

UNIVERSITAS PAHLAWAN TUANKU TAMBUSAI
 FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
 PROGRAM STUDI PENDIDIKAN JASMANI KESEHATAN DAN REKREASI

BATAS MATERI KULIAH

Mata Kuliah : Bola Basket

Semester / SKS : 2 / 2

Kelas/Tahun Akd: B / 2020/2021 Genap

Dosen Pengampu : Vigi Indah, M.Pd

Dosen Pengajar :

NO	HARI/TGL	MATERI	PARAF DOSEN	P. KETUA KELAS
1	Sabtu/6/3/2021	Perkenalan dan Pembangian silabus		
2	Sabtu//13/3/2021	Mahasiswa Memahami Fasilitas & Peralatan pertandingan		
3	Sabtu/20/03/2021	Mahasiswa Memahami Fasilitas & Peralatan pertandingan		
4	Sabtu/27/03/2021	Mahasiswa Memahami Manajemen Pertandingan, Peraturan Permainan dan pertandingan		
5	Sabtu/3/4/2021	Mahasiswa memahami Perwasitan 2 orang & pembahasan peraturan permainan & tanda-tanda perwasitan		
6	Sabtu/0/4/2021	Mahasiswa memahami Perwasitan 2 orang, pembahasan peraturan permainan & tanda-tanda perwasitan		
7	Sabtu/17/4/2021	Mahasiswa Memahami Perwasitan 2 orang, pembahasan peraturan permainan & tanda-tanda perwasitan		
8	UTS	UTS		
9	Sabtu/ /24/4/2021	Mahasiswa Memahami Perwasitan 3 orang		
10	Sabtu//8/5/2021	Mahasiswa Memahami tentang perwasitan 3 orang		
11	Sabtu/29/5/2021	Mahasiswa Memahami tentang perwasitan 3 orang		
12	Sabtu/5/6/2021	Mahasiswa Memahami perwasitan 2 orang		
13	Sabtu/ /12/6/2021	Mahasiswa . Memahami perwasitan 3 orang		
14	Sabtu/ /19/6/2021	Mahasiswa Memahami permainan 3 on 3		
15	Sabtu/26/6/2021	Mahasiswa memahami tentang Pengisian running score		
16	UAS	UAS		

DAFTAR HADIR KULIAH

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN JASMANI KESEHATAN DAN REKREASI - FAKULTAS FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Mata Kuliah : Bolabasket

Dosen Pengampu : Vigi Indah M.Pd

Semester / SKS : 2 / 2

Dosen Pengajar :

Kelas / Tahun Akd : B / 2020/2021 Genap

Validation ID: 20202-FIP-85201-013

NO	NIM	NAMA MAHASISWA	PERTEMUAN KE / HARI / TANGGAL																Ket
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	
1	2085201007	ALFRED IHKSAN	√	√	√	√	√	√	√	√		√	√	√	√	√	√		
2	2085201009	ALVI KHOIRI SAPUTRA	√	√	√	√	√	√	√	√		√	√	√	√	√	√		
3	2085201017	NURHAFIZAH	√	√	√	√	√	√	√	√		√	√	√	√	√	√		
4	2085201023	RISKY YUDA PRATAMA	√	√	√	√	√	√	√	√		√	√	√	√	√	√		
5	2085201025	SUCI AYU LESTARI	√	√	√	√	√	√	√	√		√	√	√	√	√	√		
6	2085201026	SUHUD ABDU SUKUR	√	√	√	√	√	√	√	√		√	√	√	√	√	√		
7	2085201031	RINALDI MAHYUDINATA	-	-	-	-	-	-	-	U	-	-	-	-	-	-	-	U	
8	2085201032	DANDI IRAWAN	√	√	√	√	√	√	√	√		√	√	√	-	-	-	-	
9	2085201034	RIDHO FERMADANI	√	√	√	√	√	√	√	T	√	√	√	√	√	√	√	A	
10	2085201035	ZAHWA REZIH	√	√	-	-	-	√	√		√	√	√	√	√	√	√		
11	2085201044	RINDI GUSTIATI PUTRI	√	√	√	√	√	√	√	S	√	√	√	√	√	√	√	S	
12	2085201048	RIKI RAMANDA	√	√	√	√	√	√	√		√	√	√	√	√	√	√		
PARAF DOSEN																			
TANGGAL PERTEMUAN																			
JUMLAH MAHASISWA YANG HADIR HARI INI																			

Mengetahui,
Ketua Program Studi,

Bangkinang, _____

Dosen Pengajar,

CATATAN :

- * Jumlah tatap muka / pertemuan mahasiswa tidak boleh kurang dari 80%
- * Absen harus di tandangangi tidak boleh di cheklist
- * Pakain untuk mahasiswa : tidak boleh memakai sandal, kaos oblong, sandal, anting, kalung, gelang
- * Pakaian untuk mahasiswi : Tidak boleh memakai sandal, kaos ketat dan baju transparan



YAYASAN PAHLAWAN TUANKU TAMBUSAI
UNIVERSITAS PAHLAWAN TUANKU TAMBUSAI

NILAI

JURUSAN : PENDIDIKAN JASMANI KESEHATAN DAN REKREASI

TAHUN AJARAN : 2020/2021 Genap

NAMA : VIGI INDAH PERMATHA SARI, S.Pd, M.Pd

MATA KULIAH : TEORI/PRAKTIK BOLA BASKET II

NIP : 096542179

KELAS : B

NO	NIM	NAMA	Nilai Tugas Mandiri	Nilai Tugas Terstruktur	Nilai UTS	Nilai UAS	Nilai Angka	Nilai Huruf
1	2085201007	ALFRED IHKSAN	0	0	0	0	0	B+
2	2085201009	ALVI KHOIRI SAPUTRA	0	0	0	0	0	B+
3	2085201017	NURHAFIZAH	0	0	0	0	0	B+
4	2085201023	RISKY YUDA PRATAMA	0	0	0	0	0	B+
5	2085201025	SUCI AYU LESTARI	0	0	0	0	0	B+
6	2085201026	SUHUD ABDU SUKUR	0	0	0	0	0	B+
7	2085201031	RINALDI MAHYUDINATA	0	0	0	0	0	B+
8	2085201032	DANDI IRAWAN	0	0	0	0	0	B+
9	2085201034	RIDHO FERMANI	0	0	0	0	0	B+
10	2085201035	ZAHWA REZIH	0	0	0	0	0	B+
11	2085201044	RINDI GUSTIATI PUTRI	0	0	0	0	0	B+
12	2085201048	RIKI RAMANDA	0	0	0	0	0	B+

Bangkinang, 13 Juli 2021

VIGI INDAH PERMATHA SARI, S.Pd, M.Pd

NIP. 096542179

DAFTAR ISI

PERATURAN SATU – PERTANDINGAN	3
Pasal. 1 Definisi	3
PERATURAN DUA – LAPANGAN DAN PERLENGKAPAN	3
Pasal. 2 Lapangan	3
Pasal. 3 Perlengkapan	8
PERATURAN TIGA – TIM	8
Pasal. 4 Tim	8
Pasal. 5 Pemain : Cedera	11
Pasal. 6 Kapten : Tugas dan wewenang	11
Pasal. 7 Pelatih : Tugas dan wewenang	12
PERATURAN EMPAT – PERATURAN PERMAINAN	13
Pasal. 8 Waktu permainan, angkaimbang dan periode tambahan	13
Pasal. 9 Permulaan dan akhir suatu periode atau pertandingan	14
Pasal. 10 Status bola	14
Pasal. 11 Lokasi seorang pemain dan wasit	15
Pasal. 12 <i>Jump ball</i> dan <i>alternating possession</i>	15
Pasal. 13 Bagaimana bola dimainkan	18
Pasal. 14 Penguasaan bola	18
Pasal. 15 Pemain dalam gerakan menembak	18
Pasal. 16 Bola masuk : Kapan terjadi dan nilainya	19
Pasal. 17 <i>Throw-in</i>	20
Pasal. 18 <i>Time-out</i>	22
Pasal. 19 Pergantian pemain	23
Pasal. 20 Kalah bertanding karena <i>forfeit</i>	25
Pasal. 21 Kalah bertanding karena <i>default</i>	26
PERATURAN LIMA - VIOLATIONS	27
Pasal. 22 <i>Violations</i>	27
Pasal. 23 Pemain berada di luar lapangan dan bola berada di luar lapangan	27
Pasal. 24 <i>Dribble</i>	27
Pasal. 25 <i>Travelling</i>	28
Pasal. 26 <i>3 seconds</i>	30
Pasal. 27 Pemain dalam penjagaan ketat	30
Pasal. 28 <i>8 seconds</i>	30
Pasal. 29 <i>24 seconds</i>	31
Pasal. 30 Bola telah kembali ke <i>backcourt</i>	32
Pasal. 31 <i>Goaltending</i> dan <i>Interference</i>	33
PERATURAN ENAM - FOULS	35
Pasal. 32 <i>Fouls</i>	35
Pasal. 33 Persinggungan : Prinsip Umum	35
Pasal. 34 <i>Personal foul</i>	41
Pasal. 35 <i>Double foul</i>	41
Pasal. 36 <i>Technical foul</i>	42
Pasal. 37 <i>Unsportsmanlike foul</i>	44
Pasal. 38 <i>Disqualifying foul</i>	46
Pasal. 39 Perkelahian	46



PERATURAN TUJUH – KETENTUAN UMUM	48
Pasal. 40	5 <i>foul</i> yang dilakukan oleh seorang pemain 48
Pasal. 41	<i>Team fouls</i> : Hukuman 48
Pasal. 42	Situasi khusus 48
Pasal. 43	<i>Free throws</i> 49
Pasal. 44	Kekeliruan yang dapat diperbaiki 51
PERATURAN DELAPAN – Wasit, Petugas meja, Commissioner : Tugas dan wewenang	53
Pasal. 45	Wasit, petugas meja dan <i>commissioner</i> 53
Pasal. 46	<i>Referee</i> : Tugas dan wewenang 54
Pasal. 47	Wasit : Tugas dan wewenang 55
Pasal. 48	Pencatat angka dan asisten pencatat angka : Tugas 56
Pasal. 49	Pengatur waktu : Tugas 58
Pasal. 50	Operator <i>shot clock</i> : Tugas 59
A – SINYAL WASIT	61
B - SCORESHEET	69
C – PROSEDUR PROTES	77
D – KLASIFIKASI TIM	78
E - TIME-OUT TELEVISI (TV)	83

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

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

1.2 Keranjang : Lawan/sendiri

Keranjang yang diserang oleh suatu tim adalah keranjang lawan dan keranjang yang dipertahankan oleh suatu tim adalah keranjang mereka 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 mereka 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 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 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 0,15 m dari masing-masing *side line*. Garis tengah adalah bagian dari *backcourt*.
Lingkaran tengah dibuat di tengah-tengah lapangan permainan dan mempunyai jari-jari 1,80 m diukur dari sisi luar keliling lingkaran. 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 2 titik tengah dari garis *endline*.
Daerah bersyarat merupakan daerah lapangan yang berbentuk persegi panjang di lapangan permainan, dibatasi oleh *endline*, perpanjangan garis *free-throw* dan garis-garis yang berasal dari *endline*, sisi luarnya akan berjarak 2,45 m dari titik tengah *endline* dan berakhir pada sisi luar perpanjangan garis *free-throw*. Garis-garis tersebut, kecuali *endline* adalah bagian dari daerah bersyarat. Bagian dalam daerah bersyarat harus diwarnai dengan satu warna.
Tempat *rebound free-throw* sepanjang daerah bersyarat, untuk para pemain selama *free-throw*, akan ditandai seperti pada Gambar 2.
- 2.4.4 **Daerah tembakan untuk mencetak 3-angka**
Daerah tembakan untuk mencetak 3-angka suatu tim (Gambar 1 dan Gambar 3) merupakan seluruh daerah lantai dari lapangan permainan, kecuali untuk daerah di dekat keranjang lawan yang dibatasi oleh dan termasuk:
 - 2 garis sejajar memanjang dari dan tegak lurus dengan *endline*, dengan sisi terluar 0,90 m dari sisi dalam *sideline*.
 - Busur dengan jari-jari 6,75 m diukur dari titik di lantai tepat di bawah titik tengah keranjang lawan terhadap sisi luar busur. Jarak titik ini di lantai dari sisi dalam titik tengah *endline* adalah 1,575 m. Busur terhubung dengan garis paralel.Garis 3-angka bukan bagian dari daerah tembakan untuk mencetak 3-angka.

2.4.5 Daerah bangku cadangan

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

Seharusnya tersedia **16 tempat duduk** di daerah tim cadangan untuk anggota tim cadangan yang terdiri dari pelatih, asisten pelatih, pemain pengganti, pemain yang sudah tidak bermain dan *team followers*.

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

2.4.6 Garis throw-in

2 garis dengan panjang 0,15 m 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.

