.

25.2.2 **Pergerakan dengan bola bagi seorang pemain yang telah mendapatkan kaki *pivot* ketika menguasai bola hidup di lapangan permainan:**

- Ketika berdiri dengan kedua kaki di lantai:
  - 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).



## PERATURAN RESMI BOLA BASKET 2010



- Ketika bergerak:
  - Untuk mengoper atau menembak untuk mencetak angka, pemain tersebut boleh melompatkan kaki *pivot* dan mendarat dengan satu kaki atau kedua kaki secara bersamaan. Setelah itu, satu kaki atau kedua kaki tersebut boleh diangkat dari lantai tetapi tidak satupun kaki boleh kembali ke lantai sebelum bola dilepaskan dari tangan (kedua tangan).
  - Untuk memulai *dribble*, kaki *pivot* tidak boleh diangkat sebelum bola dilepaskan dari tangan (kedua tangan).
- Ketika berhenti saat tidak ada kaki yang menjadi kaki *pivot*:
  - Untuk memulai *dribble*, tak ada kaki yang boleh diangkat sebelum bola dilepaskan dari tangan (kedua tangan).
  - Untuk mengoper atau menembak untuk mencetak angka, satu kaki atau kedua kaki boleh diangkat tetapi tidak boleh kembali ke lantai sebelum bola dilepaskan dari tangan (kedua tangan).

### 25.2.3 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 atas bola.
- Adalah suatu **violation** jika pemain tersebut kemudian berguling atau berusaha berdiri saat memegang bola.

## Pasal 26 *Three seconds*

### 26.1 Peraturan

- 26.1.1 Seorang pemain **tidak** boleh tetap berada di daerah bersyarat lawan lebih dari tiga (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 (kedua tangan) pemain tersebut pada tembakan untuk mencetak angka.
  - Melakukan *dribble* di daerah bersyarat untuk menembak dalam usaha mencetak angka setelah berada di sana kurang dari tiga (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 di lapangan permainan dikatakan dalam penjagaan ketat ketika seorang lawan dalam posisi penjagaan yang aktif pada jarak yang tidak lebih dari satu (1) m.

**27.2 Peraturan**

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

**Pasal 28 *Eight seconds***

**28.1 Peraturan**

**28.1.1 Kapanpun:**

- Seorang pemain menguasai bola di *backcourt*-nya
- 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 delapan (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 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 menguasai bola.
- Selama *dribble* dari *backcourt* menuju *frontcourt*, kedua kaki yang melakukan *dribble* dan bolanya menyentuh *frontcourt*.

**28.1.3 Periode *eight* (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.
- Situasi *jump ball*.
- *Double foul*.
- Penghapusan hukuman yang sama terhadap kedua tim.



**Pasal 29** *Twenty four 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 dua puluh empat (24) detik.

Akan dianggap suatu tembakan untuk mencetak angka selama dua puluh empat (24) detik:

- Bola harus meninggalkan tangan (kedua tangan) pemain sebelum sinyal jam *twenty four (24) seconds* berbunyi, dan
- Setelah bola lepas dari tangan (kedua tangan) pemain, bola harus menyentuh ring atau masuk keranjang.

29.1.2 Ketika suatu **tembakan untuk mencetak angka dilakukan mendekati akhir periode *twenty four (24) seconds*** dan sinyal 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.

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

29.2 **Prosedur**

29.2.1 Jika 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,

Penguasaan atas bola akan diberikan kepada tim yang sama yang sebelumnya sedang menguasai bola.



## PERATURAN RESMI BOLA BASKET 2010



Jika *throw-in* dilaksanakan di *backcourt*, *jamtwenty four (24) seconds* akan di-*reset* menjadi dua puluh empat (24) detik.

Jika *throw-in* dilaksanakan di *frontcourt*, *jamtwenty four (24) seconds* akan di-*reset* sebagai berikut:

- Jika empat belas (14) detik atau lebih yang tampak di *jamtwenty four (24) seconds* pada saat pertandingan dihentikan, *jamtwenty four (24) seconds* tidak akan di-*reset*, tetapi akan dilanjutkan dari waktu dihentikannya pertandingan.
- Jika tiga belas (13) detik atau kurang yang tampak di *jamtwenty four (24) seconds* pada saat pertandingan dihentikan, *jamtwenty four (24) seconds* akan di-*reset* menjadi empat belas (14) detik.

Tetapi bagaimanapun juga, jika dalam penilaian wasit, lawannya berada pada posisi yang tidak diuntungkan, *jamtwenty four (24) seconds* akan dilanjutkan dari waktu dihentikannya pertandingan.

29.2.2 Jika sinyal *jamtwenty four (24) seconds* berbunyi dengan keliru saat suatu tim menguasai bola atau tidak ada tim yang menguasai bola, sinyal akan diabaikan dan pertandingan akan dilanjutkan.

Tetapi bagaimanapun juga jika dalam penilaian wasit, tim yang menguasai bola berada pada posisi yang tidak diuntungkan, pertandingan akan dihentikan, *jamtwenty four (24) seconds* akan dikoreksi dan bola akan diberikan untuk tim tersebut.

### **Pasal 30 Bola telah kembali ke *backcourt***

#### **30.1 Definisi**

30.1.1 Bola **masuk** ke dalam *backcourt* suatu tim ketika:

- Bola menyentuh *backcourt*.
- Bola tersentuh atau disentuh secara sah oleh pemain penyerang yang bagian tubuhnya bersinggungan dengan *backcourt*.
- Bola menyentuh wasit yang bagian tubuhnya bersinggungan dengan *backcourt*.

30.1.2 Bola telah kembali ke *backcourt* secara tidak sah ketika seorang pemain dari tim yang menguasai bola adalah yang terakhir menyentuh bola di *frontcourt*-nya, setelah itu pemain tersebut atau teman setimnya adalah yang pertama menyentuh bola di *backcourt*.

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 di *backcourt* timnya.



30.2 **Peraturan**

Seorang pemain yang timnya sedang menguasai bola hidup tidak boleh menyebabkan bola kembali ke *backcourt* secara tidak sah.

30.3 **Hukuman**

Bola akan diberikan kepada lawannya untuk *throw-in* di *frontcourt* tim tersebut di tempat terdekat dengan penyimpangan kecuali tepat di belakang papan pantul.

**Pasal 31** *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 keranjang secara langsung dari atas dan tetap berada di dalam atau 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.
- 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 atau *free-throw* satu-satunya seorang pemain menyentuh keranjang atau papan pantul saat bola sedang bersinggungan dengan ring.



## PERATURAN RESMI BOLA BASKET 2010



- 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 jaring.
- Seorang pemain menyebabkan keranjang bergetar atau memegang keranjang sehingga, dalam penilaian wasit, bola telah tercegah untuk masuk ke keranjang atau mengakibatkan bola masuk ke keranjang.

### 31.2.5 Ketika

- Seorang wasit meniup peluitnya saat bola berada di tangan seorang pemain yang dalam keadaan menembak, atau bola sedang melayang pada tembakan untuk mencetak angka.
- Sinyal jam pertandingan berbunyi untuk mengakhiri suatu periode ketika bola sedang melayang pada tembakan untuk mencetak angka.

Tidak ada pemain yang boleh menyentuh bola setelah bola menyentuh ring ketika 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* di perpanjangan garis *free-throw*, kecuali kalau dinyatakan lain dalam peraturan.

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

- Satu (1) angka ketika bola telah dilepaskan untuk *free-throw*.
- Dua (2) angka ketika bola telah dilepaskan dari daerah tembakan untuk mencetak dua-angka.
- Tiga (3) angka ketika bola telah dilepaskan dari daerah tembakan untuk mencetak tiga-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 atau satu-satunya, satu (1) angka akan diberikan kepada tim penyerang, diikuti dengan hukuman *technical foul* yang dibebankan terhadap 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.

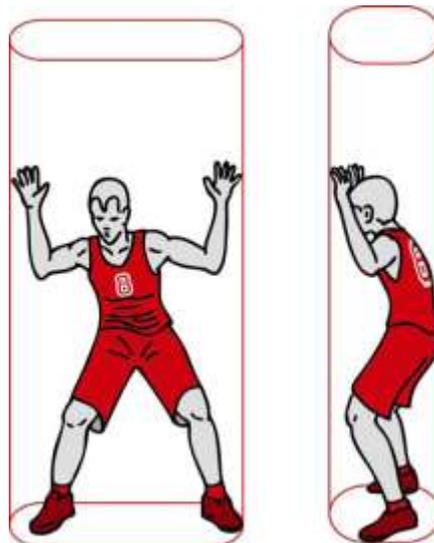
32.1.2 Beberapa *foul* mungkin saja diputuskan terhadap suatu tim. Terlepas dari hukumannya, tiap *foul* akan dibebankan, dimasukkan ke dalam *scoresheet* terhadap pelakunya dan dihukum dengan semestinya.

### 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. Ruang tersebut termasuk ruang di atas pemain dan dibatasi pada:

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



**Gambar 5 Prinsip Silinder**

Tangan dan lengan boleh dijulurkan ke depan *torso* tidak lebih dari posisi kaki, dengan lengan ditekuk pada siku sehingga lengan bawah dan tangan terangkat. Jarak antar kaki akan bervariasi tergantung pada tingginya.



### 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.

Segera setelah pemain tersebut 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 *men-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 di depannya, 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 ke samping 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 di mana 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, **unsurjarak dan waktu akan diterangkan**. 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, tidak kurang dari satu (1) dan tidak lebih dari dua (2) 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 terjadi persinggungan.
- Tidak memberi jarak yang cukup pada saat memasang *screen* di luar ruang pandang seorang lawan yang **tidak bergerak** ketika terjadi persinggungan.
- Tidak menerapkan unsur jarak dan waktu dari seorang lawan yang **bergerak** 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 mengizinkan lawan untuk mengambil satu (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 satu (1) dan tidak lebih dari dua (2) langkah normal.

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

33.8 ***Charging***

*Charging* adalah persinggungan perorangan yang tidak sah, dengan atau tanpa 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 *foulblocking* jika persinggungan terjadi ketika dia bergerak dan lawannya tidak bergerak atau mundur.

Jika seorang 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 dan terjadi persinggungan, hal ini 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 ke dalam daerah *no-charge semi-circle* 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 menggunakan tangan, lengan, kaki atau badannya secara tidak sah ketika



- Pemain penyerang menguasai bola saat melayang, dan
- dia berusaha melakukan tembakan atau operan, dan
- pemain bertahan menempatkan **kedua kaki di dalam** daerah *no-charge semi-circle*.

33.11 **Melakukan persinggungan terhadap seorang 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 menjurus 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 menerima 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 di mana seorang pemain bergeser atau berusaha untuk menggeser seorang lawan secara paksa dengan atau tanpa penguasaan bola.

**Pasal 34  *Personal foul***

34.1 **Definisi**

34.1.1  ***Personal foul***  adalah  *foul*  persinggungan 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 terhadap 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  *team foul* , maka Pasal 41 ( *Team fouls: hukuman* ) 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 dari daerah tembakan berhasil, bola masuk akan dihitung dan, sebagai tambahannya, satu (1) *free-throw*.
  - Jika tembakan dari daerah tembakan untuk mencetak dua-angka tidak berhasil, dua (2) *free-throw*.
  - Jika tembakan dari daerah tembakan untuk mencetak tiga-angka tidak berhasil, tiga (3) *free-throw*.
  - Jika pemain dikenai *foul* saat, atau sesaat sebelum, sinyal jam pertandingan berbunyi untuk mengakhiri periode atau saat, atau sesaat sebelum, sinyal jam *twenty four (24) seconds* berbunyi, ketika bola masih di tangan (kedua tangan) pemain dan bola berhasil masuk, bola masuk tidak akan dihitung dan akan diberikan dua (2) atau tiga (3) *free-throw*.

### **Pasal 35** *Double foul*

#### 35.1 **Definisi**

- 35.1.1 *Double foul* adalah situasi di mana dua (2) pemain yang berlawanan saling melakukan *personal foul* satu sama lainnya pada waktu yang hampir bersamaan.

