



Syarat pendaftaran QRIS 3X3 Siger Slam



I. PERATURAN DAN PERSYARATAN

1. Keputusan panitia tidak dapat diganggu gugat
2. Panitia berhak menginterpretasikan peraturan sesuai **fiba 3x3 rules**
3. Peraturan permainan yang di gunakan dalam **QRIS 3X3 Siger Slam** adalah peraturan **fiba 3x3 2022.**
4. Perturan pertandingan disesuaikan dengan kebutuhan **QRIS 3X3 Siger Slam**
5. Panitia Berwenang penuh menerima dan menolak peserta **QRIS 3X3 Siger Slam**
6. Peserta **QRIS 3X3 Siger Slam** wajib hadir ketika Technical Meeting. Setiap tim dihadiri perwakilan satu orang pemain dengan memakai pakaian rapi (minimal mengenakan kaos berkerah, celana panjang, dan bersepatu).
7. Setiap tim terdiri dari maksimal 4 orang pemain
8. Seluruh peserta **QRIS 3X3 Siger Slam** wajib membayar menggunakan QRIS yang telah di sediakan oleh panitia penyelenggara
9. Peserta **QRIS 3X3 Siger Slam** terdiri dari 6 kategori :
 - a) Ku 14 Putra
 - b) Ku 16 Putra
 - c) Ku 18 Putra
 - d) Umum Putra
 - e. Ku 17 Putri
 - f. Umum Putri
10. Peserta **QRIS 3X3 Siger Slam** wajib terdaftar dan mempunyai akun di <http://play.fiba3x3.com> dengandata diri yang sesuai.
11. Bukti pendaftaran akun <http://play.fiba3x3.com> harus disertakan saat Technical Meeting **QRIS 3X3 Siger Slam** (email dan password harus diingat) dan akun juga harus sudah terverifikasi.
12. Peserta wajib menyetujui dan mentaati jadwal pertandingan yang telah disusun oleh panitia.

13. Peserta wajib hadir di venue dan melakukan daftar ulang minimal 1 jam sebelum jadwal pertandingan yang telah ditentukan panitia.

II. BEST TEAM BY VOTE

1. Pada event **QRIS 3X3 Siger Slam** akan di adakan kompetisi best team *by voting*. Best team akan dipilih dengan cara voting melalui sistem pembayaran QRIS.
2. Voting yang dinilai sejumlah Rp. 1.000 untuk 1 (satu) point dan tidak berlaku kelipatan saat satu kali transaksi
3. Diperbolehkan Voting berulang kali. Sebagai contoh:
Tim A mendapatkan point sebanyak 30 point di dapatkan dari scan QRIS sebanyak 30x.
4. Apabila saat voting lebih dari Rp. 1.000 point dinilai hanya 1 point dan sisa uang dianggap sebagaidonasi
5. Hasil voting akan di donasikan untuk perbaikan lapangan bola basket yang ada di lampung
6. ***Masing – Masing team wajib membuat video promosi atau persiapan timnya dan di upload ke google drive panitia***
7. ***Video yang telah diupload sepenuhnya menjadi milik Pemilihan angan sepenuhnya hak panitia dan sponsor***
8. ***Tim yang mendapatkan voting terbanyak akan mendapatkan hadiah uang tunai Rp._____***

DAFTAR ISI

PERATURAN BOLABASKET 2022

1. Pasal 4 Tim
2. Pasal 4 Tim
3. Pasal 8, 10 dan 34 Akhir dari waktu permainan
4. Pasal 9 Permulaan dan akhir dari suatu *quarter, overtime* atau pertandingan
5. Pasal 12 Jump ball dan alternating possession
6. Pasal 34 / 37 Throw-in *foul*
7. Pasal 37 *Unsportsmanlike foul*
8. Pasal 42 Situasi khusus
9. Pasal 48 / 49 Pencatat angka dan asisten pencatat angka: / Pengatur waktu: Tugas I
10. Pasal 48 / 49 Pencatat angka dan asisten pencatat angka: / Pengatur waktu: Tugas II
11. Appendix A Sinyal wasit
12. Appendix B The Scoresheet
13. Appendix D Klasifikasi tim
14. Appendix F Instant replay system I
15. Appendix F Instant replay system II Goaltending atau basket interference violation tidak diputuskan dengan benar
16. Appendix F Instant replay system III – Head Coach’s Challenge

1. Pasal 4: Tim

Alasan Perubahan

FIBA Central Board telah menyetujui perubahan beberapa ukuran untuk nomor pemain pada baju seragam pemain pada bulan Maret 2021. Perubahan ini telah diterbitkan dalam versi terbaru pada FIBA Internal Regulations – Book 2. Sekarang, pada OBR akan disinkronkan dengan detail yang sama.