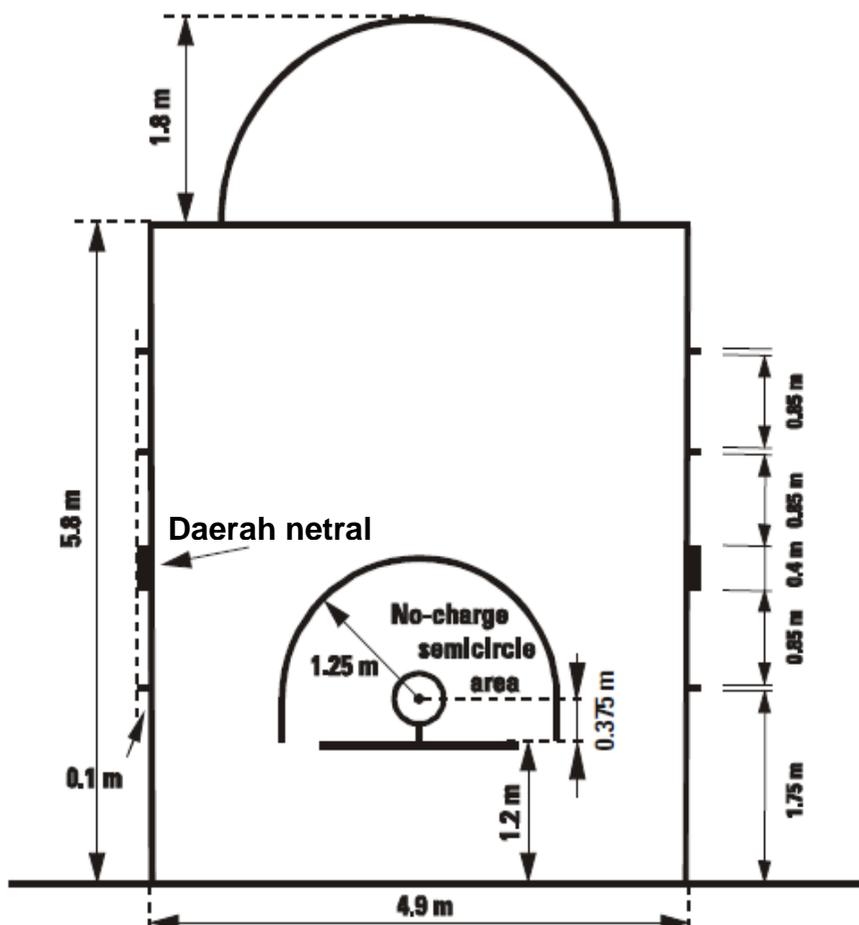
2.4.7 Daerah no-charge semi-circle

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

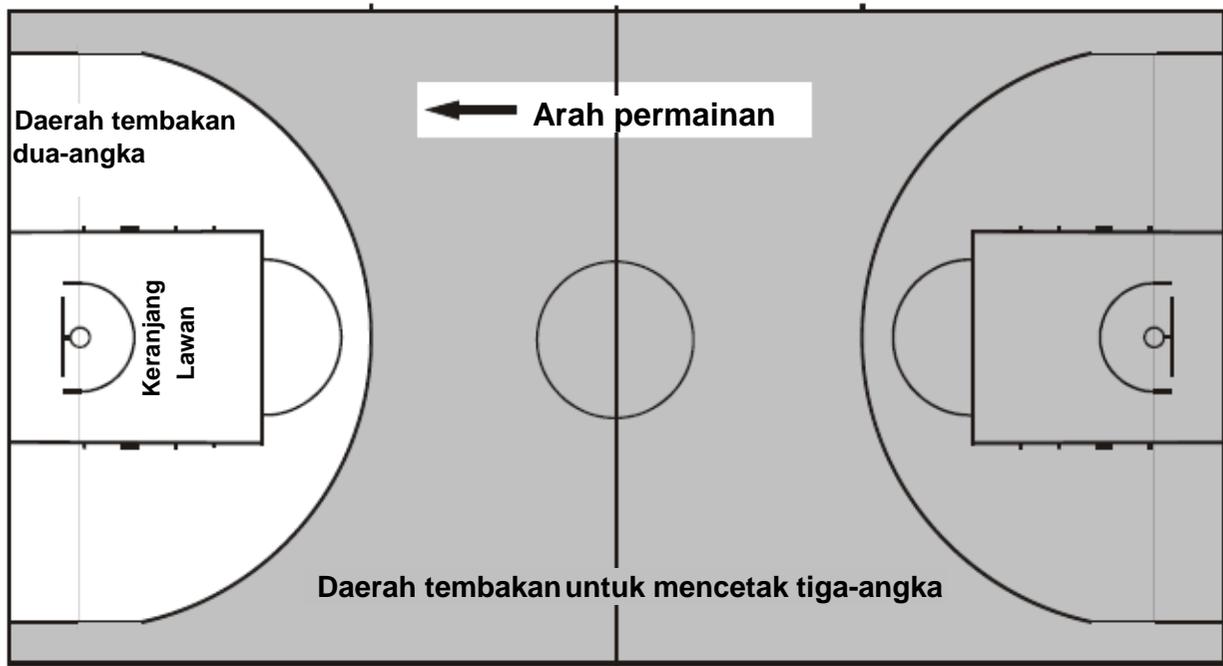
- Setengah lingkaran dengan jari-jari 1,25 m diukur dari titik di lantai tepat di bawah titik tengah keranjang ke sisi bagian dalam dari setengah lingkaran. Setengah lingkaran terhubung dengan:
- **2** garis paralel tegak lurus dengan *endline*, sisi bagian dalam berjarak 1,25 m dari titik di lapangan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

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

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

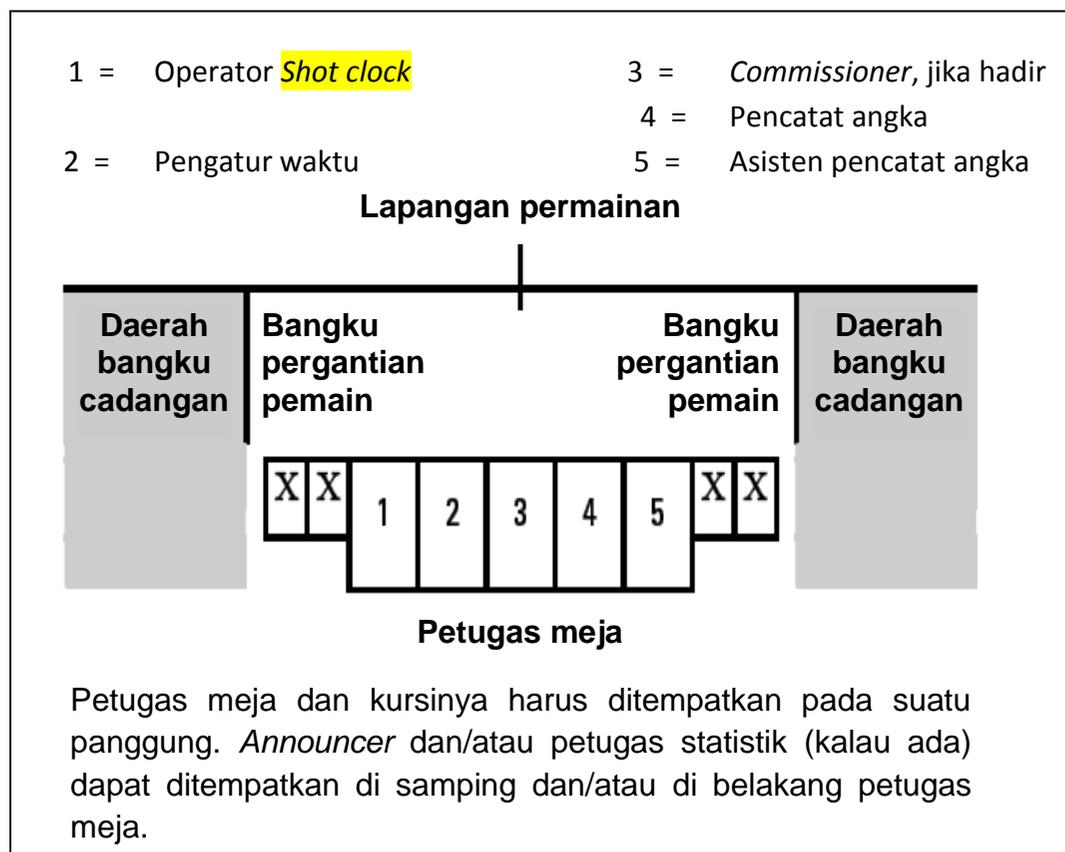


Gambar 2 Daerah bersyarat



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

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



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 pengamanannya.
- Bola basket
- Jam pertandingan
- Papan pencatat angka
- **Shot Clock**
- *Stopwatch* atau peralatan yang sesuai (dapat terlihat), untuk mengukur waktu *time-out* (bukan jam pertandingan)
- 2 sinyal suara yang keras dan jelas yg terpisah dan berbeda, masing-masing satu untuk
 - **Operator Shot clock**
 - **Pencatat skor/waktu**
- *Scoresheet*
- Penunjuk *foul* pemain
- Penunjuk *team foul*
- Tanda panah *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 5 kali *foul*.

- 4.1.3 Selama waktu permainan, seorang anggota tim adalah:
- Seorang pemain ketika dia berada di lapangan permainan dan berhak untuk bermain.
 - Seorang pemain pengganti ketika dia tidak berada di lapangan permainan tetapi dia berhak untuk bermain.
 - Seorang pemain yang sudah tidak bermain ketika dia telah melakukan **5** kali *foul* dan tidak berhak lagi untuk bermain.
- 4.1.4 Selama jeda permainan, semua anggota tim yang berhak untuk bermain dianggap sebagai pemain.
- 4.2 Peraturan**
- 4.2.1 Tiap tim akan terdiri dari:
- Tidak lebih dari **12** anggota tim yang berhak untuk bermain, termasuk seorang kapten.
 - Seorang pelatih dan jika tim menghendaki seorang asisten pelatih.
 - Maksimal **5** *team follower* yang boleh duduk di bangku dan mempunyai tanggung jawab khusus, seperti manager, dokter, *physiotherapist*, pencatat statistik, penerjemah, dll.
- 4.2.2 **Selama waktu permainan 5 pemain dari masing-masing tim harus berada di lapangan permainan dan boleh diganti.**
- 4.2.3 Seorang pemain pengganti akan menjadi pemain dan seorang pemain akan menjadi pemain pengganti ketika:
- Wasit memberi isyarat pemain pengganti untuk memasuki lapangan permainan.
 - Selama *time-out* atau jeda permainan, seorang pemain cadangan meminta pergantian pemain kepada pencatat angka.
- 4.3 Seragam**
- 4.3.1 Seragam 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. Panjang celana pendek harus berakhir diatas lutut.**
 - 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 **20**cm.
 - Nomor pada bagian depan setidaknya mempunyai tinggi **10** cm.
 - Nomor tersebut setidaknya mempunyai lebar **2** cm.
 - **Tim akan menggunakan nomor 0 dan 00 dan dari 1 sampai 99**
 - Pemain dari tim yang sama tidak boleh memakai nomor yang sama.
 - Iklan atau logo setidaknya berjarak **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 jangkauan seorang pemain atau cara lainnya yang memberikan keuntungan yang tidak adil tidak diijinkan.
- 4.4.2 Pemain tidak boleh memakai perlengkapan (benda-benda) yang dapat menyebabkan pemain lain cedera.
- Berikut ini **tidak diijinkan**:
 - Pelindung, penguat atau pengikat jari, tangan, pergelangan tangan, sikut atau lengan bawah 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 nama yang bertujuan amal, tanda, logo atau identifikasi lain termasuk, namun tidak terbatas pada, tubuh, rambut atau tempat lainnya.
- 4.4.4 Perlengkapan lainnya 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 Anggota tim cadangan boleh memasuki lapangan permainan, **Hanya** dengan ijin dari seorang wasit, untuk menangani pemain yang cedera sebelum dia digantikan.
- 5.5 Seorang dokter boleh memasuki lapangan permainan, tanpa **ada** ijin dari seorang wasit jika menurut penilaian dokter pemain yang cedera membutuhkan penanganan medis dengan segera.
- 5.6 Selama pertandingan, siapapun pemain yang berdarah atau mengalami luka terbuka harus diganti. Dia dapat kembali ke lapangan permainan hanya setelah pendarahannya dapat dihentikan dan bagian yang terluka atau luka terbukanya telah benar-benar ditutup dengan baik dan aman.
- 5.7 Jika pemain yang cedera atau pemain yang berdarah atau mengalami luka terbuka tersebut membaik selama *time-out* yang diambil oleh tim manapun sebelum sinyal pencatat angka untuk pergantian pemain, pemain tersebut boleh melanjutkan untuk bermain.
- 5.8 Pemain yang telah ditunjuk oleh pelatih untuk memulai pertandingan **atau yang memperoleh perawatan diantara *free throw*** dapat diganti apabila mengalami cedera. Pada kasus ini, lawannya juga berhak untuk melakukan pergantian pemain dengan jumlah pemain yang sama jika tim tersebut menghendaki.

Pasal 6 Kapten : Tugas dan wewenang

- 6.1 Kapten (CAP) adalah seorang pemain yang ditunjuk oleh pelatih 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 **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 **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 **5** pemain yang akan memulai pertandingan. Pelatih tim A akan memberikan informasi terlebih dahulu.
- 7.3 Anggota tim cadangan adalah orang-orang yang diijinkan duduk di daerah bangku cadangan dan tetap berada di dalam daerah bangku cadangannya.
- 7.4 Pelatih **atau** asisten pelatih diperbolehkan mendatangi petugas meja selama pertandingan untuk mendapatkan informasi statistik hanya saat bola menjadi mati dan jam pertandingan berhenti.
- 7.5 Boleh pelatih atau asisten pelatih, tetapi hanya satu dari mereka pada waktu tertentu yang diijinkan untuk tetap berdiri selama pertandingan. Mereka dapat mengarahkan pemain secara lisan selama pertandingan dengan tetap berada di daerah bangku cadangannya. Asisten pelatih tidak diperkenankan berkomunikasi dengan wasit.
- 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 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 **4** periode dengan masing-masing periode **10** menit.
- 8.2 Akan ada jeda permainan selama **20** menit sebelum pertandingan dijadwalkan untuk dimulai.
- 8.3 Akan ada jeda permainan selama **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 **15** menit.
- 8.5 Jeda permainan dimulai:
- Dua puluh **20** menit sebelum pertandingan dijadwalkan untuk dimulai.
 - Ketika sinyal jam pertandingan berbunyi untuk mengakhiri periode **tersebut**.
- 8.6 Jeda permainan berakhir:
- Pada permulaan periode pertama ketika bola lepas dari tangan (kedua tangan) *referee* pada **saat bola diudara** untuk *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 **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.
- 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 saat bola diudara untuk *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 5 orang pemain yang siap untuk bermain.
- 9.4 Untuk semua pertandingan, tim yang disebut pertama dalam jadwal (tim tuan rumah) akan menempati bangku cadangan dan keranjangnya di sisi kiri dari petugas meja, menghadap lapangan permainan.
Bagaimanapun juga jika 2 tim setuju, mereka dapat bertukar bangku cadangan dan/atau keranjang.
- 9.5 Sebelum 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. Apabila papan pantul dilengkapi dengan lampu pada sisi-sisinya, nyala lampu akan lebih diutamakan daripada suara sinyal jam pertandingan.