#### 35.2 **Hukuman**

Sebuah *personal foul* 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 *doublefoul*:

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

### **Pasal 36** *Unsportsmanlike foul*

#### 36.1 **Definisi**

- 36.1.1 *Unsportsmanlike foul* adalah *personal foul* seorang pemain di mana, dalam penilaian wasit, bukan merupakan usaha yang dibenarkan untuk memainkan bola secara langsung di dalam semangat dan maksud dari peraturan.



## PERATURAN RESMI BOLA BASKET 2010



- 36.1.2 Wasit harus menginterpretasikan *Unsportsmanlike foul* secara konsisten selama pertandingan dari awal sampai akhir dan harus menilai tindakannya saja.
- 36.1.3 Untuk menilai apakah suatu *foul* merupakan *unsportsmanlikefoul*, wasit akan menerapkan prinsip-prinsip berikut:
- Jika seorang pemain tidak melakukan usaha untuk memainkan bola dan terjadi persinggungan, hal ini merupakan *unsportsmanlike foul*.
  - Jika seorang pemain, dalam usahanya memainkan bola, menyebabkan persinggungan yang berlebihan (*foul* keras), hal ini merupakan *unsportsmanlike foul*.
  - Jika seorang pemain bertahan menyebabkan persinggungan dengan lawannya sejajar atau dari belakang dalam usahanya untuk menghentikan serangan balik dan tidak terdapat lawan diantara pemain penyerang dan keranjang lawan, hal ini merupakan *unsportsmanlike foul*.
  - Jika seorang pemain melakukan *foul* ketika melakukan usaha memainkan bola yang benar (permainan normal), hal ini bukan merupakan *unsportsmanlike foul*.
- 36.2 **Hukuman**
- 36.2.1 Sebuah *unsportsmanlikefoul* akan dibebankan terhadap pelakunya.
- 36.2.2 *Free-throw* (beberapa *free-throw*) akan diberikan kepada pemain yang dikenai *foul*, diikuti dengan:
- *Throw-in* di perpanjangan garis tengah, bersebrangan dengan petugas meja.
  - *Jump ball* di dalam lingkaran tengah untuk memulai periode pertama.
- Jumlah *free-throw* akan sebagai berikut:
- Jika *foul* dilakukan terhadap seorang pemain yang tidak dalam gerakan menembak: dua (2) *free-throw*.
  - Jika *foul* dilakukan terhadap seorang pemain dalam gerakan menembak: bola masuk, jika tercipta, akan dihitung dan, sebagai tambahan, satu (1) *free-throw*.
  - Jika *foul* dilakukan terhadap seorang pemain dalam gerakan menembak dan tidak terjadi bola masuk: dua (2) atau tiga (3) *free-throw*.
- 36.2.3 Seorang pemain akan didiskualifikasi ketika dia telah dibebankan dengan dua (2) *unsportsmanlike foul*.
- 36.2.4 Jika seorang pemain didiskualifikasi berdasarkan Pasal 36.2.3, hanya *unsportsmanlike foul* tersebut yang merupakan *foul* yang akan dihukum dan tidak adaditambahan hukuman yang dilaksanakan atas diskualifikasi tersebut.



**Pasal 37** *Disqualifying foul*

**37.1** **Definisi**

37.1.1 *Disqualifying foul* adalah tindakan *unsportsmanlike* yang berlebihan dari seorang pemain, pemain pengganti, pemain yang sudah dilarang masuk, pelatih, asisten pelatih atau *team follower*.

37.1.2 Seorang pelatih yang telah menerima *disqualifying foul* akan digantikan oleh asisten pelatih yang tercatat dalam *scoresheet*. Jika tidak terdapat asisten pelatih yang tercatat dalam *scoresheet*, dia akan digantikan oleh kapten (CAP).

**37.2** **Hukuman**

37.2.1 *Disqualifying foul* akan dibebankan terhadap pelakunya.

37.2.2 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.

37.2.3 *Free-throw* (beberapa *free-throw*) akan diberikan:

- Kepada siapapun dari lawan, yang ditunjuk oleh pelatihnya pada kasus *foul* tanpa-persinggungan.
- Kepada pemain yang dikenai *foul* pada kasus *foul* dengan persinggungan.

Diikuti dengan:

- *Throw-in* di perpanjangan garis tengah, bersebrangan dengan petugas meja.
- *Jump ball* di dalam lingkaran tengah untuk memulai periode pertama.

37.2.4 Jumlah *free-throw* akan diberikan sebagai berikut:

- Jika *foul* dilakukan terhadap seorang pemain yang tidak dalam gerakan menembak: dua (2) *free-throw*.
- Jika *foul* dilakukan terhadap seorang pemain dalam gerakan menembak: bola masuk, jika tercipta, akan dihitung dan, sebagai tambahan, satu (1) *free-throw*.
- Jika *foul* dilakukan terhadap seorang pemain dalam gerakan menembak dan tidak terjadi bola masuk: dua (2) atau tiga (3) *free-throw*.

**Pasal 38** *Technical foul*

**38.1** **Peraturan tingkah laku**

38.1.1 Tingkah laku yang patut pada pertandingan menuntut kerjasama penuh dan loyal dari anggota kedua tim (pemain, pemain pengganti, pelatih, asisten pelatih, pemain yang sudah tidak bermain dan *team follower*) dengan wasit, petugas meja dan *commissioner*, jika hadir.



## PERATURAN RESMI BOLA BASKET 2010



- 38.1.2 Masing-masing tim akan melakukan yang terbaik untuk menjamin suatu kemenangan, tetapi hal ini harus dilakukan dalam semangat sikap sportif dan *fair play*.
- 38.1.3 Kesengajaan atau pengulangan tidak bekerjasama atau tidak sejalan dengan maksud dan semangat dari peraturan ini akan termasuk sebagai sebuah technical foul.
- 38.1.4 Wasit boleh mencegah *technical foul* dengan memberikan peringatan atau bahkan mengabaikan penyimpangan kecildi mana jelas tidak sengaja dan tidak ada akibat langsung terhadap pertandingan, kecuali terdapat pengulangan penyimpangan yang sama setelah peringatan.
- 38.1.5 Jika penyimpangan diketahui setelah bola menjadi hidup, pertandingan akan dihentikan dan technical foul dibebankan. Hukuman akan dilaksanakan sesuai dengan kapan *technical foul* tersebut telah terjadi pada waktu dibebankannya. Apapun yang terjadi selama jeda antara penyimpangan dan pertandingan yang sedang dihentikan akan dinyatakan sah.
- 38.2 **Kekerasan**
- 38.2.1 Tindakan kekerasan dapat terjadi selama pertandingan, berlawanan dengan semangat sikap 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 antara pemain, pemain pengganti, pemain yang sudah tidak bermain, pelatih, asisten pelatih atau *team follower*, di lapangan 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 terhadap lawan atau wasit akan didiskualifikasi. Referee harus melaporkan insiden tersebut kepada badan penyelenggara dari kompetisi.
- 38.2.4 Petugas ketertiban umum yang berwenang dapat memasuki lapangan permainan hanya 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 segera menghalangi untuk melindungi kedua tim dan wasit.
- 38.2.5 Semua tempat lainnya, 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, pemain pengganti, pemain yang sudah tidak bermain, pelatih, asisten pelatih dan *team follower* yang dapat mengakibatkan rusaknya perlengkapan pertandingan, harus dilarang oleh wasit.



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

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

### 38.3 Definisi

38.3.1 **Technical foul adalah foul** tanpa persinggungan seorang pemain atas perilaku yang dalam batas kewajaran, tetapi tidak dibatasi untuk:

- Mengabaikan peringatan wasit.
- Menyentuh wasit, *commissioner*, petugas meja atau anggota cadangan tim dengan tidak sopan.
- Berkomunikasi dengan wasit, *commissioner*, petugas meja atau lawannya dengan tidak sopan.
- Menggunakan bahasa atau gerak-isyarat menantang atau menghasut penonton.
- Menarik perhatian seorang lawan atau menghalangi pandangannya dengan melambatkan tanggannya di dekat mata lawan.
- Mengayunkan siku secara berlebihan.
- Memperlambat pertandingan dengan sengaja menyentuh bola setelah bola masuk melewati keranjang atau mencegah *throw-in* 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* selama *free-throw* terakhir atau satu-satunya oleh seorang pemain bertahan. Satu (1) angka akan diberikan kepada tim penyerang, diikuti dengan hukuman *technical foul* yang dibebankan terhadap pemain bertahan.

38.3.2 *Technical foul* yang dilakukan oleh pelatih, asisten pelatih, pemain pengganti, pemain yang sudah tidak bermain atau *team follower* adalah *foul* atas komunikasi yang tidak sopan dengan atau menyentuh wasit, *commissioner*, petugas meja atau lawannya, atau penyimpangan atas prosedur atau administrasi yang semestinya.

38.3.3 Seorang pelatih akan didiskualifikasi ketika:

- Dia telah dibebankan dengan dua (2) *technical foul* ('C') hasil dari perilaku *unsportsmanlike* perorangannya.
- Dia telah dibebankan dengan akumulasi tiga (3) *technical foul*, baik semuanya ('B') atau salah satunya ('C'), hasil dari perilaku *unsportsmanlike* dari cadangan tim (asisten pelatih, pemain pengganti, pemain yang sudah tidak bermain atau *team follower*).



38.3.4 Jika seorang pelatih didiskualifikasi berdasarkan Pasal 38.3.3, hanya *technical foul* tersebut yang merupakan *foul* yang akan dihukum dan tidak adambahan hukuman yang akan dilaksanakan atas diskualifikasi.

#### 38.4 **Hukuman**

38.4.1 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 seorang pelatih ('C'), asisten pelatih ('B'), pemain pengganti ('B'), pemain yang sudah tidak bermain ('B') atau *team follower* ('B'), sebuah *technical foul* akan dibebankan terhadap pelatih dan tidak akan dihitung sebagai salah satu dari *team foul*.

38.4.2 Dua (2) *free-throw* akan diberikan kepada lawan, diikuti dengan:

- *Throw-in* di perpanjangan garis tengah, bersebrangan dengan petugas meja.
- *Jump ball* di dalam lingkaran tengah untuk memulai periode pertama.

### **Pasal 39 Perkelahian**

#### 39.1 **Definisi**

Perkelahian adalah interaksi fisik antara dua (2) atau lebih lawan (pemain, pemain pengganti, pemain yang sudah tidak bermain, pelatih, asisten pelatih dan *team follower*). Pasal ini hanya diterapkan untuk pelatih, asisten pelatih, pemain pengganti, pemain yang sudah tidak bermain dan *team follower* 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 *team follower* yang meninggalkan daerah bangku cadangan selama suatu perkelahian, atau selama situasi yang mengarah ke suatu perkelahian, akan didiskualifikasi.

39.2.2 Hanya pelatih dan/atau asisten pelatih 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, dia tidak akan didiskualifikasi.

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



39.3 **Hukuman**

39.3.1 Terlepas dari jumlah pelatih, asisten pelatih, pemain pengganti, pemain yang sudah tidak bermain atau *team follower* yang didiskualifikasi karena meninggalkan daerah bangku cadangan, sebuah *technical foul* tunggal ('B') akan dibebankan terhadap pelatih.

39.3.2 Jika 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 dengan pertandingan dihentikan karena suatu perkelahian:

- Tercipta bola masuk yang sah, bola akan diberikan kepada tim yang tidak mencetak angka untuk *throw-in* di manapun di *endline*.
- Suatu tim sedang menguasai bola atau berhak atas bola, bola akan diberikan kepada tim ini untuk *throw-in* di perpanjangan garis tengah, bersebrangan dengan petugas meja.
- Tidak ada tim yang sedang menguasai bola atau berhak atas bola, terjadi situasi *jump ball*.

39.3.3 Semua *disqualifying foul* akan dicatat seperti yang dijabarkan pada B.8.3 dan tidak akan dihitung sebagai *team foul*.

39.3.4 Semua hukuman *foul* yang dapat dibebankan terhadap pemain di lapangan yang mengakibatkan perkelahian atau situasi yang mengarah ke suatu perkelahian, akan diperlakukan sesuai dengan Pasal 42 (Situasi khusus).

---

**PERATURAN TUJUH – KETENTUAN UMUM**

---

**Pasal 40 Lima kali *foul* yang dilakukan oleh pemain**

40.1 Seorang pemain yang telah melakukan lima kali (5) *foul*, *personal* dan/atau *technical*, akan diberitahukan kepadanya oleh referee dan harus segera meninggalkan pertandingan. Dia harus digantikan dalam waktu tiga-puluh (30) detik.