Text Peraturan Terbaru

Pasal 4: Tim

4.3.2

Setiap anggota tim akan memakai kaos bernomor di bagian depan dan belakang dengan nomor yang jelas, dengan warna yang kontras dengan warna kaosnya. Nomor tersebut harus dapat terlihat dengan jelas dan:

- Nomor pada bagian belakang setidaknya mempunyai tinggi **16 cm**.
- Nomor pada bagian depan setidaknya mempunyai tinggi **8 cm**.
- Nomor tersebut setidaknya mempunyai lebar 2 cm.
- Tim hanya dapat menggunakan nomor 0 dan 00 dan dari 1 sampai 99.
- Pemain dari tim yang sama tidak boleh memakai nomor yang sama.
- Iklan atau logo setidaknya berjarak **4 cm** dari nomor.

2. Pasal 4: Tim

Alasan Perubahan

Memperbarui aturan untuk memenuhi perkembangan perlengkapan bola basket yang ditujukan untuk para pemain.

Text Peraturan Terbaru

Pasal 4: Tim

4.4.2

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

Berikut ini tidak diijinkan: ...

Berikut ini diijinkan:

- Perlengkapan pelindung bahu, lengan atas, paha atau kaki bagian bawah jika bahannya telah dilapisi pengaman dengan baik.
- Penutup lengan dan kaki berbahan ketat (**pakaian ketat**).

Semua pemain dalam suatu tim yang menggunakan aksesoris apapun: penutup lengan dan kaki berbahan ketat, penutup kepala (headgear), gelang handuk (wristbands), ikat kepala berbahan handuk/kain (headbands), dan tapings, semuanya harus memiliki warna solid (utuh) yang sama.

3. Pasal 8,10 dan 34

Pasal 8: Akhir dari Waktu Permainan

Alasan Perubahan

Pada OBR 2022, kami membuat peraturan mengenai situasi di mana *foul* diputuskan ketika pemain dalam gerakan menembak dan keputusan ini diputuskan mendekati akhir dari waktu permainan atau mendekati berakhirnya *shot clock*.

Jika *foul* terjadi mendekati akhir suatu *quarter* atau *overtime*, *referee* akan menentukan berapa waktu permainan yang tersisa. Ketika *foul* diputuskan, jam pertandingan dan *shot clock* harus segera dihentikan. Namun, tanpa menggunakan *whistle-controlled timing system* (PTS), selalu ada margin kesalahan (perbedaan) karena reaksi manusia dari operator pengatur waktu dan operator *shot clock* serta sinyal yang tidak dapat dihindari. Waktu reaksi yang baik adalah sekitar 0.3 detik, seperti yang dialami oleh *automobile clubs* dalam mengukur waktu reaksi pengemudi.

Oleh karena itu, bahkan ketika *referee* memutuskan *foul* selama waktu permainan, tidak dapat dihindari bahwa operator pengatur waktu dan operator *shot clock* menghentikan waktu dengan reaksi yang tertunda, kecuali terdapat PTS. *Referee* akan mengetahui jika *foul* telah diputuskan saat masih dalam waktu permainan atau tidak. Jika menggunakan IRS, mereka akan me-review, jika tidak mereka harus memutuskan.

Jika *foul* telah diputuskan terlebih dahulu, kedua bunyi sinyal (jam pertandingan dan *shot clock*) akan diabaikan dan pertandingan akan dilanjutkan seolah-olah tidak ada sinyal waktu yang berbunyi. Setiap angka yang tercipta akan dihitung dan beberapa *free throw* harus diberikan. Selain itu, akan selalu ada waktu permainan yang tersisa, bahkan mungkin sedikit, tetapi tidak pernah benar-benar 0.0 detik.

Jika *foul* telah diputuskan setelah bunyi sinyal jam pertandingan dan *shot clock*, *foul* tersebut akan diabaikan karena terjadi setelah berakhirnya waktu permainan, kecuali *Unsportsmanlike*, *technical*, atau *disqualifying foul* dan terdapat *quarter* atau *overtime* untuk dilanjutkan.

Dengan ini, tidak akan ada lagi situasi dengan *free throw* yang diberikan tanpa pemain *line-up* (*rebound*) yang ditentukan di sepanjang *restricted area* sebelum jeda permainan dimulai.