Pasal 10 Status bola

- 10.1 Bola dapat hidup ataupun mati.
- 10.2 Bola menjadi **hidup** ketika:
- Selama *jump ball*, bola lepas dari tangan (kedua tangan) *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 **Shot clock** berbunyi ketika suatu tim sedang menguasai bola.
- Bola yang sedang melayang pada suatu tembakan untuk mencetak angka disentuh oleh seorang pemain dari tim manapun setelah:
 - Seorang wasit meniupkan peluitnya
 - Sinyal jam pertandingan berbunyi untuk mengakhiri suatu periode
 - Sinyal **Shot clock** berbunyi

10.4 Bola **tidak** menjadi **mati** dan apabila tercipta bola masuk akan dihitung ketika:

- Bola melayang pada suatu tembakan untuk mencetak angka dan:
 - Seorang wasit meniup peluitnya
 - Sinyal jam pertandingan berbunyi untuk mengakhiri suatu periode
 - Sinyal **Shot clock** berbunyi
- Bola melayang pada suatu *free-throw* dan ketika seorang wasit meniup peluitnya untuk suatu penyimpangan atas peraturan kecuali oleh penembak *free-throw*.
- 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, dan suatu rangkaian gerakan menembak baru sepenuhnya dilakukan.
 - Selama gerakan yang berkelanjutan dari seorang pemain yang dalam gerakan menembak, sinyal jam pertandingan berbunyi untuk mengakhiri periode atau sinyal **Shot clock** berbunyi.

Pasal 11 Lokasi seorang pemain dan wasit

- 11.1 Lokasi seorang **pemain** ditentukan oleh di mana dia menyentuh lantai. Ketika dia berada di udara, dia tetap mempunyai status yang sama seperti saat dia menyentuh lantai untuk terakhir kali. Dalam hal ini termasuk garis batas, garis tengah, garis **3** angka, garis *free-throw*, garis-garis yang membatasi daerah bersyarat dan garis-garis yang membatasi daerah *no-charge semicircle*.
- 11.2 Lokasi seorang **wasit** ditentukan dengan cara yang sama seperti halnya pemain. Ketika bola menyentuh seorang wasit, hal ini sama dengan menyentuh lantai di mana wasit tersebut berada.

Pasal 12 Jump ball dan alternating possession

- 12.1 **Definisi jump ball**
- 12.1.1 **Jump ball** terjadi ketika seorang wasit melambungkan bola di lingkaran tengah diantara **2** pemain berlawanan pada permulaan periode pertama.

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

12.2 **Prosedur Jump ball**

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

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

12.2.3 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.

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

12.3 **Situasi jump ball**

Situasi *jump ball* terjadi ketika:

- Diputuskan suatu *held ball*.
- Bola keluar lapangan dan wasit (-wasit) ragu atau tidak sependapat siapa yang terakhir menyentuh bola diantara pemain yang berlawanan.
- Terjadi *free-throw violation* ganda selama *free-throw* terakhir atau satu-satunya yang tidak berhasil.
- Bola hidup menyangkut diantara ring dan papan pantul (**kecuali diantara *free-throw* dan setelah *free throw* terakhir atau satu-satunya yang diikuti oleh lemparan kedalam dari perpanjangan garis tengah diseberang petugas meja.**)
- Bola menjadi mati ketika tidak satupun tim yang menguasai atau berhak atas bola.
- Setelah pembatalan hukuman yang seimbang terhadap kedua tim, **jika** tidak terdapat hukuman *foul* lainnya yang tersisa untuk dilaksanakan dan tidak satupun tim yang mendapatkan penguasaan atau berhak atas bola sebelum *foul* pertama atau *violation*.
- 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-in alternating possession* akan menyebabkan tim tersebut kehilangan *throw-in alternating possession*-nya. Tanda panah *alternating possession* akan dibalikkan arahnya dengan segera, menunjukkan bahwa lawan dari tim yang melakukan *violation* akan berhak atas *throw-in alternating possession* pada situasi *jump ball* berikutnya. Pertandingan kemudian akan dilanjutkan dengan memberikan bola kepada lawan dari tim yang melakukan *violation* untuk *throw-in* 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-in alternating possession*,

Tidak menyebabkan tim yang melakukan *throw-in* kehilangan *alternating possession*-nya.

Pasal 13 Bagaimana bola dimainkan

13.1 Definisi

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

13.2 Peraturan

Seorang pemain tidak boleh berlari dengan bola, dengan **sengaja** menendang atau menahan bola dengan bagian manapun dari kaki atau memukul bola dengan tangan 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 yang telah diserahkan/berada pada pegangannya.

14.1.2 Penguasaan tim **berlanjut** ketika:

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

14.1.3 Penguasaan tim **berakhir** ketika:

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

Pasal 15 Pemain dalam gerakan menembak

15.1 Definisi

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

Tepisan 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.
- 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:

- **Sebuah** Bola masuk dari *free-throw* dihitung 1 angka.
- **Sebuah** Bola masuk dari daerah tembakan untuk mencetak dua-angka dihitung **2** angka.
- **Sebuah** Bola masuk dari daerah tembakan untuk mencetak tiga-angka dihitung **3** angka.
- Setelah bola menyentuh ring pada *free-throw* terakhir atau satu-satunya dan disentuh secara sah oleh pemain penyerang atau bertahan sebelum bola masuk ke keranjang, bola masuk dihitung **2** angka.

- 16.2.2 Jika seorang pemain dengan **tidak sengaja** memasukkan bola ke **keranjang milik tim sendiri**, bola masuk dihitung dua (2) angka dan akan dicatat 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 (**3** 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 bola dengan 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-in* 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 Ketika jam pertandingan menunjukkan menit 2:00 atau kurang **pada** periode keempat dan **pada** masing-masing periode tambahan, setelah pemberian *time-out* untuk tim yang berhak atas penguasaan bola di *backcourt*, *throw-in* selanjutnya 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-in* 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-in* 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 bola dengan diserahkan/berada pada pegangan pemain yang akan melakukan *throw-in* setelah *time-out* atau penghentian pertandingan setelah bola masuk atau *free-throw* terakhir 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 5 detik dimulai ketika bola telah diserahkan/berada pada pegangan pemain pertama yang berada di luar lapangan.

17.3 Peraturan

- 17.3.1 Seorang pemain yang melakukan *throw-in* **tidak** diperbolehkan:
- Mengambil waktu lebih dari 5 detik untuk melepaskan bola.
 - Melangkah ke dalam lapangan permainan ketika bola berada di tangan (kedua tangannya).
 - Menyebabkan bola menyentuh luar lapangan, setelah bola dilepaskan pada saat *throw-in*.
 - Menyentuh bola di lapangan permainan sebelum bola menyentuh pemain lain.
 - Menyebabkan bola langsung masuk ke keranjang.
 - Bergerak dari tempat *throw-in* yang telah ditentukan di belakang garis batas, 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 1 meter dari pemain yang melakukan *throw-in* ketika tempat *throw-in* mempunyai jarak kurang dari 2 meter antara garis batas dan segala sesuatu yang menghalangi di luar lapangan.

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 Masing-masing tim dapat diberikan:

- 2 *time-outs* pada babak pertama
- 3 *time-outs* pada babak kedua dengan maksimal 2 kali *time-outs* ini pada 2 menit terakhir di babak kedua
- 1 *time-outs* pada babak 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 menunjukkan menit 2:00 atau kurang pada periode keempat dan pada masing-masing periode tambahan, mengikuti terciptanya bola masuk kecuali wasit **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 daerah tim cadangan timnya dan **anggota tim cadangan** boleh memasuki lapangan permainan selama **mereka** tetap berada di sekitar daerah tim cadangan timnya.

18.3.6 Jika permintaan *time-out* dibuat oleh tim manapun setelah bola telah diserahkan/berada pada pegangan penembak *free-throw* untuk tembakan pertama 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 **1** hukuman *foul*, masing-masing rangkaian akan diperlakukan secara terpisah.

Pasal 19 Pergantian pemain

19.1 Definisi

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

19.2 Peraturan

- 19.2.1 Suatu tim dapat menggantikan seorang pemain (-pemain) saat ada kesempatan untuk pergantian pemain.
- 19.2.2 Kesempatan pergantian pemain dimulai ketika:
- Untuk kedua tim, bola menjadi mati, jam pertandingan dihentikan dan wasit telah menyelesaikan komunikasinya dengan petugas meja.
 - Untuk kedua tim, bola menjadi mati setelah *free-throw* terakhir atau satu-satunya yang berhasil.
 - Untuk tim yang tidak mencetak angka, tercipta bola masuk ketika jam pertandingan menunjukkan menit 2:00 atau kurang pada periode keempat dan pada masing-masing 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 5 pemain di lapangan permainan.
 - Pemain yang berhak atas *free-throw* hasil dari perbaikan suatu kekeliruan berada di bangku cadangan setelah digantikan secara sah
 - Pergantian pemain tidak akan diijinkan untuk tim yang mencetak angka ketika jam pertandingan dihentikan mengikuti terciptanya bola ketika jam pertandingan menunjukkan menit 2:00 atau kurang pada periode keempat dan pada masing-masing 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, membuat tanda pergantian konvensional dengan tangannya, atau duduk di bangku pergantian pemain. Dia harus siap untuk segera bermain.
- 19.3.2 Permintaan pergantian pemain dapat dibatalkan hanya sebelum sinyal pencatat angka telah dibunyikan untuk permintaan tersebut.
- 19.3.3 Segera setelah kesempatan pergantian pemain dimulai pencatat angka akan membunyikan sinyalnya untuk memberitahu wasit bahwa ada permintaan pergantian pemain.
- 19.3.4 Pemain pengganti akan tetap berada di luar garis batas sampai wasit meniupkan peluitnya, memberi tanda pergantian pemain dan mengisyaratkan dia untuk memasuki lapangan permainan.
- 19.3.5 Pemain yang diganti diijinkan untuk langsung menuju bangku cadangannya tanpa melapor baik kepada pencatat angka ataupun wasit.

19.3.6 Pergantian pemain akan diselesaikan secepat mungkin. Seorang pemain yang telah melakukan **5 foul** atau telah didiskualifikasi harus diganti secepatnya (kira-kira 30 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 5 *foul*.
- Telah didiskualifikasi.

Free-throw (beberapa *free-throw*) harus dilakukan oleh penggantinya yang tidak boleh diganti kembali sampai dia telah bermain pada fase-waktu-berjalan berikutnya dari pertandingan tersebut.

19.3.9 Jika permintaan pergantian pemain dilakukan oleh tim manapun setelah bola berada pada pegangan penembak *free-throw* untuk *free-throw* pertama 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:

- Tim tidak hadir atau tidak mampu menghadirkan 5 pemain yang siap untuk bermain setelah 15 menit dari jadwal pertandingan
- 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 **20 lawan 0**. Selanjutnya, tim yang di-*forfeit* akan menerima angka 0 pada klasifikasi.
- 20.2.2 Untuk **2-pertandingan** (kandang dan tandang) nilai seri keseluruhan (*skor aggregate*) dan untuk *Play-Off* (best of **3**), tim yang di-*forfeit* pada pertandingan pertama, kedua atau ketiga akan dinyatakan kalah pada seri atau *Play-Off* tersebut dikarenakan '*forfeit*'. Hal ini tidak berlaku untuk *Play-Off* (best of **5**).
- 20.2.3 Jika di dalam turnamen suatu tim terkena *forfeit* untuk kedua kalinya, tim tersebut akan didiskualifikasi dari turnamen dan hasil dari semua pertandingan yang telah dimainkan oleh tim ini akan dianggap tidak ada.

Pasal 21 Kalah bertanding karena default

21.1 Peraturan

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

21.2 Hukuman

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

23.1 Definisi

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

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

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

23.2 Peraturan

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

23.2.2 Jika bola berada di luar lapangan dikarenakan menyentuh atau disentuh oleh pemain yang berada di garis batas atau 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 2 *dribble* tersebut dia kehilangan penguasaan atas bola hidup di lapangan permainan dikarenakan:

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

Pasal 25 Travelling

25.1 Definisi

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

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

25.2 Peraturan

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

- 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).
- 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 **Seorang** Pemain jatuh, berbaring atau duduk di lantai:

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

Pasal 26 **3 seconds**

26.1 **Peraturan**

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

26.1.2 Kelonggaran harus diberikan untuk seorang pemain yang:

- Berusaha untuk meninggalkan daerah bersyarat.
- Berada di daerah bersyarat ketika dia atau teman setimnya dalam gerakan menembak dan bola meninggalkan atau baru saja lepas dari tangan (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 **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 aktif **yang sah** pada jarak yang tidak lebih dari **1** m.

27.2 **Peraturan**

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

Pasal 28 **8 seconds**

28.1 **Peraturan**

28.1.1 Kapanpun:

- **Seorang pemain di *backcourt*-nya menguasai bola hidup,**
- 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 sepenuhnya telah menyentuh *frontcourt*-nya,
 - Bola menyentuh atau disentuh secara sah oleh pemain bertahan yang bagian tubuhnya telah menyentuh *backcourt*-nya,
 - Bola menyentuh seorang wasit yang bagian tubuhnya berada di *frontcourt* dari tim yang sedang menguasai bola.
 - Selama *dribble* dari *backcourt* menuju *frontcourt*, bola dan kedua kaki yang melakukan *dribble* sepenuhnya menyentuh *frontcourt*.
- 28.1.3 Periode **8 seconds** akan dilanjutkan dengan berapapun sisa waktu ketika tim yang sebelumnya menguasai bola diberikan *throw-in* di *backcourt*, hasil dari:
- Bola keluar lapangan.
 - Seorang pemain dari tim yang sama mengalami cedera.
 - Situasi *jump ball*.
 - *Double foul*.
 - Penghapusan hukuman yang sama terhadap kedua tim.