40.2 Sebuah *foul* yang dilakukan oleh seorang pemain yang sebelumnya telah melakukan *foul* kelimanya akan dianggap sebagai *foul* seorang pemain yang sudah tidak bermain dan *foul* ini dibebankan dan dicatat di *scoresheet* terhadap pelatih ('B').



**Pasal 41** *Team foul* : Hukuman

**41.1** Definisi

41.1.1 Suatu tim berada dalam situasi hukuman *team foul* ketika tim tersebut telah melakukan empat (4) kali *team foul* pada suatu periode.

41.1.2 Semua *team foul* yang dilakukan pada jeda permainan akan dianggap telah dilakukan pada periode atau periode tambahan berikutnya.

41.1.3 Semua *team foul* yang dilakukan pada suatu periode tambahan akan dianggap telah dilakukan pada periode keempat.

**41.2** Peraturan

41.2.1 Ketika suatu tim berada pada situasi hukuman *team foul*, semua *personal foul* pemain selanjutnya yang dilakukan kepada seorang pemain yang tidak dalam posisi menembak akan dihukum dengan dua (2) *free-throw*, bukannya *throw-in*.

41.2.2 Jika sebuah *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

Pada periode jam-mati yang sama setelah suatu penyimpangan, situasi khusus dapat terjadi ketika dilakukan *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 dibatalkan maka hukuman tersebut dianggap tidak pernah terjadi.

42.2.4 Hak atas penguasaan posisi bola sebagai bagian dari hukuman terakhir akan membatalkan hak atas penguasaan posisi bola sebelumnya.

42.2.5 Setelah bola menjadi hidup pada *free-throw* pertama atau satu-satunya atau pada suatu hukuman *throw-in*, hukuman tersebut tidak dapat digunakan lagi untuk membatalkan hukuman yang masih tersisa.

42.2.6 Semua hukuman yang tersisa akan dilaksanakan sesuai urutan kapan diputuskannya.



## PERATURAN RESMI BOLA BASKET 2010



42.2.7 Jika setelah 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, bola akan diberikan kepada tim yang tidak mencetak angka untuk *throw-in* di manapun di *endline*.
- Suatu tim sedang menguasai bola atau berhak atas bola, bola akan diberikan kepada tim ini untuk *throw-in* di 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 (1) 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* 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* kelimanya 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 akan melakukan usaha *free-throw* (beberapa *free-throw*).

43.2.2 Ketika diputuskan sebuah *technical foul*, siapapun dari anggota tim lawan yang telah ditentukan oleh pelatihnya akan melakukan usaha *free-throw*.

43.2.3 Penembak *free-throw* akan:

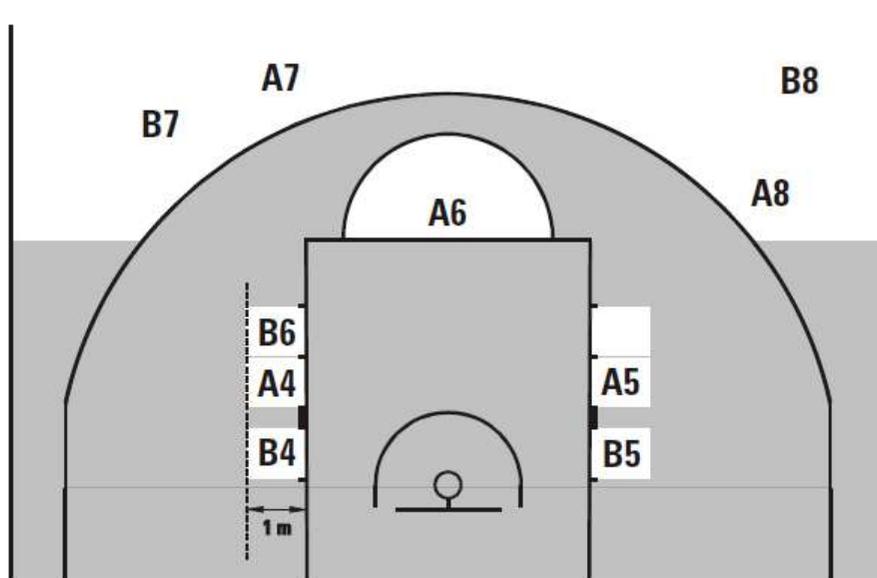
- Mengambil posisi di belakang garis *free-throw* dan di dalam setengah lingkaran.
- Menggunakan cara apapun untuk menembak *free-throw* sedemikian rupa sehingga bola memasuki keranjang dari atas atau bola menyentuh ring.

- Melepaskan bola dalam lima (5) detik setelah bola ditempatkan dengan diserahkan/berada pada pegangan 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 *reboundfree-throw* akan berhak untuk menempati posisi selang-seling pada ruang tersebut, di mana pada jarak satu (1) meter (Gambar 6) masih dianggap berada didalamnya.

Pemain tersebut tidak akan:

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



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

43.2.5 Pemain yang tidak berada di tempat *reboundfree-throw* akan tetap berada di belakang perpanjangan garis *free-throw* dan di belakang garis daerah tembakan untuk mencetak tiga-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 tiga-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, jika tercipta, tidak akan dihitung.

Bola akan diberikan kepada lawan untuk *throw-in* di 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 (-angka), jika tercipta, akan dihitung.
- *Violation* (beberapa *violation*) akan diabaikan.

Pada kasus *free-throw* terakhir atau satu-satunya, bola akan diberikan kepada lawan untuk *throw-in* di manapun di *endline*.

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

- Seorang **teman setim** penembak *free-throw* pada *free-throw* terakhir atau satu-satunya, bola akan diberikan kepada lawan untuk *throw-in* di 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 atau satu-satunya, 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.



## PERATURAN RESMI BOLA BASKET 2010



- 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, aktifitas tambahan yang mungkin terjadi setelah terjadinya kekeliruan dan sebelum kekeliruan tersebut diketahui, akan tetap sah.
- 44.2.4 Setelah perbaikan kekeliruan pertandingan akan dimulai kembali di titik 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 tersebut.
- 44.2.5 Ketika sebuah kekeliruan yang masih dapat diperbaiki diketahui, dan:
- Jika pemain yang terlibat pada perbaikan kekeliruan berada di bangku cadangan setelah digantikan dengan sah (**bukan** karena telah melakukan *foul* kelimanya atau telah didiskualifikasi), dia harus **masuk kembali** ke lapangan permainan, kecuali dia mengalami cedera, untuk berpartisipasi dalam perbaikan kekeliruan (pada saat ini 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.
  - Jika pemain tersebut digantikan karena cederanya, telah melakukan *foul* kelima atau telah didiskualifikasi, penggantinya harus berpartisipasi dalam perbaikan kekeliruan tersebut.
- 44.2.6 Kekeliruan yang dapat diperbaiki tidak dapat diperbaiki setelah wasit menandatangani *scoresheet*.
- 44.2.7 Suatu kekeliruan pada pencatatan angka oleh petugas pencatat angka atau pengaturan waktu oleh petugas pengatur waktu yang melibatkan terciptanya angka, jumlah *foul*, jumlah *time-out* atau waktu yang terpakai atau terabaikan, dapat diperbaiki oleh wasit kapan saja sebelum referee 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* kepada tim yang *free-throw*-nya telah dibatalkan dari perpanjangan garis *free-throw*.
  - Jika jam pertandingan telah dijalankan dan:



## PERATURAN RESMI BOLA BASKET 2010



- 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 menguasai 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* 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 usaha *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* di 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 *referee* dan satu (1) atau dua (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 jam *twenty four (24) seconds*.



## PERATURAN RESMI BOLA BASKET 2010



- 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 *referee* 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 Referee : Tugas dan wewenang**

*Referee* akan:

- 46.1 Memeriksa dan memberi persetujuan atas semua perlengkapan yang akan dipakai selama pertandingan.
- 46.2 Memilih jam pertandingan, jam *twenty four (24) seconds*, *stopwatch* resmi dan mengenali (memastikan) petugas meja.
- 46.3 Memilih sebuah bola pertandingan dari setidaknya dua (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 bola yang tersedia dengan kualitas terbaik.
- 46.4 Tidak mengizinkan pemain untuk menggunakan benda yang dapat mengakibatkan pemain lain cedera.
- 46.5 Melaksanakan *jump ball* untuk memulai periode pertama dan *throw-in* untuk memulai periode 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* di akhir waktu permainan atau kapanpun saat dia merasa perlu.



## PERATURAN RESMI BOLA BASKET 2010



- 46.9 Mengesahkan dan menandatangani *scoresheet* di akhir waktu permainan, **menghentikan** tugas mewasiti dan **hubungan** dengan pertandingan. **Wewenang** wasit akan **dimulai** ketika mereka tiba di lapangan permainan dua-puluh (20) menit sebelum pertandingan dijadwalkan untuk dimulai, dan **berakhir** ketika sinyal jam pertandingan berbunyi untuk mengakhiri waktu permainan sebagaimana disahkan oleh wasit.
- 46.10 Mencatat di sisi belakang *scoresheet*, sebelum menandatangani:
- Suatu *forfeit* atau *disqualifying foul*,
  - Suatu perilaku *unsportsmanlike* oleh pemain, pelatih, asisten pelatih atau *team follower* yang terjadi sebelum dua-puluh (20) menit sebelum pertandingan dijadwalkan untuk dimulai, atau antara akhir permainan dan pengesahan dan penandatanganan *scoresheet*.
- Dalam kasus ini, *referee (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 Berhak untuk mengesahkan dan menggunakan perlengkapan teknis, jika tersedia, untuk memutuskan, sebelum menandatangani *scoresheet*, apakah suatu tembakan untuk mencetak angka di akhir tiap periode atau periode tambahan telah dilepaskan selama waktu permainan dan/atau apakah tembakan untuk mencetak angka tersebut dihitung dua (2) atau tiga (3) angka.
- 46.13 **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 dan daerah dekat belakang garis.
- 47.2 Wasit meniupkan peluitnya ketika terjadi suatu penyimpangan peraturan, berakhirnya periode atau wasit menemukan sesuatu yang dianggap perlu untuk menghentikan pertandingan. Wasit tidak akan meniupkan peluitnya setelah 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:



## PERATURAN RESMI BOLA BASKET 2010



- 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, *referee (commissioner)*, jika hadir) dalam waktu satu (1) jam setelah berakhirnya waktu permainan akan melaporkan protes tersebut kepada badan penyelenggara dari kompetisi tersebut.

47.5 Jika seorang wasit cedera atau dengan alasan lain tidak dapat melanjutkan untuk melaksanakan tugasnya dalam lima (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 lain 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 tidak punya kewenangan untuk mengabaikan atau menentang keputusan yang dibuat oleh wasit (-wasit) lainnya.**

47.8 **Keputusan yang dibuat oleh wasit adalah mutlak dan tidak dapat diganggu gugat atau diabaikan.**

### **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



## PERATURAN RESMI BOLA BASKET 2010



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* kelima dibebankan kepada pemain manapun. Dia akan mencatat *foul* yang dibebankan kepada tiap pelatih dan harus segera memberitahu wasit ketika seorang pelatih harus didiskualifikasi. Sama halnya, dia harus segera memberitahu wasit ketika seorang pemain telah melakukan dua (2) *unsportsmanlike foul* dan harus didiskualifikasi.
- *Time-out*. Dia harus memberitahu wasit atas kesempatan *time-out* ketika suatu tim telah meminta *time-out* dan memberitahu pelatih melalui seorang wasit ketika pelatih sudah tidak punya *time-out* tersisa pada suatu babak atau periode tambahan.
- *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 **Pencatat angka** juga akan:

- 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* keempat pada suatu periode.
- 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.

48.3 **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.

### 48.4 Jika kekeliruan pencatatan angka diketahui:

- Selama pertandingan, pencatat angka harus menunggu sampai bola mati pertama sebelum membunyikan sinyalnya.



## PERATURAN RESMI BOLA BASKET 2010



- Setelah permainan berakhir dan sebelum *scoresheet* ditandatangani oleh *referee*, kekeliruan akan diperbaiki, walaupun dengan perbaikan ini akan mempengaruhi hasil akhir dari pertandingan.
- Setelah *scoresheet* ditandatangani oleh *referee*, kekeliruan tidak dapat diperbaiki lagi. *Referee* atau *commissioner*, jika hadir, harus 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 waktu permainan pada suatu periode.
- Menggunakan cara apapun yang memungkinkan untuk segera memberitahu wasit jika sinyalnya tidak berbunyi atau tidak terdengar.
- Memberitahu kedua tim dan wasit setidaknya tiga (3) menit sebelum periode ketiga dimulai.

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 atau satu-satunya yang tidak berhasil dan bola tetap hidup, bola menyentuh atau disentuh oleh seorang pemain di lapangan permainan.
  - Selama *throw-in* bola menyentuh atau disentuh secara sah oleh seorang pemain di lapangan permainan.
- Menghentikan jam pertandingan ketika:
  - Waktu habis pada akhir waktu permainan untuk suatu periode, 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 pada dua (2) menit terakhir dari periode keempat dan dua (2) menit terakhir dari suatu periode tambahan.
  - Sinyal *jamtwenty four (24) seconds* 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 lima-puluh (50) detik dari waktu *time-out* terlewati.



## PERATURAN RESMI BOLA BASKET 2010



- Membunyikan sinyal ketika *time-out* telah berakhir.

49.4 Pengatur waktu akan mengukur **waktu jeda pertandingan** sebagai berikut:

- Segera menjalankan *stopwatch* ketika periode sebelumnya telah berakhir.
- Membunyikan sinyal sebelum periode pertama dan ketiga ketika tiga (3) menit, satu (1) menit tiga-puluh (30) detik tersisa sampai dimulainya periode tersebut.
- Membunyikan sinyal sebelum periode kedua, keempat dan periode tambahan ketika tiga-puluh (30) detik tersisa sampai dimulainya periode tersebut.
- Membunyikan sinyal dan menghentikan peralatan waktu secara bersamaan segera ketika jeda permainan telah berakhir.

### **Pasal 50 Operator *twenty-four (24) seconds* : Tugas**

Operator *twenty four (24) seconds* akan dilengkapi dengan jam *twenty four (24) seconds* sedemikian rupa sehingga akan:

50.1 **Menjalankan atau menjalankankembali** ketika:

- Suatu tim mendapatkan penguasaan bola di lapangan permainan.
- Pada suatu *throw-in*, bola menyentuh atau tersentuh secara sah oleh siapapun pemain di lapangan permainan.

Sentuhan terhadap bola oleh seorang lawan tidak memulai periode *twenty four (24) seconds* baru jika tim lain tetap menguasai bola.

50.2 Kapanpun seorang wasit meniupkan peluitnya dikarenakan:

- Suatu *foul* atau *violation* (bukan karena bola telah keluar lapangan oleh tim yang tidak sedang 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,

jam *twenty four (24) second* akan:

1. **Dihentikan dan *reset* ke dua-puluh-empat (24) detik**, dengan tidak ada tampilan yang terlihat, ketika:

- Bola memasuki keranjang secara sah.
- Bola menyentuh ring dari keranjang lawan (kecuali bola menyangkut di antara ring dan papan pantul).
- Tim tersebut diberikan *throw-in* di *backcourt* atau *free-throw* (beberapa *free-throw*).
- Penyimpangan atas peraturan tersebut dilakukan oleh tim yang sedang menguasai bola.



## PERATURAN RESMI BOLA BASKET 2010



2. **Dihentikan tetapi tidak *reset*** ke dua-puluh-empat (24) detik ketika tim yang sama yang sebelumnya menguasai bola diberikan *throw-in* di *frontcourt* dan empat-belas (14) detik atau lebih yang tampak di *jamtwenty-four (24) second*.
3. **Dihentikan dan *reset* ke empat-belas (14) detik** ketika tim yang sama yang sebelumnya menguasai bola diberikan *throw-in* di *frontcourt* dan tiga-belas (13) detik atau kurang yang tampak di *jamtwenty-four (24) second*.

50.3 **Menghentikan, tetapi tidak *me-reset***, ketika tim yang sama yang sebelumnya menguasai bola diberikan *throw-in* sebagai hasil dari:

- Bola ke luar lapangan.
- Seorang pemain dari tim yang sama mengalami cedera.
- Situasi *jump-ball*.
- Sebuah *double foul*.
- Pembatalan atas hukuman yang seimbang terhadap kedua tim.

50.4 **Mematikan**, setelah bola menjadi mati dan jam pertandingan sedang berhenti, ketika terdapat kurang dari dua-puluh-empat (24) detik atau empat-belas (14) detik tersisa pada jam pertandingan pada suatu periode.

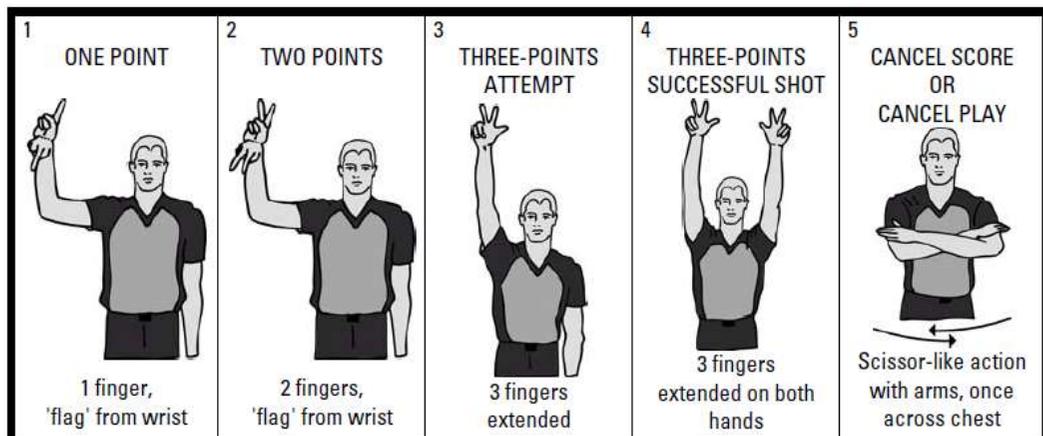
Sinyal *jamtwenty-four (24) second* tidak menghentikan jam pertandingan atau pertandingan tersebut, ataupun menyebabkan bola menjadi mati, kecuali suatu tim sedang dalam penguasaan bola.

## A – SINYAL WASIT

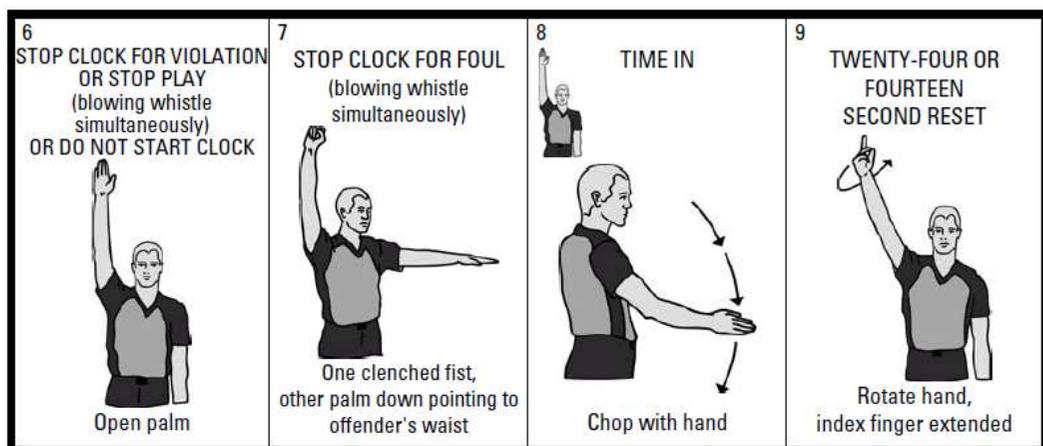
A.1 Hanya sinyal tangan yang digambarkan dalam peraturan ini yang merupakan sinyal wasit. Sinyal-sinyal tersebut harus digunakan oleh semua wasit pada semua pertandingan.

A.2 Penting juga bagi petugas meja untuk mengenali sinyal-sinyal ini.

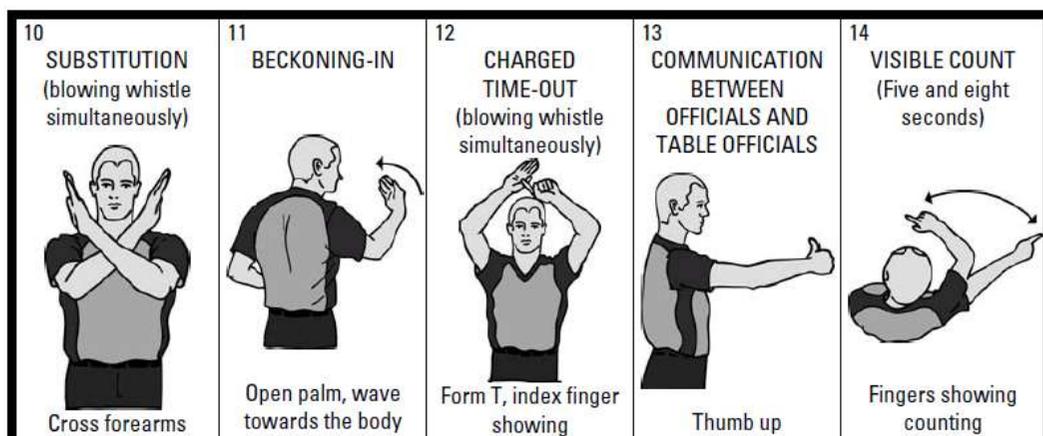
### I. TERCIPTA ANGKA



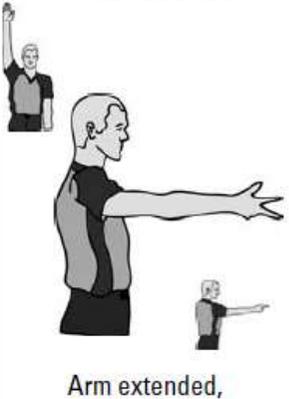
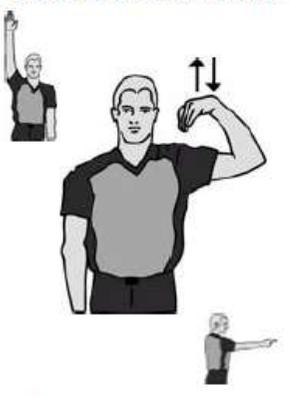
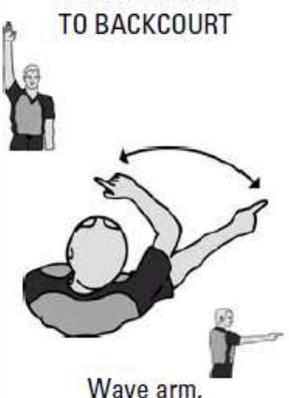
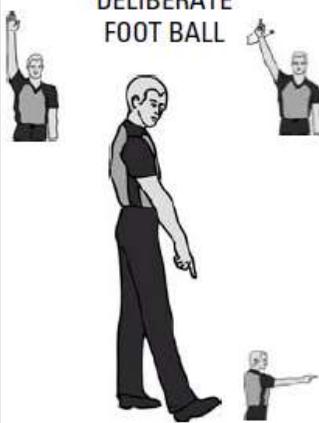
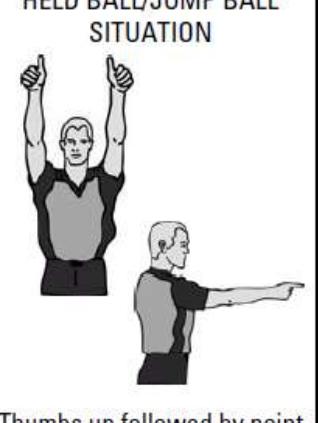
### II. BERHUBUGAN DENGAN WAKTU