Pasal 29 24 seconds

29.1 Peraturan

29.1.1 Kapanpun:

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

tim tersebut harus melakukan usaha tembakan untuk mencetak angka dalam waktu dua puluh **24** detik.

Akan dianggap suatu tembakan untuk mencetak angka selama **24** detik:

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

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

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

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

29.2 **Prosedur**

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

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

Pada situasi ini penguasaan atas bola akan diberikan kepada tim yang sama yang sebelumnya sedang menguasai bola. Kemudian

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

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

29.2.2 **Shot clock** akan direset ke 24 detik kapanpun terjadi lemparan kedalam yang diberikan kepada tim lawan setelah permainan dihentikan oleh wasit untuk foul atau violation yang dilakukan oleh tim yang sedang menguasai bola.

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

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

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

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

Pasal 30 Bola telah kembali ke *backcourt*

30.1 Definisi

30.1.1 Sebuah tim dalam penguasaan bola hidup di daerah *froncourt* jika

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

- 30.1.2 Sebuah tim dalam penguasaan bola hidup di daerah *frontcourt* telah menyebabkan bola secara tidak sah kembali ke wilayah *backcourtnya* jika seorang pemain dari tim tersebut adalah orang yang terakhir yang menyentuh bola di wilayah *frontcourtnya* dan kemudian bola disentuh pertama kali oleh pemain dari tim tersebut
- Yang sebagian anggota tubuhnya bersinggungan dengan wilayah *backcourt* atau
 - Setelah bola menyentuh wilayah *backcourt* tim tersebut.

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

30.2 **Peraturan**

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

30.3 **Hukuman**

- 30.3.1 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.
- Setelah *free-throw* yang diikuti dengan *free-throw* (beberapa *free-throw*) tambahan, seorang pemain menyentuh bola, keranjang atau papan pantul ketika bola masih mempunyai kemungkinan untuk masuk ke keranjang.
- Seorang pemain menjangkau melewati keranjang dari bawah dan menyentuh bola.
- Seorang pemain bertahan menyentuh bola atau keranjang ketika bola berada di dalam keranjang, karenanya bola tercegah untuk bisa melewati keranjang.
- Seorang pemain menyebabkan keranjang bergetar atau memegang keranjang sehingga, dalam penilaian wasit, bola telah tercegah untuk masuk ke keranjang atau mengakibatkan bola masuk ke keranjang.
- Seorang pemain memegang keranjang untuk memainkan bola.

31.2.5 Ketika

- Seorang wasit meniup peluitnya saat bola berada di tangan seorang pemain yang dalam keadaan menembak, atau bola sedang melayang 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:

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

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

31.3.3 Jika *goaltending* dilakukan oleh seorang **pemain bertahan** selama *free-throw* terakhir atau satu-satunya, 1 angka akan diberikan kepada tim penyerang, diikuti dengan **sebuah** 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.

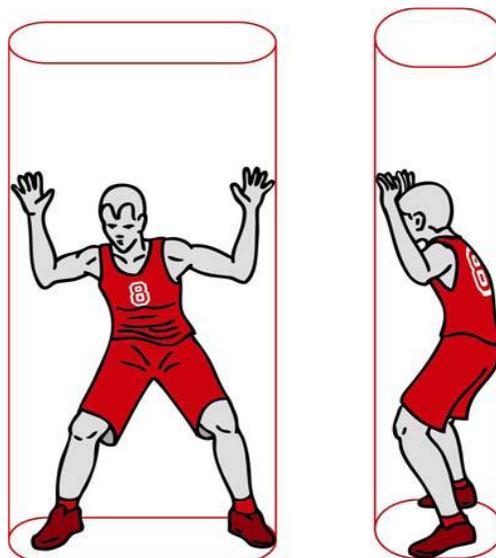
Pasal 33 Persinggungan : Prinsip Umum

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.

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



Gambar 5 Prinsip Silinder

33.2 **Prinsip verticality**

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

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

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, **unsur jarak dan waktu akan diterapkan**. Seorang pemain bertahan tidak boleh mengambil posisi terlalu dekat dan/atau terlalu cepat pada jalur pergerakan lawan sehingga dia tidak mempunyai waktu atau jarak yang cukup baik untuk berhenti ataupun merubah arah.

Jarak berbanding lurus dengan kecepatan lawan, **namun** tidak kurang dari **1** langkah normal.

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

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

33.6 **Seorang pemain yang berada di udara**

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

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

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

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

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

33.7 **Screening: Sah dan tidak sah**

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

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

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

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

- **Bergerak** ketika 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 **1** langkah normal terhadap *screen* tanpa membuat persinggungan.

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

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

Seorang pemain yang di-*screen* 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 *foul blocking* 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 siku (kedua siku) 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* setiap persinggungan yang disebabkan oleh pemain penyerang yang melompat terhadap pemain bertahan di dalam *no-charge semi-circle* tidak akan diputuskan sebagai *offensive foul*, kecuali pemain penyerang secara tidak sah menggunakan tangan, lengan, kaki atau badannya. Peraturan ini diterapkan ketika

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

33.11 **Melakukan persinggungan terhadap 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 **dimana** 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 persinggungan secara tidak sah seorang pemain dengan seorang lawan, baik saat bola hidup ataupun mati.

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

34.2 **Hukuman**

Personal foul akan dibebankan 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 akan diterapkan.
- 34.2.2 Jika *foul* dilakukan terhadap seorang pemain dalam gerakan menembak, pemain tersebut akan diberikan sejumlah *free-throw* sebagai berikut:
- Jika tembakan **dilepaskan** dari daerah tembakan berhasil, bola masuk akan dihitung dan, sebagai tambahannya, **1** *free-throw*.
 - Jika tembakan **dilepaskan** dari daerah tembakan untuk mencetak dua-angka tidak berhasil, **2** *free-throw*.
 - Jika tembakan **dilepaskan** dari daerah tembakan untuk mencetak tiga-angka tidak berhasil, **3** *free-throw*.
 - Jika pemain dikenai *foul* saat, atau sesaat sebelum, sinyal jam pertandingan berbunyi untuk mengakhiri periode atau saat, atau sesaat sebelum, sinyal **shot clock** berbunyi, ketika bola masih di tangan (kedua tangan) pemain dan bola berhasil masuk, bola masuk tidak akan dihitung dan akan diberikan **2** atau **3** *free-throw*.

Pasal 35 *Double foul*

35.1 **Definisi**

35.1.1 *Double foul* adalah situasi di mana **2** pemain yang berlawanan saling melakukan *personal 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 *double foul*:

- 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 penyimpangan.
- Tidak satu tim pun sedang menguasai bola ataupun berhak atas bola, terjadi situasi *jump ball*.

Pasal 36 *Technical foul*

36.1 Peraturan tingkah laku

36.1.1 Tingkah laku yang patut pada pertandingan menuntut kerjasama penuh dan loyal dari para pemain dan anggota tim cadangan dengan wasit, petugas meja dan *commissioner*, jika hadir.

36.1.2 Masing-masing tim akan melakukan yang terbaik untuk menjamin suatu kemenangan, tetapi hal ini harus dilakukan dalam semangat sikap sportif dan *fair play*.

36.1.3 Kesengajaan atau pengulangan tidak bekerjasama atau tidak sejalan dengan maksud dan semangat dari peraturan ini akan termasuk sebagai sebuah *technical foul*.

36.1.4 Wasit boleh mencegah *technical foul* dengan memberikan peringatan atau bahkan mengabaikan penyimpangan kecil di mana jelas tidak sengaja dan tidak ada akibat langsung terhadap pertandingan, kecuali terdapat pengulangan penyimpangan yang sama setelah peringatan.

36.1.5 Jika penyimpangan diketahui setelah bola menjadi hidup, pertandingan akan dihentikan dan *technical foul* dibebankan. Hukuman akan dilaksanakan sesuai dengan kapan *technical foul* tersebut telah terjadi pada waktu dibebankannya. Apapun yang terjadi selama jeda antara penyimpangan dan pertandingan yang sedang dihentikan akan dinyatakan sah.

36.2 Kekerasan

36.2.1 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.

36.2.2 Tindakan kekerasan apapun yang terjadi yang melibatkan pemain atau anggota tim cadangan di lapangan permainan atau disekitarnya, wasit akan mengambil tindakan seperlunya untuk menghentikan mereka.

- 36.2.3 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.
- 36.2.4 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.
- 36.2.5 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.

- 36.2.6 Tindakan fisik oleh pemain atau anggota tim cadangan 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.

36.3 Definisi

- 36.3.1 **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 tangannya 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* ketika *free-throw* terakhir atau satu-satunya oleh seorang pemain bertahan. **tim penyerang akan diberikan 1 angka**, diikuti dengan hukuman *technical foul* yang dibebankan terhadap pemain bertahan.

36.3.2 *Technical foul* yang dilakukan oleh anggota tim cadangan adalah *foul* atas komunikasi yang tidak sopan dengan atau menyentuh wasit, *commissioner*, petugas meja atau lawannya, atau penyimpangan atas prosedur atau administrasi yang semestinya.

36.3.3 Seorang pemain akan di disqualifikasi dari pertandingan tersebut ketika ia dibebankan 2 *Technical foul*

36.3.4 Seorang pelatih akan didiskualifikasi dari pertandingan tersebut ketika:

- Dia telah dibebankan dengan 2 *technical foul* ('C') hasil dari perilaku *unsportsmanlike* perorangannya.
- Dia telah dibebankan dengan akumulasi 3 *technical foul*, baik semuanya ('B') atau salah satunya ('C'), hasil dari perilaku *unsportsmanlike* dari anggota tim cadangan lainnya.

36.3.5 Jika seorang pemain atau pelatih didiskualifikasi berdasarkan Pasal 36.3.3, atau pasal 36.3.4 hanya *technical foul* tersebut yang merupakan *foul* yang akan dihukum dan tidak ada hukuman tambahan yang akan dilaksanakan atas diskualifikasi.

36.4 Hukuman

36.4.1 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 anggota tim cadangan, sebuah *technical foul* akan dibebankan terhadap pelatih dan tidak akan dihitung sebagai salah satu dari *team foul*.

36.4.2 Lawan akan mendapatkan 1 free throw, diikuti dengan:

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

Pasal 37 *Unsportsmanlike foul*

37.1 Definisi

37.1.1 *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.
- Berlebihan, kontak keras yang disebabkan oleh pemain dalam upaya untuk bermain bola.
- Kontak oleh pemain bertahan dari belakang atau samping pada lawan dalam usaha untuk menghentikan serangan *fast break* dan tidak ada pemain bertahan antara pemain ofensif dan keranjang lawan.
- Kontak dengan pemain defensif pada lawan di lapangan pada 2 menit terakhir pada periode keempat dan di setiap periode tambahan, ketika bola berada diluar lapangan untuk lemparan ke dalam dan masih di tangan wasit atau pada saat diserahkan kepada pemain yang mengambil lemparan ke dalam.

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

37.2 Hukuman

37.2.1 Sebuah *unsportsmanlike foul* akan dibebankan terhadap pelakunya.

37.2.2 *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: **2** *free-throw*.
- Jika *foul* dilakukan terhadap seorang pemain dalam gerakan menembak: bola masuk, jika tercipta, akan dihitung dan, sebagai tambahan, **1** *free-throw*.
- Jika *foul* dilakukan terhadap seorang pemain dalam gerakan menembak dan tidak terjadi bola masuk: **2** atau **3** *free-throw*.

37.2.3 Seorang pemain akan didiskualifikasi pada **pertandingan tersebut** ketika dia telah dibebankan dengan **2** *unsportsmanlike foul*.

37.2.4 Jika seorang pemain didiskualifikasi berdasarkan Pasal 37.2.3, hanya *unsportsmanlike foul* tersebut yang merupakan *foul* yang akan dihukum dan tidak ada hukuman tambahan yang dilaksanakan atas diskualifikasi tersebut.

Pasal 38 *Disqualifying foul*

38.1 Definisi

- 38.1.1 *Disqualifying foul* adalah tindakan **sangat keras** yang berlebihan oleh seorang pemain atau anggota tim cadangan.
- 38.1.2 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).

38.2 Hukuman

- 38.2.1 *Disqualifying foul* akan dibebankan terhadap pelakunya.
- 38.2.2 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.
- 38.2.3 *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.
- 38.2.4 Jumlah *free-throw* akan diberikan sebagai berikut:
- **Jika *foul* adalah *foul* tanpa-persinggungan : 2 *free-throw*.**
 - Jika *foul* dilakukan terhadap seorang pemain yang tidak dalam gerakan menembak: **2 *free-throw*.**
 - Jika *foul* dilakukan terhadap seorang pemain dalam gerakan menembak: bola masuk, jika tercipta, akan dihitung dan, sebagai tambahan, **1 *free-throw*.**
 - Jika *foul* dilakukan terhadap seorang pemain dalam gerakan menembak dan tidak terjadi bola masuk: dua **2** atau tiga **3 *free-throw*.**

Pasal 39 *Perkelahian*

39.1 Definisi

Perkelahian adalah interaksi fisik antara **2** atau lebih lawan (pemain dan anggota tim cadangan).

Pasal ini hanya diterapkan untuk anggota tim cadangan 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, **Mereka** 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, **Mereka** akan didiskualifikasi.

39.3 Hukuman

- 39.3.1 Terlepas dari jumlah anggota tim cadangan yang didiskualifikasi karena meninggalkan daerah bangku cadangan, sebuah *technical foul* tunggal ('B') akan dibebankan terhadap pelatih.
- 39.3.2 Jika anggota tim cadangan 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**.

PERATURAN TUJUH – KETENTUAN UMUM

Pasal 40 5 foul yang dilakukan oleh pemain

- 40.1 Seorang pemain yang telah melakukan 5 *foul*, *personal* dan/atau *technical*, akan diberitahukan kepadanya oleh referee dan harus segera meninggalkan pertandingan. Dia harus digantikan dalam waktu 30 detik.
- 40.2 Sebuah *foul* yang dilakukan oleh seorang pemain yang sebelumnya telah melakukan *foul* 5 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 Sebuah Tim foul adalah *personal*, *technical*, *unsportsmanlike* atau *disqualifying foul* yang dilakukan oleh pemain. 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 2 *free-throw*, bukannya *throw-in*. Pemain yang dilanggar yang akan melakukan *free throw* (*beberapa free-throw*).
- 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 **dicatat** dan 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.
- 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.

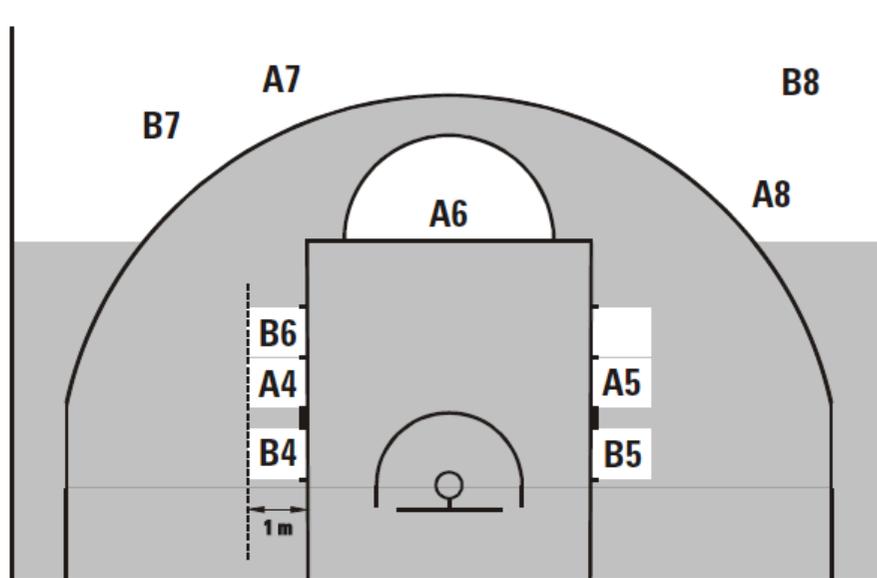
43.2 Peraturan

- 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* **ke 5** atau telah didiskualifikasi, penggantinya akan melakukan usaha *free-throw* (beberapa *free-throw*) tersebut. Jika tidak terdapat pemain pengganti, siapapun dari teman setimnya yang ditentukan oleh pelatih 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 **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 *rebound free-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 *rebound free-throw* yang bukan haknya.
- Memasuki daerah bersyarat, daerah netral atau meninggalkan tempat *rebound free-throw* sampai bola lepas dari tangan (kedua tangan) penembak *free-throw*.
- Tidak mengganggu penembak *free-throw* dengan aksinya.



Gambar 6 Posisi pemain selama *free-throw*

- 43.2.5 Pemain yang tidak berada di tempat *rebound free-throw* akan tetap berada di belakang perpanjangan garis *free-throw* dan di belakang garis daerah tembakan untuk mencetak **3**-angka sampai *free-throw* telah berakhir.
- 43.2.6 Selama *free-throw* (beberapa *free-throw*) yang diikuti dengan (beberapa) rangkaian *free-throw* lainnya atau dengan *throw-in*, semua pemain akan berada di belakang perpanjangan garis *free-throw* dan di belakang garis daerah tembakan untuk mencetak **3**-angka.

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

43.3 Hukuman

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

Violation yang dilakukan pemain lainnya yang terjadi berdekatan sebelum, pada waktu yang hampir bersamaan, atau setelah *violation* yang dilakukan oleh penembak *free-throw* akan diabaikan.

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, 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:

- Penembak **free-throw** atau teman setimnya 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.
- Mengijinkan pemain yang salah untuk melakukan usaha *free-throw* (beberapa *free-throw*).

44.2 Prosedur Umum

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

- 44.2.2 Seorang wasit boleh segera menghentikan pertandingan pada saat mengetahui adanya kekeliruan yang dapat diperbaiki, selama tidak ada tim yang tidak diuntungkan.
- 44.2.3 *Foul* yang dilakukan, angka yang tercipta, waktu yang terpakai, 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 **kesalahan** 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, dia harus masuk kembali ke lapangan permainan, untuk berpartisipasi dalam perbaikan kekeliruan, pada saat dia menjadi seorang pemain.
Selama penyelesaian perbaikan, dia boleh tetap berada dalam pertandingan kecuali pergantian yang sah telah diminta kembali, pada kasus ini pemain tersebut dapat meninggalkan lapangan permainan.
 - 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 Setiap **kekeliruan** pada pencatatan angka, pengaturan waktu oleh **petugas shot clock** oleh **petugas meja** yang melibatkan terciptanya angka, jumlah *foul*, jumlah *time-out*, jam pertandingan *dan shot clock* 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:
 - 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 **1** atau **2** *umpire*. Mereka akan dibantu oleh petugas meja dan oleh seorang *commissioner*, jika hadir.
- 45.2 **Petugas meja** akan terdiri dari seorang pencatat angka, seorang asisten pencatat angka, seorang pengatur waktu dan seorang operator **shot clock**.
- 45.3 **Commissioner** akan duduk di antara pencatat angka dan pengatur waktu. Tugas utamanya selama pertandingan adalah untuk mengawasi kerja dari petugas meja dan membantu *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, **shot clock**, *stopwatch* resmi dan mengenali (memastikan) petugas meja.
- 46.3 Memilih sebuah bola pertandingan dari setidaknya **2** bola yang telah terpakai yang disediakan oleh tim tuan rumah. Jika bola-bola ini tidak ada yang layak sebagai bola pertandingan, dia boleh memilih dari 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.
- 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 **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 atau anggota tim cadangan 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 Berwenang untuk mengesahkan sebelum pertandingan dan penggunaan, jika tersedia, **Instant Replay System (IRS)** untuk memutuskan sebelum ia menandatangani *scoresheet*
- Pada akhir periode atau periode tambahan
 - Apakah suatu tembakan untuk mencetak angka yang sukses telah dilepaskan sebelum sinyal jam pertandingan berbunyi untuk akhir periode.
 - Apakah dan berapa banyak waktu akan ditampilkan pada jam permainan, jika:
 - Terjadi pelanggaran out-of-bound dari penembak.
 - Terjadi pelanggaran *shot clock*
 - Terjadi pelanggaran 8 detik .
 - Sebuah keputusan foul sebelum akhir waktu bermain.
 - Ketika jam pertandingan menunjukkan menit 2:00 atau kurang pada period keempat dan pada setiap periode tambahan,
 - Apakah suatu tembakan untuk mencetak angka yang sukses telah dilepaskan sebelum sinyal *shot clock* telah berbunyi.
 - Apakah suatu tembakan untuk mencetak angka telah dilepaskan sebelum sebuah foul di putuskan.
 - Untuk mengidentifikasi pemain yang telah menyebabkan menjadi keluar.
 - Selama waktu permainan
 - Apakah suatu tembakan untuk mencetak angka akan dihitung 2 atau 3 angka
 - Setelah terjadi kerusakan jam pertandingan atau terjadi pada *shot clock*, untuk menentukan berapa lama waktu yang harus di perbaiki
 - Untuk mengidentifikasi penembak free throw yang benar
 - Untuk mengidentifikasi keterlibatan dari anggota team dan *team follower* ketika terjadi perkelahian.
- 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:
- 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 **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 **5** menit dari kejadian, pertandingan akan dilanjutkan. Wasit (-wasit) yang tersisa akan mewasiti seorang diri sampai **akhir pertandingan**, kecuali ada kemungkinan mengganti wasit yang cedera dengan seorang wasit pengganti yang memenuhi syarat. Setelah berkonsultasi dengan *commissioner*, jika hadir, wasit yang **ada** akan memutuskan atas kemungkinan pergantian tersebut.
- 47.6 Untuk semua pertandingan internasional, jika dibutuhkan komunikasi secara lisan untuk menjelaskan suatu keputusan, hal ini akan dilakukan dalam bahasa Inggris.
- 47.7 **Setiap wasit mempunyai wewenang untuk membuat keputusan dalam batas tugasnya, tetapi **dia** tidak punya kewenangan untuk mengabaikan atau menentang keputusan yang dibuat oleh wasit (-wasit) lainnya.**
- 47.8 **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 pertandingan, pergantian pemain atau nomor pemain, dia akan memberi tahu wasit terdekat secepat mungkin.

- Mencatat jalannya perolehan angka, dengan mencatat bola masuk dan *free-throw* yang tercipta.
- *Foul* yang dibebankan kepada setiap pemain. Pencatat angka harus segera memberitahu wasit ketika *foul ke 5* dibebankan kepada pemain manapun. Dia akan mencatat *foul* yang dibebankan kepada tiap pelatih dan harus segera memberitahu wasit ketika seorang pelatih harus didiskualifikasi. Sama halnya, dia harus segera memberitahu wasit ketika seorang pemain telah melakukan **2 *technical fouls* atau 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 **pada *scoresheet***:

- Selama pertandingan, pencatat angka harus menunggu sampai bola mati pertama sebelum membunyikan sinyalnya.
- 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 **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 ketika jam pertandingan menunjukkan menit 2:00 atau kurang pada periode keempat dan masing-masing periode tambahan.
 - Sinyal **shot clock** berbunyi ketika suatu tim sedang menguasai bola.
- 49.3 Pengatur waktu akan mengukur **time-out** sebagai berikut:
- Segera menjalankan *stopwatch* ketika wasit meniupkan peluitnya dan memberikan tanda *time-out*.
 - Membunyikan sinyal ketika **50** detik dari waktu *time-out* terlewati.
 - 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 **3** menit, **1.5** menit tersisa sampai dimulainya periode tersebut.
 - Membunyikan sinyal sebelum periode kedua, keempat dan periode tambahan ketika **30** detik tersisa sampai dimulainya periode tersebut.
 - Membunyikan sinyal dan menghentikan peralatan waktu secara bersamaan segera ketika jeda permainan telah berakhir.

Pasal 50 Operator *shot clock*: Tugas

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

50.1 **Menjalankan atau menjalankan kembali** ketika:

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

50.2 **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.

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

- Bola memasuki keranjang secara sah.
- Bola menyentuh ring dari keranjang lawan (kecuali bola menyangkut di antara ring dan papan pantul). Dan dikuasai oleh tim yang tidak memiliki penguasaan bola sebelum bola menyentuh ring.
- Tim tersebut diberikan *throw-in* di *backcourt* :
 - Sebagai hasil dari foul atau *Violation*
 - Pertandingan dihentikan karena suatu tindakan yang tidak berhubungan dengan tim yang sedang menguasai bola,
 - Pertandingan dihentikan karena suatu tindakan yang tidak berhubungan dengan salah satu tim, kecuali lawan ditempatkan pada posisi yang tidak diuntungkan.
- Tim tersebut diberikan *free-throw* (beberapa *free-throw*).
- Penyimpangan atas peraturan tersebut dilakukan oleh tim yang sedang menguasai bola.

50.4 **Dihentikan tetapi tidak reset ke 24 detik** ketika tim yang sama yang sebelumnya menguasai bola diberikan *throw-in* di *frontcourt* dan 14 detik atau lebih yang tampak di *shot clock*:

- Sebagai hasil dari foul atau *Violation*
- 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.

- 50.5 **Dihentikan dan reset ke empat-belas (14) detik** ketika:
- Tim yang sama yang sebelumnya menguasai bola diberikan *throw-in* di *frontcourt* dan 13 detik atau kurang yang tampak di *shot clock*:
 - Sebagai hasil dari foul atau *Violation*
 - 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.
 - Setelah bola menyentuh ring pada suatu tembakan untuk mencetak angka yang gagal, *free throw* terakhir atau satu-satunya, atau pada sebuah passing, jika tim yang mendapatkan kembali menguasai bola adalah tim yang sama yang menguasai bola sebelum bola menyentuh ring.
- 50.6 **Mematikan**, setelah bola menjadi mati dan jam pertandingan sedang berhenti, di setiap periode ketika ada penguasaan baru bola untuk kedua tim dan ada kurang dari 14 detik pada jam permainan.