### III. ADMINISTRATIF



**IV. JENIS VIOLATION**

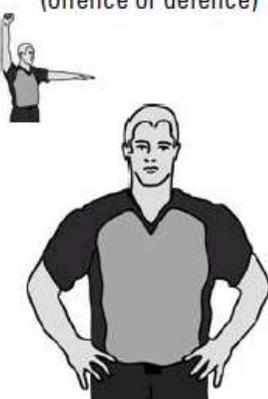
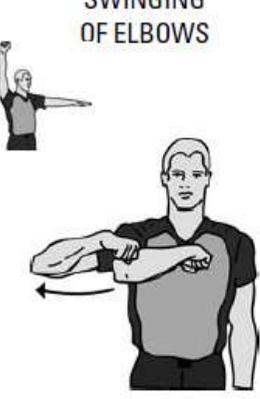
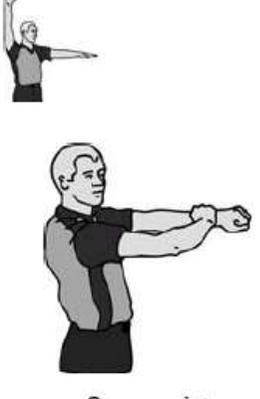
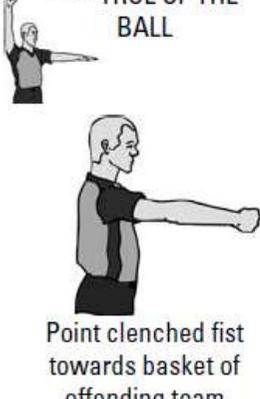
<p>15 <b>TRAVELLING</b></p>  <p>Rotate fists</p>	<p>16 <b>ILLEGAL DRIBBLE: DOUBLE DRIBBLING</b></p>  <p>Patting motion</p>	<p>17 <b>ILLEGAL DRIBBLE: CARRYING THE BALL</b></p>  <p>Half rotation, forward direction</p>	<p>18 <b>THREE SECONDS</b></p>  <p>Arm extended, show 3 fingers</p>
<p>19 <b>FIVE SECONDS</b></p>  <p>Show 5 fingers</p>	<p>20 <b>EIGHT SECONDS</b></p>  <p>Show 8 fingers</p>	<p>21 <b>TWENTY-FOUR SECONDS</b></p>  <p>Fingers touch shoulder</p>	<p>22 <b>BALL RETURNED TO BACKCOURT</b></p>  <p>Wave arm, index finger pointing</p>
<p>23 <b>DELIBERATE FOOT BALL</b></p>  <p>Point finger to the foot</p>	<p>24 <b>OUT-OF-BOUNDS AND/OR DIRECTION OF PLAY</b></p>  <p>Point finger parallel to sidelines</p>	<p>25 <b>HELD BALL/JUMP BALL SITUATION</b></p>  <p>Thumbs up followed by point finger in direction of alternating possession arrow</p>	

**V. MELAPORKAN *FOUL* KEPADA PETUGAS MEJA (3 Langkah)**

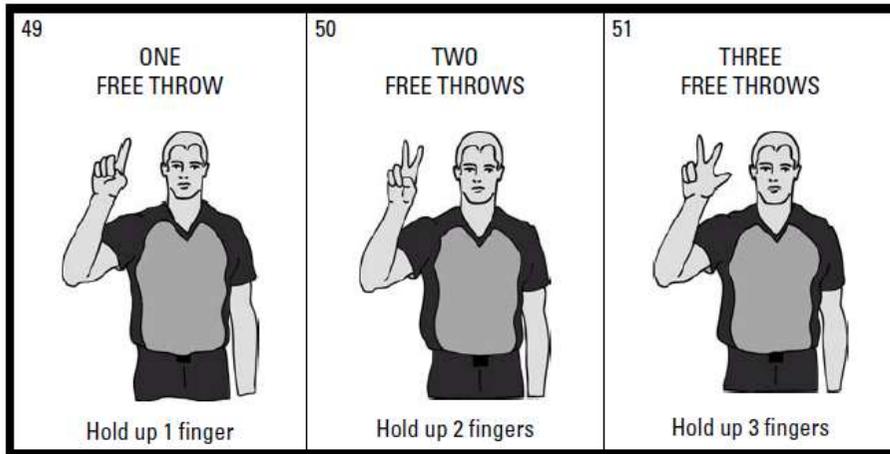
**LANGKAH 1 – NOMOR PEMAIN**

26 No. 4 	27 No. 5 	28 No. 6 	29 No. 7 
30 No. 8 	31 No. 9 	32 No. 10 	33 No. 11 
34 No. 12 	35 No. 13 	36 No. 14 	37 No. 15 

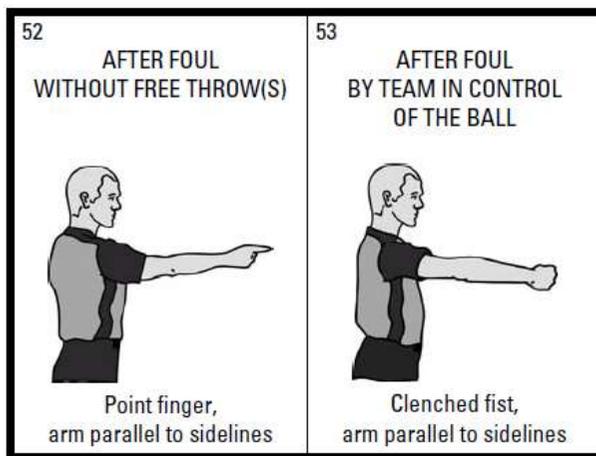
**LANGKAH 2 – JENIS FOUL**

<p>38 <b>ILLEGAL USE OF HANDS</b></p>  <p>Strike wrist</p>	<p>39 <b>BLOCKING</b> (offence or defence)</p>  <p>Both hands on hips</p>	<p>40 <b>EXCESSIVE SWINGING OF ELBOWS</b></p>  <p>Swing elbow backwards</p>	<p>41 <b>HOLDING</b></p>  <p>Grasp wrist downward</p>
<p>42 <b>PUSHING OR CHARGING WITHOUT THE BALL</b></p>  <p>Imitate push</p>	<p>43 <b>CHARGING WITH THE BALL</b></p>  <p>Clenched fist, strike open palm</p>	<p>44 <b>BY TEAM IN CONTROL OF THE BALL</b></p>  <p>Point clenched fist towards basket of offending team</p>	<p>45 <b>DOUBLE</b></p>  <p>Wave clenched fists on both hands</p>
<p>46 <b>TECHNICAL</b></p>  <p>Form T, palm showing</p>	<p>47 <b>UNSPORTSMANLIKE</b></p>  <p>Grasp wrist upward</p>	<p>48 <b>DISQUALIFYING</b></p>  <p>Clenched fists on both hands</p>	