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

A – SINYAL WASIT

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

Signal Jam Pertandingan

STOP THE CLOCK



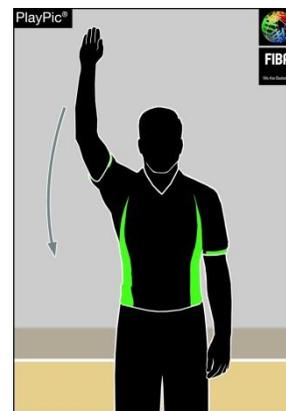
Open palm

STOP THE CLOCK
FOR FOUL



One clenched fist

START THE CLOCK



Chop with hand

Angka

1 Angka



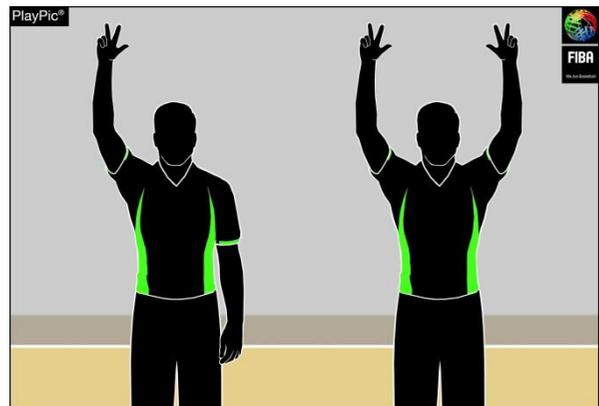
1 finger, 'flag'
from wrist

2 Angka



2 fingers, 'flag'
from wrist

3 Angka



3 fingers extended One arm:
Attempt Both arms: Successful

Substitution dan Time-Out

SUBSTITUTION



Cross forearms

BECKONING-IN



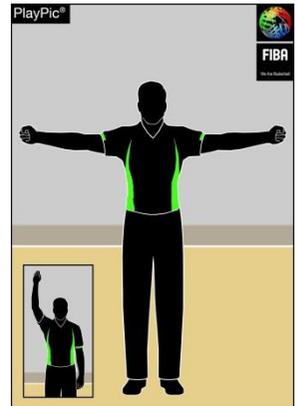
Open palm, wave towards the body

CHARGED TIME-OUT



Form T, show index finger

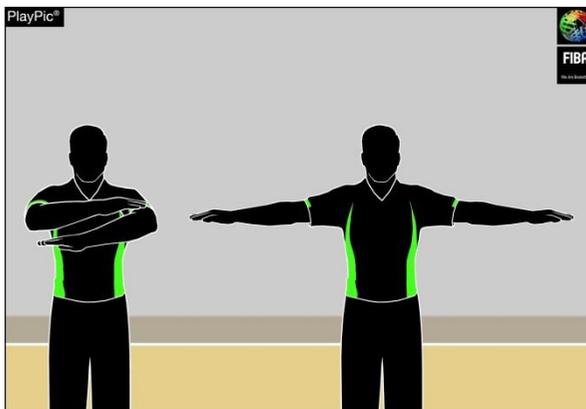
MEDIA TIME-OUT



Open arm with clenched fist

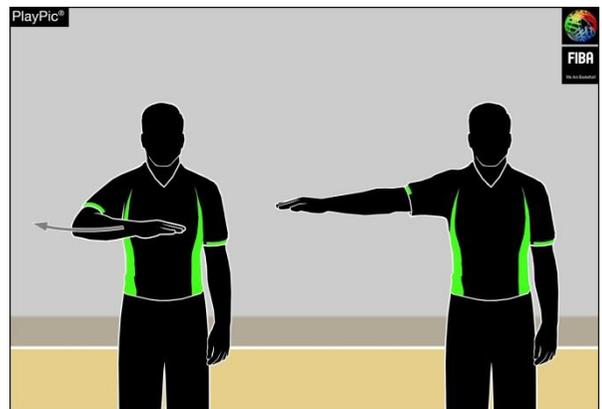
Informative

CANCEL SCORE, CANCEL PLAY



Scissor-like action with arms, Once across chest

VISIBLE COUNT



Counting while moving palm

COMMUNICATION



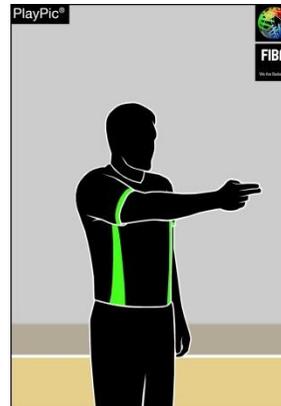
Thumb up

SHOT CLOCK RESET



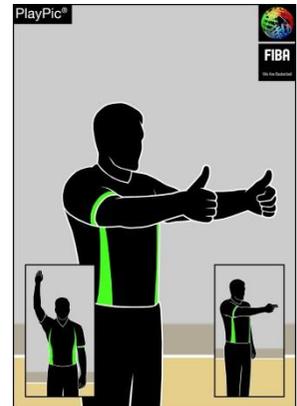
Rotate hand, Extend index finger

DIRECTION OF PLAY AND/OR OUT-OF-BOUND



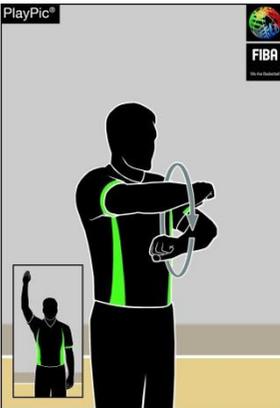
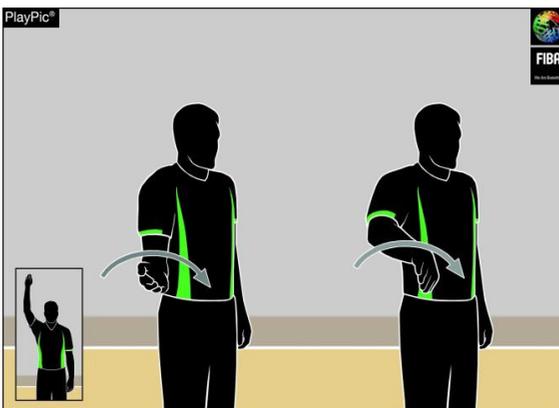
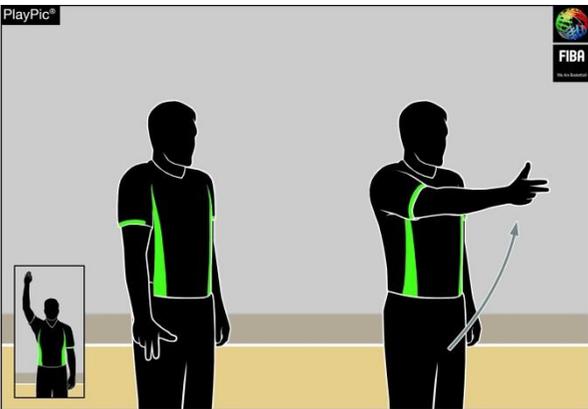
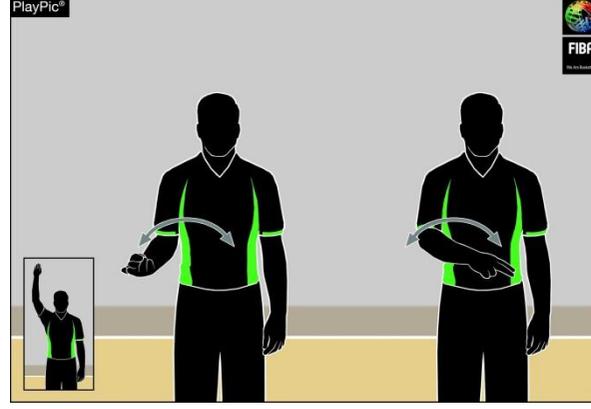
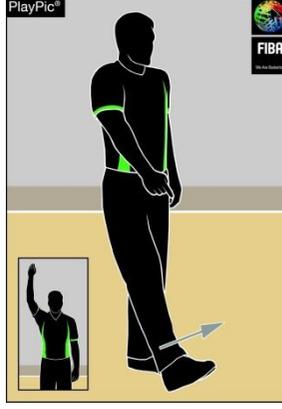
Point in direction of play, arm parallel to Sidelines

HELD BALL/JUMPBALL SITUATION



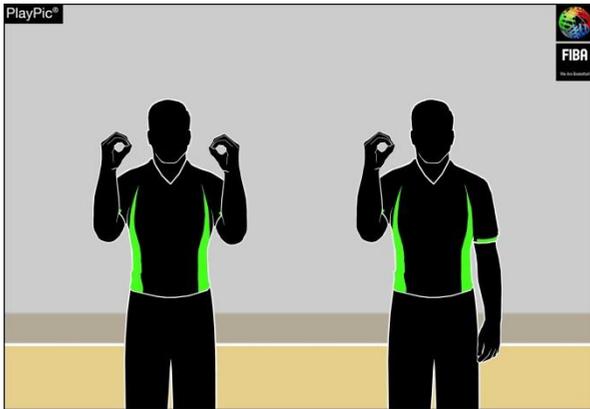
Thumbs Up, then point in direction of play using the alternating Possession arrow

Violations

<p>TRAVELING</p>  <p>Rotate fists</p>	<p>ILLEGAL DRIBBLE: DOUBLE DRIBBLING</p>  <p>Patting motion with palm</p>	<p>ILLEGAL DRIBBLE: CARRYING THE BALL</p>  <p>Half rotation with palm</p>
<p>3 SECOND</p>  <p>Arm extended, show 3 fingers</p>	<p>5 SECOND</p>  <p>Show 5 fingers</p>	<p>8 SECOND</p>  <p>Show 8 fingers</p>
<p>24 SECOND</p>  <p>Fingers touch shoulder</p>	<p>BALL RETURN TO BACKCOURT</p>  <p>Wave arm front of body</p>	<p>DELIBERATE</p> <p>FOTBALL</p>  <p>Point to the foot</p>

Number of Players

No. 00 and 0



Both hands show number 0, right hand shows number 0

No 1-5



Right hand shows Number 1 to 5

No. 6-10



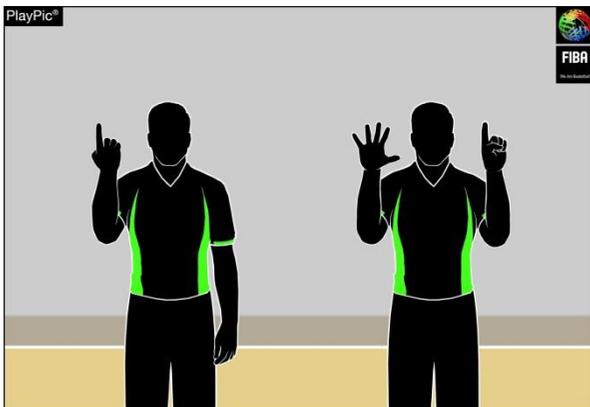
Right hand shows number 5
Left hand shows Number 1 to 5

No. 11-15



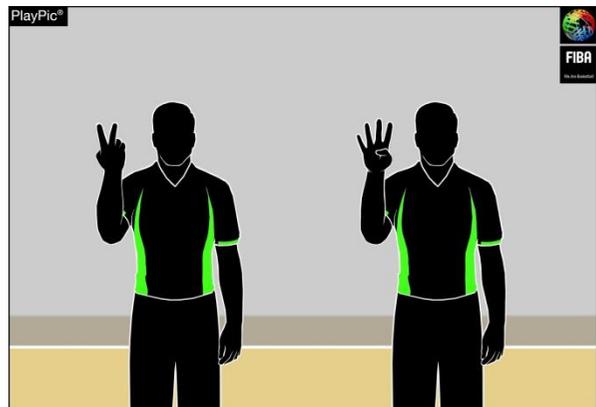
Right hand shows clenched fist
Left hand shows number 1 to 5

No. 16



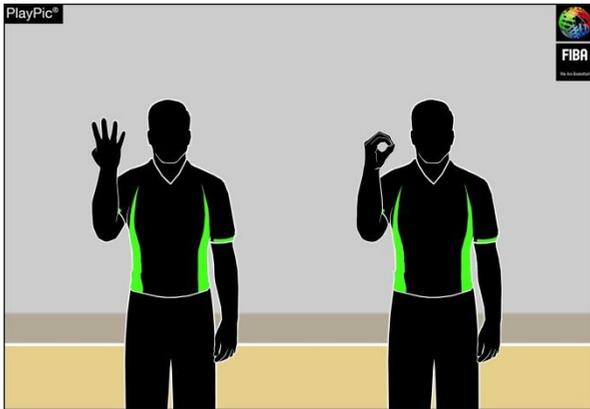
First reverse hand shows number 1 for the Decade digit-then open hands show number 6 for the units digit

No.24



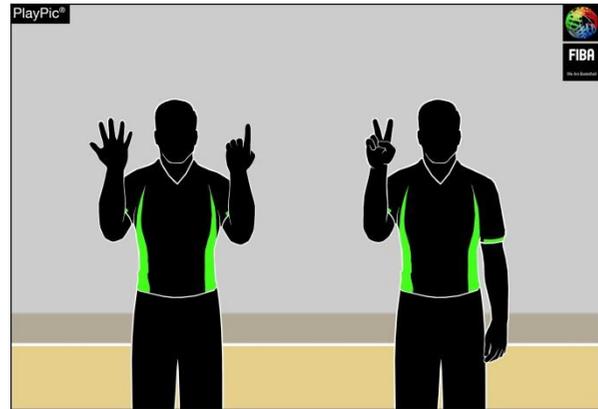
First reverse hand shows number 2 for the Decade digit-then open hands show number 4 for the units digit

No. 40



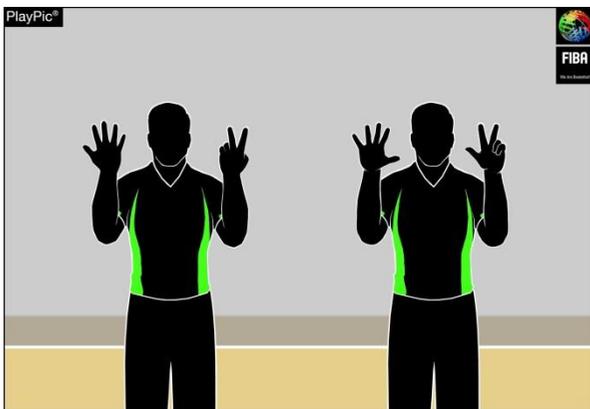
First reverse hand shows number 4 for the decade digit - then open hand shows 0 for the units digit

No. 62



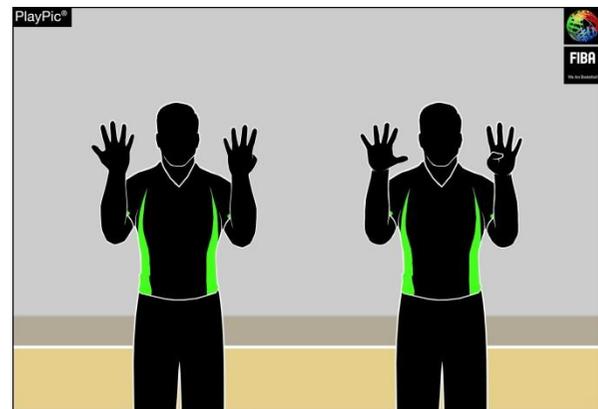
First reverse hand shows number 6 for the decade digit - then open hand shows 2 for the units digit

No. 78



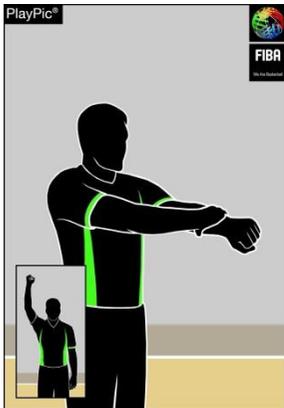
First reverse hands show number 7 for the decade digit - then open hands show number 8 for the units digit

No.99



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

Type of Fouls

		PUSHING OR CHARGING WITHOUT THE BALL	
HOLDING	Blocking (Defense) Illegal Screen (Offense)	HAND CHECKING	
			
Grasp Wrist downward	Both hands on hips	Imitate push	Grab palm and forward motion

ILLEGAL USE OF HAND



Strike wrist

CHARGING WITH THE BALL



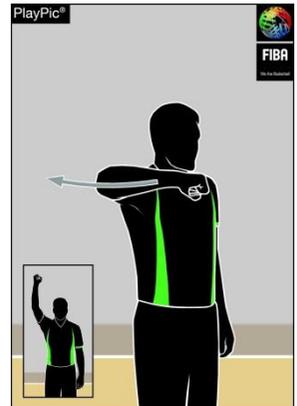
Clenched fist
Strike open palm

ILLEGAL CONTACT TO THE HAND



Strike the Palm
toward the others
forearm

EXCESSIVE SWING OF ELBOW



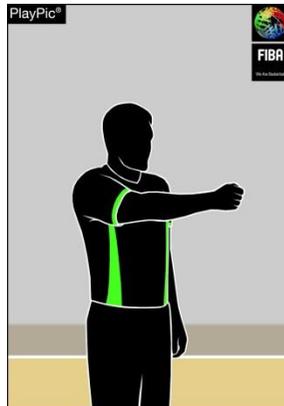
Swing elbow
backward

HIT TO THE HEAD



Imitate the contact
To the head

FOUL BY TEAM IN CONTROL OF THE BALL



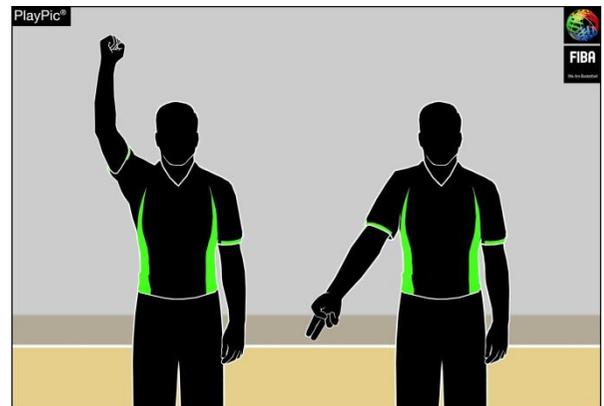
Point clenched fist
toward basket of
Offending team

FOUL ON ACT OF SHOOTING



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

FOUL NOT ON THE ACT OF SHOOTING



One arm with clenched fist, followed by
pointing the floor

Specials Fouls

UNSPORTSMANLIKE

DOUBLE FOUL



Wave clenched fists
On both hands

TECHNICAL FOUL



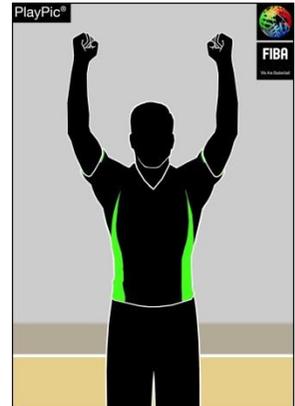
Form T, showing palms

FOUL



Grasp wrist upward

DISQUALIFYING FOUL



Clenched fists
On both hands

Foul Penalty Administration

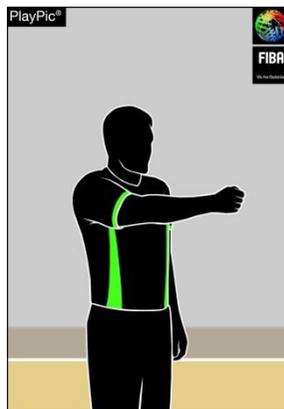
Reporting Table

**AFTER FOUL WITHOUT
FREE THROW (S)**



Point in direction of
Play, arm parallel to
Sidelines

**AFTER FOUL BY
TEAM IN CONTROL
OF THE BALL**



Clenched fist in
direction of play, arm
parallel to sidelines

1 FREE THROW



Hold up 1 finger

2 FREE THROWS



Hold up 2 finger

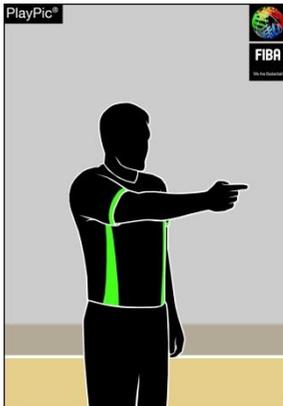
3 FREE THROWS



Hold up 3 finger

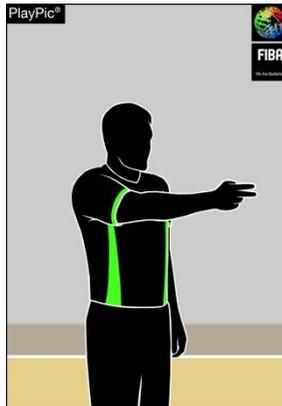
ADMINISTRATING FREE THROWS – ACTIVE OFFICIAL (LEAD)

1 FREE THROW



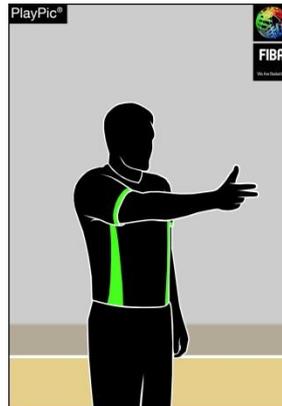
1 finger horizontal

2 FREE THROWS



2 finger horizontal

3 FREE THROWS



3 finger horizontal

ADMINISTRATING FREE THROWS – PASSIVE OFFICIAL (TRAIL & CENTRE)

1 FREE THROW



Index finger

2 FREE THROWS



Finger together
On both hands

3 FREE THROWS



3 fingers extended
On both hands

Diagram 7 Officials' signals

- B.1 *Scoresheet* yang diperlihatkan pada Gambar 8 adalah yang disetujui oleh FIBA *Technical Commission*.
- B.2 Terdiri dari **1** lembar asli dan **3** lembar salinan, masing-masing kertas dengan warna yang berbeda. Yang asli, dengan warna putih, untuk FIBA. Salinan pertama, dengan warna biru, untuk badan penyelenggara dari kompetisi tersebut, salinan kedua, dengan warna merah muda, untuk tim yang menang, dan salinan terakhir, dengan warna kuning, untuk tim yang kalah.
- Catatan: 1. Dianjurkan kepada pencatat angka untuk menggunakan pena dengan **2** 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 20 menit sebelum pertandingan dimulai**, pencatat angka akan mempersiapkan *scoresheet* dengan ketentuan sebagai berikut:
- B.3.1 Dia akan memasukkan nama ke **2** tim pada ruang di bagian atas *scoresheet*. **Tim 'A'** akan selalu merupakan tim lokal (tuan rumah) atau untuk turnamen atau pertandingan di lapangan permainan netral, tim pertama yang ada pada jadwal. Tim lainnya akan menjadi **tim 'B'**.
- B.3.2 Dia kemudian akan memasukkan:
- Nama kompetisi.
 - Nomor pertandingan.
 - Tanggal, waktu dan tempat pertandingan.
 - Nama dari *referee* dan *umpire* (-umpire).



FEDERATION INTERNATIONALE DE BASKETBALL
 INTERNATIONAL BASKETBALL FEDERATION
SCORESHEET

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

- B.3.3.3 Jika suatu tim hadir dengan kurang dari **12** pemain, pencatat angka akan membuat **sebuah garis melewati entri kosong yang terakhir**.
- 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 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 **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 **5** 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.

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

Gambar 10 Tim dalam *scoresheet*

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 2 garis mendatar secara paralel. **Harusnya Tim yang tidak diberikan time-out pertama sebelum 2 menit terakhir di babak kedua, pencatat skor yang akan menandai 2 garis horizontal di kotak pertama tim tersebut untuk babak kedua.**

B.8 Foul

B.8.1 *Foul* pemain bisa merupakan perorangan, technical, unsportsmanlike atau diskualifikasi dan akan dicatat terhadap pemain tersebut.

B.8.2 *Foul* yang dilakukan anggota tim cadangan bisa merupakan *technical* atau diskualifikasi dan akan dicatat terhadap pelatih.

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'. **Technical foul yang ke 2 juga harus ditandai dengan memasukan 'T', diikuti dengan 'GD' untuk *game disqualification* di ruang yang tersisa.**

B.8.3.3 *Technical foul* 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 'GD' pada ruang yang tersisa.

B.8.3.4 Sebuah *technical foul* terhadap pelatih atas alasan lainnya akan ditandai dengan memasukkan 'B'. **Technical foul ke 3 (salah satunya bisa 'C') akan di tandai dengan memasukan 'B' atau 'C' diikuti dengan 'GD' pada ruang yang tersisa.**

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

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

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 horizontal yang tebal.

B.8.3.10 Contoh untuk *disqualifying foul* untuk team bench personnel:

Disqualifying foul terhadap seorang pemain pengganti akan dicatat seperti berikut:

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

Dan

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

Disqualifying foul terhadap seorang asisten pelatih) akan dicatat seperti berikut

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

Disqualifying foul terhadap seorang pemain yang sudah tidak bermain setelah *foul* kelimanya akan dicatat seperti berikut:

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

Dan

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

B.8.3.11 Contoh untuk *disqualifying foul* (Berkelahi)

Diskualifikasi terhadap anggota tim cadangan 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 ₂	F	F
Assistant Coach	MONTA, B.			

Jika hanya asisten pelatih yang didiskualifikasi:

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

Jika pelatih dan asisten pelatih keduanya didiskualifikasi:

Coach	LOOR, A.	D ₂	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 ₂	P ₂	F	F	F
-----	-----------	---	---	----------------	----------------	---	---	---

Jika pemain pengganti 5 *foul*, maka akan dimasukkan 'F' pada semua ruang *foul* tersisa:

002	JONES, M.	5	⊗	T ₂	P ₃	P ₁	P ₂	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 ₂	P ₃	P ₂	P ₁	P ₂	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 ₂		
Assistant Coach	MONTA, B.			

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

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 Pencatatan angka berjalan**
- B.10.1 Pencatat angka akan membuat catatan ringkasan urutan perjalanan angka yang dicetak oleh masing-masing tim.
- B.10.2 Terdapat **4** kolom pada *scoresheet* untuk perjalanan angka ini.
- B.10.3 Tiap kolom dibagi lagi menjadi **4** kolom. **2** kolom di sebelah kiri untuk tim 'A' dan **2** kolom di sebelah kanan untuk tim 'B'. Kolom bagian tengah untuk angka berjalan (160 angka) untuk tiap tim.
- Pencatat angka akan:
- **Pertama**, membuat garis diagonal (/) untuk bola masuk yang sah yang tercipta dan lingkaran penuh () untuk *free-throw* yang berhasil masuk secara sah, pada jumlah angka **total yang baru** yang dikumpulkan oleh tim yang baru saja mencetak angka.
 - **Kemudian**, di ruang yang kosong pada sisi yang sama dari jumlah angka total yang baru (di samping yang baru/ atau ●) masukkan nomor pemain yang mencetak bola masuk atau *free-throw*.
- B.11 Angka berjalan: Instruksi tambahan**
- B.11.1 Bola masuk **3**-angka yang tercipta oleh seorang pemain akan dicatat dengan melingkari nomor pemain tersebut.
- B.11.2 Bola masuk yang tidak sengaja tercipta oleh seorang pemain 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.

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

Gambar 11
Angka

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*.

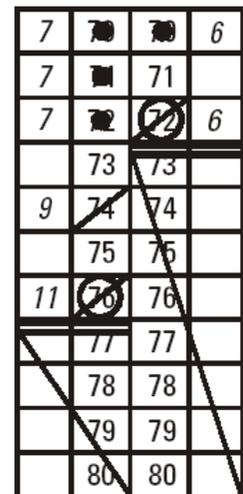
B.12.2 Pada akhir pertandingan, pencatat angka akan membuat 2 garis horisontal tebal di bawah jumlah angka terakhir yang dicetak oleh tiap tim dan nomor pemain yang mencetak angka terakhir. Dia juga akan membuat garis diagonal ke bagian bawah dari kolom untuk menghilangkan angka tersisa (angka berjalan) untuk tiap tim.

B.12.3 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 *shot clock*

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.

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.



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

Gambar 12 Penjumlahan

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

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 **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 **1** jam setelah pertandingan berakhir.

Jika keputusan Technical Committee mendukung tim yang melakukan protest, jaminan akan dikembalikan.

- C.2 Referee akan, dalam **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 **20** menit setelah penyampaian keputusan Komisi Teknis dan disertai dengan uang tanggungan yang setara dengan CHF **3000**, sebagai jaminan.

Jika keputusan Juri Banding mendukung tim yang melakukan banding, jaminan akan dikembalikan.

- C.4 Video, film, gambar atau peralatan apapun, visual, elektronik, digital, atau lainnya, **boleh digunakan hanya untuk menentukan** tanggung jawab berkenaan dengan tujuan disiplin atau untuk tujuan pembelajaran (latihan) setelah pertandingan berakhir.

D – KLASIFIKASI TIM

D.1 Prosedur

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

D.1.2 Prosedur ini diterapkan untuk setiap tim yang bermain hanya 1 pertandingan melawan setiap lawan di grupnya (turnamen tunggal) serta untuk setiap tim yang bermain 2 pertandingan atau lebih melawan setiap lawan (liga dengan pertandingan kandang dan tandang atau turnamen lainnya).

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

- Selisih angka yang lebih tinggi dari pertandingan diantara mereka
- Jumlah angka tertinggi yang dicetak dari pertandingan diantara mereka
- Selisih angka yang lebih tinggi dari semua pertandingan dalam grup
- Jumlah angka tertinggi yang dicetak dari semua pertandingan dalam grup

Jika kriteria ini masih belum dapat memutuskan, hasil undian akan memutuskan klasifikasi.