**LANGKAH 3 – JUMLAH *FREE-THROW* YANG DIBERIKAN**

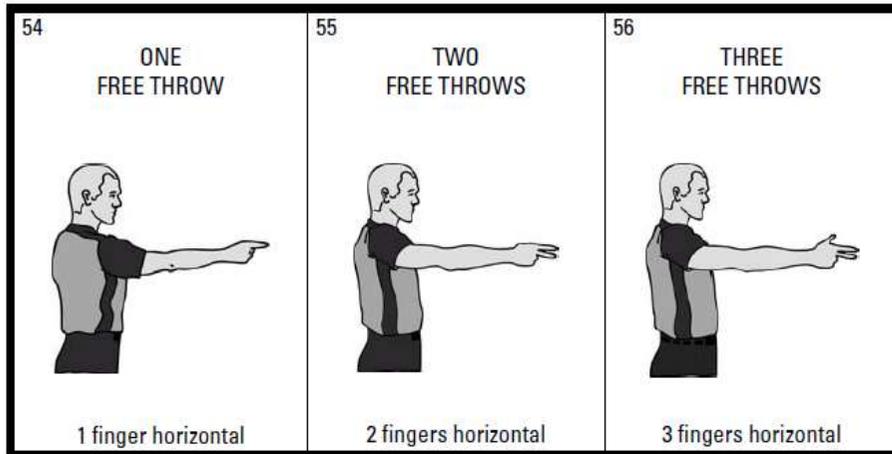


**ATAU**  
**– ARAH PERMAINAN**

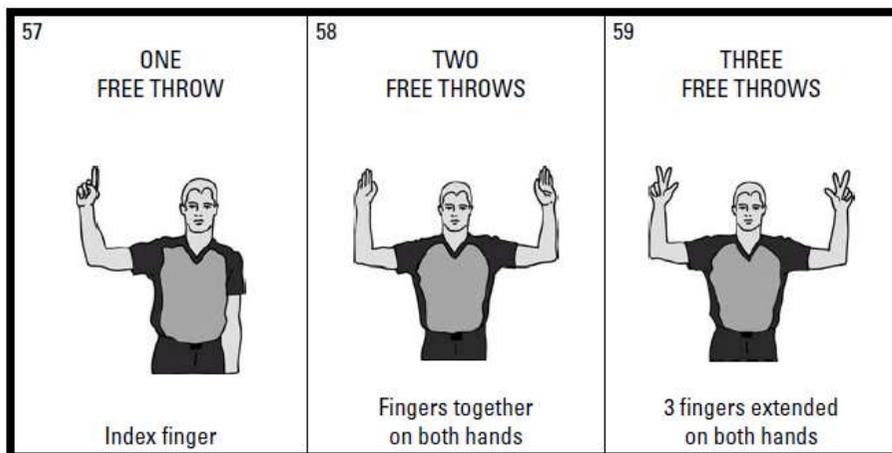


**VI. PELAKSANAAN *FREE-THROW* (2 Langkah)**

**LANGKAH 1 – DI DALAM DAERAH BERSYARAT**



**LANGKAH 2 – DI LUAR DAERAH BERSYARAT**



**Gambar 7 Sinyal wasit**



PERATURAN RESMI BOLA BASKET 2010



B – SCORESHEET



FEDERATION INTERNATIONALE DE BASKETBALL  
INTERNATIONAL BASKETBALL FEDERATION  
SCORESHEET

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

<b>Team A</b> Time-outs <input type="text"/> <input type="text"/> Team fouls Period 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"/> Period 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"/> Extra periods <input type="text"/> <input type="text"/>		<b>RUNNING SCORE</b> <table border="1" style="width:100%; border-collapse: collapse; text-align: center;"> <thead> <tr> <th colspan="2">A</th> <th colspan="2">B</th> <th colspan="2">A</th> <th colspan="2">B</th> <th colspan="2">A</th> <th colspan="2">B</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>1</td><td>1</td><td></td><td></td><td>41</td><td>41</td><td></td><td></td><td>81</td><td>81</td><td>121</td><td>121</td></tr> <tr><td>2</td><td>2</td><td></td><td></td><td>42</td><td>42</td><td></td><td></td><td>82</td><td>82</td><td>122</td><td>122</td></tr> <tr><td>3</td><td>3</td><td></td><td></td><td>43</td><td>43</td><td></td><td></td><td>83</td><td>83</td><td>123</td><td>123</td></tr> <tr><td>4</td><td>4</td><td></td><td></td><td>44</td><td>44</td><td></td><td></td><td>84</td><td>84</td><td>124</td><td>124</td></tr> <tr><td>5</td><td>5</td><td></td><td></td><td>45</td><td>45</td><td></td><td></td><td>85</td><td>85</td><td>125</td><td>125</td></tr> <tr><td>6</td><td>6</td><td></td><td></td><td>46</td><td>46</td><td></td><td></td><td>86</td><td>86</td><td>126</td><td>126</td></tr> <tr><td>7</td><td>7</td><td></td><td></td><td>47</td><td>47</td><td></td><td></td><td>87</td><td>87</td><td>127</td><td>127</td></tr> <tr><td>8</td><td>8</td><td></td><td></td><td>48</td><td>48</td><td></td><td></td><td>88</td><td>88</td><td>128</td><td>128</td></tr> <tr><td>9</td><td>9</td><td></td><td></td><td>49</td><td>49</td><td></td><td></td><td>89</td><td>89</td><td>129</td><td>129</td></tr> <tr><td>10</td><td>10</td><td></td><td></td><td>50</td><td>50</td><td></td><td></td><td>90</td><td>90</td><td>130</td><td>130</td></tr> <tr><td>11</td><td>11</td><td></td><td></td><td>51</td><td>51</td><td></td><td></td><td>91</td><td>91</td><td>131</td><td>131</td></tr> <tr><td>12</td><td>12</td><td></td><td></td><td>52</td><td>52</td><td></td><td></td><td>92</td><td>92</td><td>132</td><td>132</td></tr> <tr><td>13</td><td>13</td><td></td><td></td><td>53</td><td>53</td><td></td><td></td><td>93</td><td>93</td><td>133</td><td>133</td></tr> <tr><td>14</td><td>14</td><td></td><td></td><td>54</td><td>54</td><td></td><td></td><td>94</td><td>94</td><td>134</td><td>134</td></tr> <tr><td>15</td><td>15</td><td></td><td></td><td>55</td><td>55</td><td></td><td></td><td>95</td><td>95</td><td>135</td><td>135</td></tr> <tr><td>16</td><td>16</td><td></td><td></td><td>56</td><td>56</td><td></td><td></td><td>96</td><td>96</td><td>136</td><td>136</td></tr> <tr><td>17</td><td>17</td><td></td><td></td><td>57</td><td>57</td><td></td><td></td><td>97</td><td>97</td><td>137</td><td>137</td></tr> <tr><td>18</td><td>18</td><td></td><td></td><td>58</td><td>58</td><td></td><td></td><td>98</td><td>98</td><td>138</td><td>138</td></tr> <tr><td>19</td><td>19</td><td></td><td></td><td>59</td><td>59</td><td></td><td></td><td>99</td><td>99</td><td>139</td><td>139</td></tr> <tr><td>20</td><td>20</td><td></td><td></td><td>60</td><td>60</td><td></td><td></td><td>100</td><td>100</td><td>140</td><td>140</td></tr> <tr><td>21</td><td>21</td><td></td><td></td><td>61</td><td>61</td><td></td><td></td><td>101</td><td>101</td><td>141</td><td>141</td></tr> <tr><td>22</td><td>22</td><td></td><td></td><td>62</td><td>62</td><td></td><td></td><td>102</td><td>102</td><td>142</td><td>142</td></tr> <tr><td>23</td><td>23</td><td></td><td></td><td>63</td><td>63</td><td></td><td></td><td>103</td><td>103</td><td>143</td><td>143</td></tr> <tr><td>24</td><td>24</td><td></td><td></td><td>64</td><td>64</td><td></td><td></td><td>104</td><td>104</td><td>144</td><td>144</td></tr> <tr><td>25</td><td>25</td><td></td><td></td><td>65</td><td>65</td><td></td><td></td><td>105</td><td>105</td><td>145</td><td>145</td></tr> <tr><td>26</td><td>26</td><td></td><td></td><td>66</td><td>66</td><td></td><td></td><td>106</td><td>106</td><td>146</td><td>146</td></tr> <tr><td>27</td><td>27</td><td></td><td></td><td>67</td><td>67</td><td></td><td></td><td>107</td><td>107</td><td>147</td><td>147</td></tr> <tr><td>28</td><td>28</td><td></td><td></td><td>68</td><td>68</td><td></td><td></td><td>108</td><td>108</td><td>148</td><td>148</td></tr> <tr><td>29</td><td>29</td><td></td><td></td><td>69</td><td>69</td><td></td><td></td><td>109</td><td>109</td><td>149</td><td>149</td></tr> <tr><td>30</td><td>30</td><td></td><td></td><td>70</td><td>70</td><td></td><td></td><td>110</td><td>110</td><td>150</td><td>150</td></tr> <tr><td>31</td><td>31</td><td></td><td></td><td>71</td><td>71</td><td></td><td></td><td>111</td><td>111</td><td>151</td><td>151</td></tr> <tr><td>32</td><td>32</td><td></td><td></td><td>72</td><td>72</td><td></td><td></td><td>112</td><td>112</td><td>152</td><td>152</td></tr> <tr><td>33</td><td>33</td><td></td><td></td><td>73</td><td>73</td><td></td><td></td><td>113</td><td>113</td><td>153</td><td>153</td></tr> <tr><td>34</td><td>34</td><td></td><td></td><td>74</td><td>74</td><td></td><td></td><td>114</td><td>114</td><td>154</td><td>154</td></tr> <tr><td>35</td><td>35</td><td></td><td></td><td>75</td><td>75</td><td></td><td></td><td>115</td><td>115</td><td>155</td><td>155</td></tr> <tr><td>36</td><td>36</td><td></td><td></td><td>76</td><td>76</td><td></td><td></td><td>116</td><td>116</td><td>156</td><td>156</td></tr> <tr><td>37</td><td>37</td><td></td><td></td><td>77</td><td>77</td><td></td><td></td><td>117</td><td>117</td><td>157</td><td>157</td></tr> <tr><td>38</td><td>38</td><td></td><td></td><td>78</td><td>78</td><td></td><td></td><td>118</td><td>118</td><td>158</td><td>158</td></tr> <tr><td>39</td><td>39</td><td></td><td></td><td>79</td><td>79</td><td></td><td></td><td>119</td><td>119</td><td>159</td><td>159</td></tr> <tr><td>40</td><td>40</td><td></td><td></td><td>80</td><td>80</td><td></td><td></td><td>120</td><td>120</td><td>160</td><td>160</td></tr> </tbody> </table>		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
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																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
<b>Team B</b> Time-outs <input type="text"/> <input type="text"/> Team fouls Period 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"/> Period 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"/> Extra periods <input type="text"/> <input type="text"/>																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																															
Licence no. <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <b>Players</b> <table border="1" style="width:100%; border-collapse: collapse; text-align: center;"> <thead> <tr> <th>No.</th> <th>Player in</th> <th colspan="5">Fouls</th> </tr> <tr> <th></th> <th></th> <th>1</th> <th>2</th> <th>3</th> <th>4</th> <th>5</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>4</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>5</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>6</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>7</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>8</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>9</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>10</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>11</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>12</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>13</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>14</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>15</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </tbody> </table>		No.	Player in	Fouls							1	2	3	4	5	4							5							6							7							8							9							10							11							12							13							14							15																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																		
No.	Player in	Fouls																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																													
		1	2	3	4	5																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																									
4																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																															
5																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																															
6																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																															
7																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																															
8																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																															
9																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																															
10																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																															
11																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																															
12																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																															
13																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																															
14																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																															
15																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																															
Coach <input type="text"/> Assistant Coach <input type="text"/>																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																															
Scorer _____ Assistant scorer _____ Timer _____ 24" operator _____		Scores Period ① A _____ B _____ Period ② A _____ B _____ Period ③ A _____ B _____ Period ④ A _____ B _____ Extra periods A _____ B _____																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																													
Referee _____ Umpire 1 _____ Umpire 2 _____ Captain's signature in case of protest _____		Final Score Team A _____ Team B _____ Name of winning team _____																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																													

Gambar 8 Scoresheet



## PERATURAN RESMI BOLA BASKET 2010



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

B.2 Terdiri dari satu lembar asli dan tiga 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. Dianjurkan kepada pencatat angka untuk menggunakan pena dengan dua warna yang berbeda, satu untuk periode pertama dan ketiga dan satu lagi untuk periode kedua dan keempat.
  2. *Scoresheet* boleh disiapkan dan dilengkapi secara elektronik.

B.3 **Setidaknya dua-puluh (20) menit sebelum pertandingan dimulai**, pencatat angka akan mempersiapkan *scoresheet* dengan ketentuan sebagai berikut:

B.3.1 Dia akan memasukkan nama kedua 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 *referee* dan *umpire* (-umpire).



FEDERATION INTERNATIONALE DE BASKETBALL  
INTERNATIONAL BASKETBALL FEDERATION  
**SCORESHEET**

Team A <b>HOOPERS</b>	Team B <b>POINTERS</b>	
Competition <u>WCM</u>	Date <u>20. 11. 2004</u> Time <u>20:00</u>	Referee <u>WALTON, M.</u>
Game No. <u>5</u>	Place <u>GENEVA</u>	Umpire 1 <u>CHANG, Y.</u> Umpire 2 <u>BARTOK, K.</u>

**Gambar 9** Bagian atas *scoresheet*

B.3.3 Dia kemudian akan memasukkan nama-nama anggota setiap tim, menggunakan daftar anggota tim yang telah disetujui oleh pelatih atau yang mewakilinya. Tim ‘A’ akan menempati bagian atas dari *scoresheet*, dan tim ‘B’ bagian bawah.

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



## PERATURAN RESMI BOLA BASKET 2010



- B.3.3.2 Di kolom kedua, pencatat angka akan memasukkan setiap nama pemain dan inisialnya, semua dalam huruf CETAK, disamping nomor yang sama dengan yang akan dipakai pemain tersebut selama pertandingan. Kapten tim akan ditandai dengan menuliskan (CAP) setelah namanya.
- B.3.3.3 Jika suatu tim hadir dengan kurang dari dua-belas (12) pemain, pencatat angka akan membuat sebuah garis melewati ruang nomor lisensi, nama, nomor, dll. pada tiap garis dari nomor pemain.
- B.3.4 Di bagian bawah dari tiap bagian tim, pencatat angka akan memasukkan (dengan huruf CETAK) nama pelatih dan asisten pelatih tim tersebut.
- B.4 **Setidaknya sepuluh (10) menit sebelum pertandingan dijadwalkan untuk dimulai** kedua pelatih akan:
- B.4.1 Menyampaikan persetujuannya atas nama dan nomor yang sesuai dari anggota timnya.
- B.4.2 Menyampaikan nama pelatih dan asisten pelatih.
- B.4.3 Menunjukkan lima (5) pemain yang akan memulai pertandingan dengan menandai 'x' kecil di sebelah nomor pemain pada kolom 'Player in'.
- B.4.4 Menandatangani *scoresheet*.
- Pelatih tim 'A' yang pertama yang akan memberikan informasi di atas.
- B.5 **Pada permulaan pertandingan**, pencatat angka akan melingkari 'x' kecil lima pemain dari tiap tim yang akan memulai pertandingan.
- B.6 **Selama pertandingan**, pencatat angka akan membuat 'x' kecil (tidak dilingkari) pada kolom 'Player in' 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 periode atau periode tambahan di kotak yang semestinya di bawah nama tim.
- B.7.2 Di akhir tiap paruh waktu dan periode tambahan, kotak yang tidak digunakan akan ditandai dengan dua (2) garis mendatar secara paralel.
- 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* pelatih, asisten pelatih, pemain pengganti dan *team follower* bisa merupakan *technical* atau diskualifikasi dan akan dicatat terhadap pelatih.

Time-outs		Team fouls		
7	Period ①	<del>X</del> <del>X</del> <del>X</del> <del>X</del> <del>X</del>	②	<del>X</del> <del>X</del> <del>X</del> <del>X</del> <del>X</del>
8 4 10	Period ③	<del>X</del> <del>X</del> <del>X</del> <del>X</del> <del>X</del>	④	<del>X</del> <del>X</del> <del>X</del> <del>X</del> <del>X</del>
	Extra periods			

Licence no.	Players	No.	Player in	Fouls				
				1	2	3	4	5
001	MAYER, F.	4	<del>X</del>	P <sub>2</sub>				
002	JONES, M.	5	<del>X</del>	P	P	P <sub>2</sub>		
003	SMITH, E.	6	<del>X</del>	P <sub>2</sub>	U <sub>2</sub>	P	P <sub>1</sub>	
004	FRANK, Y.	7	X	T <sub>2</sub>	P <sub>2</sub>			
010	NANCE, L.	8	<del>X</del>	P	P	U <sub>1</sub>		
012	KING, H. (CAP)	9	<del>X</del>	P <sub>1</sub>	P			
014	WONG, P.	10						
015	RUSH, S.	11	X	P <sub>3</sub>	P <sub>2</sub>			
		12						
021	MARTINEZ, M.	13	X	P <sub>2</sub>	P	P <sub>2</sub>	T <sub>C</sub>	
022	SANCHES, N.	14	X	P <sub>2</sub>	P <sub>2</sub>	P <sub>2</sub>	P	U <sub>2</sub>
024	MANOS, K.	15	X	P <sub>2</sub>	D <sub>2</sub>			
Coach	LOOR, A.					C <sub>2</sub>	B <sub>2</sub>	
Assistant Coach	MONTA, B.							

**Gambar 10 Tim 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* terhadap seorang pemain akan ditandai dengan memasukkan ‘T’.

B.8.3.3 *Technical foul* terhadap pelatih atas perilaku *unsportsmanlike* perorangannya akan ditandai dengan memasukkan ‘C’. Sebuah *technical foul* kedua yang serupa juga akan ditandai dengan memasukkan ‘C’, diikuti dengan ‘D’ pada ruang yang tersisa.