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

D.2 Contoh-contoh

D.2.1 Contoh 1 :

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

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

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

D.2.2 Contoh 2 :

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

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

Oleh karena itu : 1st A

Klasifikasi pertandingan antara B, C, D :

Team	Games played	Wins	Losses	Points	Goals	Goal difference
B	2	1	1	3	175 : 165	+ 10
C	2	1	1	3	150 : 155	- 5
D	2	1	1	3	135 : 140	- 5

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

D.2.3 Contoh 3 :

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

Team	Games played	Wins	Losses	Points	Goals	Goal difference
A	3	0	3	3	215 : 310	- 95
B	3	2	1	5	265 : 265	0
C	3	2	1	5	260 : 210	+ 50
D	3	2	1	5	260 : 215	+ 45

Oleh karena itu : 4th A

Klasifikasi pertandingan antara B, C, D :

Team	Games played	Wins	Losses	Points	Goals	Goal difference
B	2	1	1	3	175 : 180	- 5
C	2	1	1	3	160 : 155	+ 5
D	2	1	1	3	140 : 140	0

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

D.2.4 Contoh 4 :

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

Team	Games played	Wins	Losses	Points	Goals	Goal difference
A	3	0	3	3	215 : 310	- 95
B	3	2	1	5	265 : 260	+ 5
C	3	2	1	5	255 : 210	+ 45
D	3	2	1	5	260 : 215	+ 45

Oleh karena itu : 4th A

Klasifikasi pertandingan antara B, C, D :

Team	Games played	Wins	Losses	Points	Goals	Goal difference
B	2	1	1	3	175 : 175	0
C	2	1	1	3	155 : 155	0
D	2	1	1	3	140 : 140	0

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

D.2.5 Contoh 5 :

A vs. B	100 – 55	B vs. F	110 - 90
A vs. C	85 – 90	C vs. D	55 - 60
A vs. D	120 – 75	C vs. E	90 - 75
A vs. E	80 – 100	C vs. F	105 - 75
A vs. F	85 – 80	D vs. E	70 - 45
B vs. C	100 – 95	D vs. F	65 – 60
B vs. D	80 – 75	E vs. F	75 – 80
B vs. E	75 – 80		

Team	Games played	Wins	Losses	Points	Goals	Goal difference
A	5	3	2	8	470 : 400	+ 70
B	5	3	2	8	420 : 440	- 20
C	5	3	2	8	435 : 395	+ 40
D	5	3	2	8	345 : 360	- 15
E	5	2	3	7	375 : 395	- 20
F	5	1	4	6	385 : 440	- 55

Oleh karena itu : 5th E 6th F

Klasifikasi pertandingan antara A, B, C, D :

Team	Games played	Wins	Losses	Points	Goals	Goal difference
A	3	2	1	5	305 : 220	+ 85
B	3	2	1	5	235 : 270	- 35
C	3	1	2	4	240 : 245	- 5
D	3	1	2	4	210 : 255	- 45

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

D.2.6 Contoh 6 :

A vs. B	71 – 65	B vs. F	95 - 90
A vs. C	85 – 86	C vs. D	95 - 100
A vs. D	77 – 75	C vs. E	82 - 75
A vs. E	80 – 86	C vs. F	105 - 75
A vs. F	85 – 80	D vs. E	68 - 67
B vs. C	88 – 87	D vs. F	65 – 60
B vs. D	80 – 75	E vs. F	80 – 75
B vs. E	75 – 76		

Team	Games played	Wins	Losses	Points	Goals	Goal difference
A	5	3	2	8	398 : 392	+ 6
B	5	3	2	8	403 : 399	+ 4
C	5	3	2	8	455 : 423	+ 32
D	5	3	2	8	383 : 379	+ 4
E	5	3	2	8	384 : 380	+ 4
F	5	0	5	5	380 : 430	- 50

Oleh karena itu : 6th F

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

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

Oleh karena itu : 1st C 2nd A

Klasifikasi pertandingan antara B, D, E :

Team	Games played	Wins	Losses	Points	Goals	Goal difference
B	2	1	1	3	155 : 151	+ 4
D	2	1	1	3	143 : 147	- 4
E	2	1	1	3	143 : 143	0

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

D.2.7 Contoh 7 :

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

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

Oleh karena itu : 6th F

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

Team	Games played	Wins	Losses	Points	Goals	Goal difference
A	4	2	2	6	325 : 328	- 3
B	4	2	2	6	318 : 319	- 1
C	4	2	2	6	350 : 344	+ 6
D	4	2	2	6	318 : 319	- 1
E	4	2	2	6	318 : 319	- 1

Oleh karena itu : 1st C 5th A

Klasifikasi pertandingan antara B, D, E :

Team	Games played	Wins	Losses	Points	Goals	Goal difference
B	2	1	1	3	159 : 159	0
D	2	1	1	3	147 : 147	0
E	2	1	1	3	147 : 147	0

Oleh karena itu : 2nd B, 3rd D – pemenang melawan E, 4th E

D.3 Prosedur Tambahan

D.3.1 Art. D.1 dan D.2 berlaku setelah semua tim telah memainkan semua pertandingan mereka dalam grup.

D.3.2 Jika semua tim belum memainkan semua pertandingan mereka dan jika 2 tim atau lebih memiliki rekor menang-kalah yang sama selisih angka yang lebih tinggi dari semua pertandingan yang sejauh ini sudah dimainkan oleh tim ini harus menentukan klasifikasi.

D.4 Forfeit

- D.4.1 Sebuah tim yang, tanpa alasan yang sah, tidak datang untuk bertanding dari yang sudah dijadwalkan atau menarik diri dari lapangan permainan sebelum berakhirnya pertandingan, akan dianggap kalah dalam pertandingan dengan forfeit dan menerima nol (0) poin dalam klasifikasi
- D.4.2 Jika tim forfeits untuk kedua kalinya, hasil dari semua permainan yang dimainkan oleh tim ini harus dibatalkan.

E – TIME-OUT TELEVISI

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**

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

No	ISTILAH	PEMAHAMAN
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
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

No	ISTILAH	PEMAHAMAN
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



UNIVERSITAS PAHLAWAN TUANKU TAMBUSAI
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI S1 PENDIDIKAN MATEMATIKA



RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH	KODE MATA KULIAH	RUMPUN MATA KULIAH	SKS	SEMESTER	TGL. PENYUSUNAN
Teori dan Praktek Bolabasket II	DB 212	IPS	2	2	12 Juli 2018
Mata Kuliah Syarat	-				
OTORITAS	Dosen Penanggung Jawab		Koordinator Rumpun Mata Kuliah		Koordinator Program Studi
	Vigi Indah Permatha Sari, M.Pd.		Vigi Indah Permatha Sari, M.Pd.		Dedi Ahmadi, M.Pd.
	TIM DOSEN: -				
Capaian Pembelajaran (CP)	Mahasiswa memiliki pengetahuan, keterampilan, sikap, evaluasi dan mengelola dan memimpin pertandingan bolabasket				
Deskripsi Mata Kuliah	Mata kuliah Perwasitan Bolabasket berisi tentang fasilitas, peralatan, peraturan, perwasitan, dan petugas meja dalam pertandingan bolabasket melalui kuliah teori dan praktek				
Media Pembelajaran	Perangkat Lunak :Power Point, File Makalah		Perangkat Keras: Makalah tentang teori peraturan bolabasket, Buku teori peraturan bolabasket, video peraturan bolabasket, Flashdisk, Laptop, Infocus.		

Mingguke-	Kemampuan Akhir yang Diharapkan	Bahan Kajian	Strategi / Metode Pembelajaran	Alokasi Waktu	Pengalaman Belajar Mahasiswa	Kriteria (Indikator) Capaian	Instrumen Penilaian /Assessment	Bobot Penilaian	Pustaka/L iteratur
-----------	---------------------------------	--------------	--------------------------------	---------------	------------------------------	------------------------------	---------------------------------	-----------------	--------------------

1	Mahasiswa menguasai pemahaman tentang CP mata kuliah dan cara pencapaiannya selama satu semester	RPS, SAP, kontrak perkuliahan dan Instrumen assessment	<ul style="list-style-type: none"> • Pemaparan di kelas 	2 x 50 menit	Mendengarkan penjelasan dosen tentang CP Mata kuliah	Kelengkapan dan kebenaran penjelasan	Rubrik Holistik	0	0
2	Mahasiswa Memahami Fasilitas & Peralatan pertandingan	<ol style="list-style-type: none"> 1.GOR & lapangan bolabasket 2.Peralatan pertandingan 	<ul style="list-style-type: none"> • Perkuliahan Praktek • Demonstrasi • Diskusi • Tugas Individu 	2 x 50 menit	Mendengarkan penjelasan dosen tentang fasilitas dan peralatan pertandingan	Ketepatan menjawab Kelengkapan dan kebenaran penjelasan dan Pemecahan masalah	<p>Rubrik penilaian kinerja dalam kelompok</p> <p>Rubrik deskriptif</p> <p>Quiz di akhirkelas</p>	5	2
3	Mahasiswa Memahami Fasilitas & Peralatan pertandingan	<ol style="list-style-type: none"> 1.GOR & lapangan bolabasket 2.Peralatan pertandingan 	<ul style="list-style-type: none"> • Perkuliahan Praktek • Demonstrasi • Diskusi Tugas Individu 	2 x 50 menit	Mendengarkan penjelasan dosen tentang fasilitas dan peralatan pertandingan	Ketepatan menjawab Kelengkapan dan kebenaran penjelasan dan Pemecahan masalah	<p>Rubrik penilaian kinerja dalam kelompok</p> <p>Rubrik deskriptif</p> <p>Quiz di akhirkelas</p>	5	2
4	Mahasiswa Memahami Manajemen Pertandingan, Peraturan	1.Pengatur pelaksanaan suatu pertandingan bolabasket.	<ul style="list-style-type: none"> • Perkuliahan Praktek • Demonstrasi 	2 x 50 menit	<ul style="list-style-type: none"> • Mendengarkan penjelasan dosen tentang manajemen pertandingan 	<p>Ketetapan teknik keterampilan.</p> <p>Kebenaran Penjelasan</p>	<p>Rubrik penilaian kinerja</p> <p>Rubrik deskriptif</p>	5	1,2

	Permainan dan pertandingan	2. Peraturan permainan. 3. Peraturan pertandingan	<ul style="list-style-type: none"> • Diskusi Tugas Individu 		<ul style="list-style-type: none"> • Mendengarkan penjelasan dosen tentang peraturan permainan dan pertandingan 		Quiz di akhirkelas		
5	Mahasiswa memahami Perwasitan 2 orang & pembahasan peraturan permainan & tanda-tanda perwasitan	Violation dan tanda-tanda perwasitan	<ul style="list-style-type: none"> • Perkuliahan Praktek • Demonstrasi • Diskusi Tugas Individu 	2 x 50 menit	<ul style="list-style-type: none"> • Mendengarkan penjelasan dosen tentang perwasitan 2 orang • Mendengarkan penjelasan dosen tentang peraturan permainan dan tanda- tanda perwaitan 	Ketetapan teknik keterampilan. Kebenaran Penjelasan	Rubrik penilaian kinerja Rubrik deskriptif Quiz di akhirkelas	5	2
6	Mahasiswa memahami Perwasitan 2 orang, pembahasan peraturan permainan & tanda-tanda perwasitan	Foul dan tanda-tanda perwasitan	<ul style="list-style-type: none"> • Perkuliahan Praktek • Demonstrasi • Diskusi Tugas Individu 	2 x 50 menit	<ul style="list-style-type: none"> • Mendengarkan penjelasan dosen tentang perwasitan 2 orang • Mendengarkan penjelasan dosen tentang pembahasan peraturan permainan dan tanda – tanda perwasitan 	Kebenaran Penjelasan	Rubrik penilaian kinerja Rubrik deskriptif	5	2
7	Mahasiswa Memahami Perwasitan 2 orang, pembahasan peraturan	1. Pergerakan perwasitan 2 orang. 2. Penulisan tanda-tanda di running score	<ul style="list-style-type: none"> • Perkuliahan Praktek • Demonstrasi • Diskusi Tugas Individu 	2 x 50 menit	<ul style="list-style-type: none"> • Mendengarkan penjelasan dosen tentang perwasitan 2 orang. • Mendengarkan penjelasan dosen tentang pembahasan 	Ketetapan teknik keterampilan. Kebenaran Penjelasan	Rubrik penilaian kinerja Rubrik deskriptif Quiz di akhirkelas	5	

	permainan & tanda-tanda perwasitan				<i>peraturan permainan dan tanda – tanda perwasitan</i>				
8	<i>Ujian Tengah Semester</i>							10	
9	Mahasiswa Memahami Perwasitan 3 orang	Perwasitan 3 orang	<ul style="list-style-type: none"> • Perkuliahan Praktek • Demonstrasi • Diskusi Tugas Individu 	2 x 50 menit	<ul style="list-style-type: none"> • Mendengarkan penjelasan dosen tentang perwasitan 3 orang 	<i>Ketetapan teknik keterampilan.</i> <i>Kebenaran Penjelasan</i>	<i>Rubrik penilaian kinerja</i> <i>Rubrik deskriptif</i>	10	
10	Mahasiswa Memahami tentang perwasitan 3 orang	Mekanik perwasitan 3 orang	<ul style="list-style-type: none"> • Perkuliahan Praktek • Demonstrasi • Diskusi Tugas Individu 	2 x 50 menit	<ul style="list-style-type: none"> • Mendengarkan penjelasan dosen tentang mekanik perwasitan 3 orang 	<i>Ketetapan teknik keterampilan.</i> <i>Kebenaran Penjelasan</i>	<i>Rubrik penilaian kinerja</i> <i>Rubrik deskriptif</i>	5	
11	Mahasiswa Memahami tentang perwasitan 3 orang	Perwasitan & peraturan pertandingan 3 on 3	<ul style="list-style-type: none"> • Perkuliahan Praktek • Demonstrasi • Diskusi Tugas Individu 	2 x 50 menit	<i>Mendengarkan penjelasan dosen tentang perwasitan dan peraturan pertandingan 3 on 3</i>	<i>Ketetapan teknik keterampilan.</i> <i>Kebenaran Penjelasan</i>	<i>Rubrik penilaian kinerja</i> <i>Rubrik deskriptif</i>	5	