B.8.3.4 Sebuah *technical foul* terhadap pelatih atas alasan lainnya akan ditandai dengan memasukkan ‘B’.

B.8.3.5 Sebuah *unsportsmanlike foul* terhadap pemain akan ditandai dengan memasukkan ‘U’. Sebuah *unsportsmanlike foul* kedua akan ditandai dengan memasukkan ‘U’, diikuti dengan ‘D’ di ruang yang tersisa.

B.8.3.6 Sebuah *disqualifying foul* akan ditandai dengan memasukkan ‘D’.



## PERATURAN RESMI BOLA BASKET 2010



B.8.3.7 *Foul* yang mengakibatkan *free-throw* (beberapa *free-throw*) akan ditandai dengan menambahkan jumlah *free-throw* yang dimaksud (1,2 atau 3) di samping ‘P’, ‘T’, ‘C’, ‘B’, ‘U’ atau ‘D’.

B.8.3.8 Semua *foul* terhadap kedua tim yang mengakibatkan hukuman yang mempunyai beban yang sama dan dibatalkan sesuai Pasal 42 (Situasi khusus) akan ditandai dengan menambahkan ‘c’ kecil di samping ‘P’, ‘T’, ‘C’, ‘B’, ‘U’ atau ‘D’.

B.8.3.9 Pada akhir setiap periode, pencatat angka akan membuat garis tebal di antara ruang yang telah terpakai dan yang belum terpakai.

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

**B.8.3.10 Contoh untuk *disqualifying foul*:**

Diskualifikasi terhadap pelatih, asisten pelatih, pemain pengganti, pemain yang sudah tidak bermain dan *team follower* karena meninggalkan daerah bangku cadangan (Pasal 39) akan di catat seperti di bawah ini. Pada semua ruang *foul* dari orang yang didiskualifikasi akan dimasukkan ‘F’.

Jika hanya pelatih yang didiskualifikasi:

Coach	LOOR, A.	D <sub>2</sub>	F	F
Assistant Coach	MONTA, B.			

Jika hanya asisten pelatih yang didiskualifikasi:

Coach	LOOR, A.	B <sub>2</sub>		
Assistant Coach	MONTA, B.	F	F	F

Jika pelatih dan asisten pelatih keduanya didiskualifikasi:

Coach	LOOR, A.	D <sub>2</sub>	F	F
Assistant Coach	MONTA, B.	F	F	F

Jika pemain pengganti mempunyai kurang dari empat *foul*, maka akan dimasukkan ‘F’ pada semua ruang *foul* tersisa:

003	SMITH, E.	6	⊗	P <sub>2</sub>	P <sub>2</sub>	F	F	F
-----	-----------	---	---	----------------	----------------	---	---	---

Jika merupakan *foul* kelima, maka akan dimasukkan ‘F’ di dalam ruang *foul* terakhir:

002	JONES, M.	5	⊗	T <sub>2</sub>	P <sub>3</sub>	P <sub>1</sub>	P <sub>2</sub>	F
-----	-----------	---	---	----------------	----------------	----------------	----------------	---

Jika pemain yang sudah tidak bermain telah melakukan lima *foul* (fouled out), maka akan dimasukkan ‘F’ pada kolom setelah *foul* terakhir:

015	RUSH, S.	11	⊗	T <sub>2</sub>	P <sub>3</sub>	P <sub>2</sub>	P <sub>1</sub>	P <sub>2</sub>	F
-----	----------	----	---	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	---

Sebagai tambahan pada contoh di atas dari pemain Smith, Jones dan Rush, atau jika seorang *team follower* didiskualifikasi, akan dimasukkan sebuah *technical foul*:

Coach	LOOR, A.	B <sub>2</sub>		
Assistant Coach	MONTA, B.			



## PERATURAN RESMI BOLA BASKET 2010



**Catatan:** *Technical foul* atau *disqualifying foul* yang sesuai Pasal 39 tidak akan dihitung sebagai *team foul*.

B.8.3.11 *Disqualifying foul* terhadap seorang pemain pengganti (tidak termasuk Pasal 39) akan dicatat seperti berikut:

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

Dan

Coach	LOOR, A.	B <sub>2</sub>		
Assistant Coach	MONTA, B.			

B.8.3.12 *Disqualifying foul* terhadap seorang asisten pelatih (tidak termasuk Pasal 39) akan dicatat seperti berikut:

Coach	LOOR, A.	B <sub>2</sub>		
Assistant Coach	MONTA, B.	D		

B.8.3.13 *Disqualifying foul* terhadap seorang pemain yang sudah tidak bermain setelah *foul* kelimanya (tidak termasuk Pasal 39) akan dicatat seperti berikut:

015	RUSH, S.	11	X	T <sub>2</sub>	P <sub>3</sub>	P <sub>2</sub>	P <sub>1</sub>	P <sub>2</sub>	D
-----	----------	----	---	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	---

Dan

Coach	LOOR, A.	B <sub>2</sub>		
Assistant Coach	MONTA, B.			

### B.9 *Team foul*

B.9.1 Untuk tiap periode, disediakan empat 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.10 **Angka berjalan**

B.10.1 Pencatat angka akan membuat catatan ringkasan urutan perjalanan angka yang dicetak oleh masing-masing tim.

B.10.2 Terdapat empat kolom pada *scoresheet* untuk perjalanan angka ini.

B.10.3 Tiap kolom dibagi lagi menjadi empat kolom. Dua kolom di sebelah kiri untuk tim 'A' dan dua 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 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 / atau ● yang baru), masukkan nomor pemain yang mencetak bola masuk atau *free-throw*.

**B.11 Angka berjalan: Instruksi tambahan**

B.11.1 Bola masuk tiga-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 pada keranjangnya 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 (Pasal 31 – *Goaltending* dan *interference*) akan dicatat sebagai bola masuk yang tercipta oleh pemain yang melakukan usaha tembakan.

B.11.4 Pada akhir tiap periode, pencatat angka akan membuat lingkaran 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 periode 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 *referee* sesegera mungkin setelah bola mati dan jam pertandingan berhenti.

**B.12 Angka berjalan: Penjumlahan**

B.12.1 Pada akhir tiap periode, pencatat angka akan memasukkan angka yang tercetak pada periode tersebut di tempat yang telah disediakan di bagian bawah dari *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
	35	35 10
10	36	36
	37	37 12
	38	38
10	39	39 12
10	●	● 12

**Gambar 11**  
**Angka berjalan**



**PERATURAN RESMI BOLA BASKET 2010**



B.12.2 Pada akhir pertandingan, pencatat angka akan membuat dua 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.12.3 Pada akhir pertandingan, pencatat angka akan memasukkan angka terakhir dan nama tim pemenang.

B.12.4 Pencatat angka kemudian akan memasukkan namanya, dengan huruf kapital, pada *scoresheet*, setelah itu diikuti dengan asisten pencatat angka, pengatur waktu dan operator *twenty four seconds*.

B.12.5 Setelah ditandatangani oleh *umpire* (-umpire), *referee* adalah yang terakhir yang akan menyetujui dan menandatangani *scoresheet*. Tindakan ini mengakhiri administrasi perwasitan dan hubungan dengan pertandingan.

7	<del>70</del>	<del>70</del>	6
7	<del>71</del>	71	
7	<del>72</del>	<del>72</del>	6
	73	73	
9	<del>74</del>	74	
	75	75	
11	<del>76</del>	76	
	77	77	
	78	78	
	79	79	
	80	80	

**Catatan:** Apabila salah satu kapten menandatangani *scoresheet* untuk protes (menggunakan ruang yang bertuliskan ‘*captain’s signature in case of protest*’), petugas meja dan *umpire* (-umpire) akan tetap membantu *referee* sampai dia memberikan ijin untuk pergi.

**Gambar 12**  
**Penjumlahan**

<b>Scorekeeper</b> <u>N. MAIER</u>	<b>Scores</b> <b>Period ①</b> A <u>15</u> B <u>18</u>
<b>Assistant scorekeeper</b> <u>O. SABAY</u>	<b>Period ②</b> A <u>19</u> B <u>10</u>
<b>Timekeeper</b> <u>R. LEBLANC</u>	<b>Period ③</b> A <u>26</u> B <u>19</u>
<b>24" operator</b> <u>K. AUSTIN</u>	<b>Period ④</b> A <u>16</u> B <u>25</u>
	<b>Extra periods</b> A <u>/</u> B <u>/</u>
<b>Referee</b> <u>M. Walter</u>	<b>Final Score</b> <b>Team A</b> <u>76</u> <b>Team B</b> <u>72</u>
<b>Umpire 1</b> <u>Y. Gaby</u> <b>Umpire 2</b> <u>A. Hily</u>	<b>Name of winning team</b> <u>HOOPERS</u>
<b>Captain's signature in case of protest</b> _____	

**Gambar 13** **Bagian bawah *scoresheet***



---

## C – PROSEDUR PROTES

---

Jika selama kompetisi resmi FIBA, suatu tim meyakini bahwa timnya telah dirugikan pengaruh dari keputusan seorang wasit (*referee* atau *umpire* (-umpire)) atau dari suatu kejadian yang terjadi selama pertandingan, hal ini harus diproses sesuai ketentuan berikut:

- C.1 Kapten tim tersebut, segera pada akhir pertandingan, memberitahu *referee* bahwa timnya melakukan protes atas hasil pertandingan dan menandatangani *scoresheet* pada ruang yang bertuliskan ‘*Captain’s signature in case of protes*’.

Untuk membuat protes ini sah, dalam hal ini wakil resmi dari federasi nasional atau klub perlu untuk memberikan konfirmasi atas protes ini dalam bentuk tulisan. Tulisan ini harus dibuat dalam dua-puluh (20) menit setelah pertandingan berakhir.

Penjelasan secara mendetil tidak dibutuhkan. Cukup dengan menulis: ‘Federasi Nasional (atau klub) X mengajukan protes atas hasil pertandingan antara tim X dan Y’. Maka dia akan memberikan uang tanggungan kepada perwakilan FIBA atau kepada Presiden Komisi Teknis, dengan jumlah yang setara dengan CHF 1.500, sebagai jaminan.

Federasi nasional dari tim atau klub yang mengajukan harus menyampaikan kepada perwakilan FIBA atau kepada Presiden Komisi Teknis redaksi dari protes tersebut dalam satu (1) jam setelah pertandingan berakhir.

Jika protes diterima, jaminan akan dikembalikan.

- C.2 Referee akan, dalam satu (1) jam setelah pertandingan berakhir, melaporkan insiden yang memicu protes, kepada perwakilan FIBA atau kepada Presiden Komisi Teknis.

- C.3 Apabila federasi nasional dari tim atau klub yang mengajukan, atau tim lawan atau klub tersebut, tidak setuju dengan keputusan dari komisi teknis, hal ini kemudian akan menunjukkan banding kepada Dewan Banding.

Untuk membuat banding ini sah, hal ini harus dibuat, dengan tulisan, dalam dua-puluh (20) menit setelah penyampaian keputusan Komisi Teknis dan disertai dengan uang tanggungan yang setara dengan CHF 3000, sebagai jaminan.

Dewan Banding akan menilai banding tersebut untuk terakhir kalinya, dan keputusan ini akan menjadi yang terakhir.

- C.4 Video, film, gambar atau suatu peralatan, visual, elektronik, digital, atau lainnya, boleh digunakan hanya untuk:



- Memutuskan apakah suatu tembakan terakhir pada akhir tiap periode atau suatu periode tambahan telah dilepaskan selama waktu permainan dan/atau apakah tembakan untuk mencetak angka dihitung dua (2) atau tiga (3) angka,
- Menentukan tanggung jawab berkenaan dengan tujuan disiplin atau untuk pembelajaran (latihan) setelah pertandingan berakhir.

---

## D – KLASIFIKASI TIM

---

### D.1 Prosedur

Tim akan diklasifikasi sesuai dengan catatan menang-kalah mereka, yaitu dua (2) angka untuk tiap pertandingan yang menang, satu (1) angka untuk pertandingan yang kalah (termasuk kalah karena *default*) dan nol (0) untuk pertandingan yang dinyatakan kalah karena *forfeit*.

- D.1.1 Jika terdapat dua tim pada klasifikasi dengan nilai yang sama, hasil (-hasil) dari pertandingan (-pertandingan) antara dua tim yang terlibat akan digunakan untuk menentukan peringkat.
- D.1.2 Jika nilai dan *goal average* pada pertandingan antara kedua tim masih sama, klasifikasi akan ditentukan dengan *goal average* dari semua pertandingan yang dimainkan pada grup tersebut dari tiap tim.
- D.1.3 Jika terdapat lebih dari dua (2) tim pada klasifikasi mempunyai angkayang sama, klasifikasi kedua akan ditetapkan, diambil hanya dari hitungan hasil pertandingan antara tim-tim yang terlibat.
- D.1.4 Jika pada tahap manapun pada prosedur ini jumlah tim dengan angka yang sama berkurang menjadi hanya dua (2) tim, menggunakan kriteria di atas, kelompok tim yang nilainya sama berkurang menjadi hanya dua tim yang terlibat, prosedur pada D1.1 dan D.1.2 di atas akan diterapkan.
- D.1.5 Jika pada klasifikasi kedua masih tetap terdapat tim-tim yang nilainya sama, maka *goal average* akan digunakan untuk menentukan peringkat, diambil hanya dari hitungan hasil pertandingan antara tim-tim yang terlibat.
- D.1.6 Jika masih tetap terdapat lebih dari dua (2) tim dengan *goal average* yang sama, peringkat akan ditentukan menggunakan *goal average* dari hasil semua pertandingan yang dimainkan dalam grup tersebut.
- D.1.7 Jika pada tahap manapun dari prosedur ini jumlah tim yang nilainya sama berkurang menjadi masih melibatkan lebih dari dua (2) tim yang nilainya sama, prosedur, dimulai dari D.1.3 di atas, akan diulangi.



## PERATURAN RESMI BOLA BASKET 2010



D.1.8 *Goal average* akan selalu dihitung dengan pembagian.

### D.2 Pengecualian:

Jika hanya tiga tim yang ambil bagian pada suatu kompetisi dan situasinya tidak dapat diselesaikan menggunakan langkah yang telah digariskan di atas (*goal average* dengan pembagiannya identik), maka angka yang dicetak akan menentukan peringkat.

#### Contoh:

Hasil antara A, B, C:	A vs. B	82 – 75
	A vs. C	64 – 71
	B vs. C	91 – 84

Tim	Pertandingan dimainkan	Menang	Kalah	Nilai	Perbedaan bola masuk	Rata-rata bola masuk
A	2	1	1	3	146 : 146	1,000
B	2	1	1	3	166 : 166	1,000
C	2	1	1	3	155 : 155	1,000

Maka:	Peringkat 1	B – mencetak 166 angka
	Peringkat 2	C – mencetak 155 angka
	Peringkat 3	A – mencetak 146 angka

Jika tim-tim masih mempunyai nilai sama setelah semua langkah di atas diikuti, pengundian akan digunakan untuk pemeringkatan terakhir. Cara untuk pengundian akan ditentukan oleh *commissioner* atau pihak berwenang setempat yang kompeten.

### D.3 Contoh lebih lanjut dari peraturan pengklasifikasian:

D.3.1 Dua tim – nilainya sama dan hanya satu pertandingan yang dimainkan antara mereka.

Tim	Pertandingan dimainkan	Menang	Kalah	Nilai
A	5	4	1	9
B	5	4	1	9
C	5	3	2	8
D 5	2	3	7	
E	5	2	3	7
F	5	0	5	5

Pemenang pertandingan antara A dan B akan diklasifikasikan sebagai yang pertama dan pemenang dari D dan E akan diklasifikasi sebagai yang keempat.



## PERATURAN RESMI BOLA BASKET 2010



D.3.2 Dua tim – nilainya sama dan dua pertandingan yang dimainkan antara mereka.

Tim	Pertandingan dimainkan	Menang	Kalah	Nilai
A	10	7	3	17
B	10	7	3	17
C	10	6	4	16
D	10	5	5	15
E	10	3	7	13
F	10	2	8	12

Hasil antara A, B:

D.3.2.1 A memenangkan kedua pertandingan

Maka: Peringkat 1 A  
Peringkat 2 B

D.3.2.2 Tiap tim memenangkan satu pertandingan:

A vs. B 90 – 82

B vs. A 69 – 62

Selisih bola masuk: A 152 – 151

B 151 – 152

*Goal average:* A 1,0066

B 0,9934

Maka: Peringkat 1 A

Peringkat 2 B

D.3.2.3 Tiap tim memenangkan satu pertandingan:

A vs. B 90 – 82

B vs. A 70 – 62

Kedua tim mempunyai selisih bola masuk yang sama (152 – 152) dan *goal average* dengan pembagian yang sama (1,000).

Peringkat akan ditentukan menggunakan *goal average* dari hasil pertandingan yang mereka mainkan pada grup tersebut.

D.3.3 Lebih dari dua tim – nilainya sama:

Tim	Pertandingan dimainkan	Menang	Kalah	Nilai
A	5	4	1	9
B	5	4	1	9
C	5	4	1	9
D	5	2	3	7
E	5	1	4	6
F	5	0	5	5



## PERATURAN RESMI BOLA BASKET 2010



Hasil dari A, B, C:

A vs. B	82 – 75
A vs. C	77 – 80
B vs. C	88 – 77

Tim	Pertandingan dimainkan	Menang	Kalah	Nilai	Perbedaan bola masuk	Rata-rata bola masuk
A	2	1	1	3	159 : 155	1,0258
B	2	1	1	3	163 : 159	1,0251
C	2	1	1	3	157 : 165	0,9515

Maka:

Peringkat 1	A
Peringkat 2	B
Peringkat 3	C

Jika *goal averagenya* sama untuk ketiga tim, pemeringkatan terakhir akan ditentukan dari hasil semua pertandingan yang dimainkan pada grup tersebut.

#### D.3.4 Lebih dari dua tim – nilainya sama:

Tim	Pertandingan dimainkan	Menang	Kalah	Nilai
A	5	3	2	8
B	5	3	2	8
C	5	3	2	8
D	5	3	2	8
E	5	2	3	7
F	5	1	4	6

Pengkalsifikasian kedua akan ditetapkan, diambil hanya dari hitungan hasil pertandingan antara tim-tim yang nilainya sama.

Tim	Menang	Kalah	Menang	Kalah
A	3	0	2	1
B	1	2	2	1
C	1	2	1	2
D	1	2	1	2

Pada kasus I: Peringkat 1 A  
B, C, D akan ditentukan seperti pada contoh D.3.3 di atas.

Pada kasus II: Klasifikasi dari A dan B dan C dan D akan ditentukan seperti contoh D.3.2 di atas.

Suatu tim, 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 pengklasifikasian.

Jika tim terkena *forfeit* untuk kedua kalinya, hasil pertandingan yang telah dimainkan oleh tim tersebut akan dianggap tidak ada.



---

## E – *TIME-OUT* TELEVISI (TV)

---

### E.1 Definisi

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

### E.2 Peraturan

E.2.1 Satu (1) *time-out* TV dalam tiap periode diperbolehkan, sebagai tambahan atas *time-out* biasa. *Time-out* TV dalam periode tambahan tidak diperbolehkan.

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

E.2.3 Durasi semua *time-out* lainnya dalam suatu periode akan selama enam-puluh (60) detik.

E.2.4 Kedua tim akan berhak atas dua (2) *time-out* selama babak pertama dan tiga (3) *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 periode, atau
- Enam-puluh (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 pada lima (5) menit tersisa pada periode 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 lima (5) menit terakhir tersisa pada periode 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 lima (5) menit terakhir tersisa pada periode tersebut, *time-out* tersebut akan digunakan sebagai *time-out* TV.

E.3.4 Sesuai prosedur ini, akan terdapat minimum satu (1) *time-out* pada tiap periode dan maksimum enam (6) *time-out* pada babak pertama dan maksimum delapan (8) *time-out* pada babak kedua.

**AKHIR DARI PERATURAN  
DAN  
PROSEDUR PERTANDINGAN**



## PERATURAN RESMI BOLA BASKET 2010



### DAFTAR ISTILAH

No	ISTILAH	PEMAHAMAN
1	Act of shoot	gerakan menembak
2	Advantage	diuntungkan
3	All in ones	seragam terusan
4	Alternating possession	Perubahan arah penguasaan; Suatu metode untuk menyebabkan bola menjadi hidup dengan throw in daripada jump ball
5	Announcer	orang yang bertugas menyampaikan informasi
6	Backcourt	Lapangan bagian belakang
7	Basket	Keranjang
8	Blocking	Persinggungan perorangan yang tidak sah dengan menghambat pergerakan seorang lawan dengan atau tanpa bola
9	Centre lines	Garis tengah
10	Charge	Persinggungan perorangan yang tidak sah, dengan atau tanpa bola, dengan mendorong atau bergerak ke arah torso seorang lawan
11	Commissioner	Pengawas pertandingan
12	Compression sleeves	Penutup lengan berbahan ketat
13	Compression stocking	Stoking ketat
14	Disadvantage	Tidak diuntungkan; dirugikan
15	Disqualifying foul	Tindakan unsportsmanlike yang berlebihan dari seorang pemain, pemain pengganti, pemain yang sudah dilarang masuk, pelatih, asisten pelatih atau team follower
16	Double foul	Situasi di mana dua (2) pemain yang berlawanan saling melakukan personal foul satu sama lainnya pada waktu yang hampir bersamaan
17	Dribbling	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	Dunk	melesakan bola ke bawah masuk ke dalam keranjang lawan dengan satu atau ke dua tangan
19	Eight seconds	Delapan detik
20	Endlines	Garis akhir
21	Excluded player	Pemain yang sudah tidak bermain
22	Foul	Penyimpangan dari peraturan mengenai persinggungan perorangan yang tidak sah dengan seorang lawan dan/atau perilaku yang tidak sportif
23	Free throws	Kesempatan yang diberikan kepada seorang pemain untuk mencetak satu (1) angka, tidak dijaga, dari posisi di belakang garis free-throw dan di dalam setengah lingkaran
24	Frontcourt	Lapangan bagian depan
25	Fumble	Gagal menangkap bola pada permulaan atau akhir suatu dribble
26	Goal average	Rata-rata bola masuk
27	Goaltending	Bola yang dianggap masuk
28	Held ball	Bola pegang



## PERATURAN RESMI BOLA BASKET 2010



No	ISTILAH	PEMAHAMAN
29	Interference	Gangguan terhadap keranjang yang dapat merubah arah bola
30	Jump ball	Seorang wasit melambungkan bola di lingkaran tengah diantara dua (2) pemain berlawanan pada permulaan periode pertama
31	Default	Kalah karena kurang jumlah pemain, kurang dari dua (2) pemain
32	Forfeit	kalah karena kelalaian
33	No-charge semi-circle	Daerah setengah lingkaran yang digambar di lapangan dengan tujuan untuk menentukan daerah khusus untuk menginterpretasikan situasi charge/blok di bawah keranjang
34	Pen-dribble	Pemain yang melakukan dribbling
35	Pivot	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
36	Post	Dibawah keranjang
37	Post play	Permainan di bawah keranjang
38	Rebound	Aksi menangkap bola setelah bola memantul dari ring pada suatu tembakan
39	Referee	Wasit utama
40	Reset	Mengatur ulang
41	Scoresheet	Berkas resmi catatan pertandingan
42	Screening	Usaha untuk memperlambat atau mencegah seorang lawan tanpa bola untuk mencapai posisi yang di inginkan di lapangan permainan
43	Side lines	Garis samping
44	Taping	Material pita panjang tipis yang dilekatkan pada bagian tertentu
45	Team followers	Pengikut tim
46	Team fouls	Foul yang dilakukan oleh pemain dalam suatu tim
47	Three seconds	Tiga detik
48	Throw-in	Lemparan ke dalam
49	Time out	Penghentian pertandingan yang diminta oleh pelatih atau asisten pelatih
50	Torso	Dada
51	Travelling	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	Twenty-four (24) second	Dua puluh empat (24) detik
53	Umpire	wasit pembantu
54	Unsportmanlike foul	Foul yang tidak sportif
55	Verticality	Tegak lurus
56	Violation	Penyimpangan terhadap peraturan