Situasi yang Mungkin Terjadi:

Jam Pertandingan / Waktu Permainan

1. ***Foul diputuskan terlebih dahulu.*** Bunyi sinyal jam pertandingan akan diabaikan. Waktu permainan yang tersisa perlu ditentukan. Pada saat *foul* terjadi, bola mungkin berada di tangan seorang pemain atau sedang melayang pada suatu tembakan. Jika bola berhasil masuk, maka akan dihitung. Hukuman *foul* akan diberikan. Pertandingan akan dilanjutkan dengan waktu permainan yang tersisa. Pada situasi throw-in, Pasal 16.2.5 akan diterapkan (0.1 atau 0.2 detik untuk bermain).
2. **Bunyi sinyal jam pertandingan terlebih dahulu.** Personal *foul* akan diabaikan. Jika bola masih berada di tangan si penembak, angka tidak akan dihitung. Jika bola berada di udara dalam suatu tembakan dan berhasil masuk, maka akan dihitung. Hukuman untuk *unsportsmanlike*, *technical*, atau *disqualifying foul* akan diberikan sebelum memulai *quarter* atau *overtime* berikutnya, kecuali pertandingan sudah selesai.

Shot Clock

Foul diputuskan terlebih dahulu. Bunyi sinyal *shot clock* akan diabaikan. Pada saat *foul* terjadi, bola mungkin berada di tangan seorang pemain atau sedang melayang pada suatu tembakan. Jika bola berhasil masuk, maka akan dihitung. Hukuman *foul* akan diberikan. Pertandingan dilanjutkan seperti setelah hukuman *foul* lainnya selama waktu permainan.

Bunyi sinyal *shot clock* terlebih dahulu.

- a. Ketika bola masih berada di tangan pemain yang sedang menguasai bola, *shot clock violation* telah terjadi. Jika bola berhasil masuk, angka tidak akan dihitung. Personal *foul* akan diabaikan. Pertandingan akan dilanjutkan seperti setelah terjadi *shot clock violation*, kecuali *foul* tersebut *unsportsmanlike*, *technical*, atau *disqualifying foul*.
- b. Ketika bola di udara dan menyentuh ring, bunyi sinyal *shot clock* akan diabaikan dan hukuman *foul* akan diberikan. Jika bola berhasil masuk, maka akan dihitung.
- c. Ketika bola berada di udara dan tidak menyentuh ring, bunyi sinyal *shot clock* akan diabaikan dan hukuman *foul* akan diberikan sebagai *foul* yang terjadi sebelum tim penyerang mendapat *rebound* atau tim bertahan mendapatkan penguasaan bola. Hukuman *foul* akan diberikan.

Solusi

1. Memasukkan/menambahkan ke dalam Pasal 8 sebuah paragraf baru 8.8 dengan definisi dari waktu permainan yang tersisa pada kejadian *foul* yang diputuskan terjadi selama waktu permainan.
2. Mengulang Pasal 10.4 titik terakhir karena hanya tersisa 1 pengecualian.
3. Menghapus Pasal 34.2.2 titik terakhir karena pengecualian ini tidak lagi berlaku.

Text Peraturan Terbaru

Pasal 8 Waktu permainan, angka imbang dan *overtime*

8.8

Jika *foul* terjadi mendekati akhir suatu *quarter* dan over time, *Referee* akan menentukan berapa waktu permainan yang tersisa. Minimal 0.1 detik akan ditampilkan pada jam pertandingan.

8.9

Jika *foul* dilakukan selama jeda permainan, free-throw (beberapa free-throw) yang mungkingterjadi akan dilaksanakan sebelum dimulai *quarter* atau over-time berikutnya.

Pasal 10 Status bola

10.4

- Bola tidak menjadi mati dan apabila tercipta bola masuk akan dihitung ketika:
 - Bola melayang pada suatu tembakan untuk mencetak angka dan:
 - Seorang wasit meniup peluitnya.
 - Sinyal jam pertandingan berbunyi untuk mengakhiri suatu *quarter* atau *overtime*.
 - Sinyal *Shot clock* berbunyi.
- Bola melayang pada suatu free-throw dan ketika seorang wasit meniup peluitnya untuk suatu penyimpangan atas peraturan kecuali oleh penembak free-throw.
- Bola dalam penguasaan seorang pemain dalam gerakan menembak untuk mencetak angka yang menyelesaikan tembakannya dengan gerakan yang berkelanjutan yang

dimulai sebelum *foul* dibebankan pada pemain lawan atau pada siapapun yang diizinkan duduk di bangku cadangan tim lawan.

Ketentuan ini tidak berlaku, dan bola yang masuk tidak akan dihitung jika setelah *Referee* meniupkan peluitnya terjadi gerakan menembak yang sama sekali baru.

Pasal 34: Pelanggaran Pribadi

34.2 Hukuman

34.2.2 *Free Throw*

- Jika pelanggaran dilakukan terhadap pemain yang sedang melakukan tembakan, pemain tersebut berhak atas *free throw* sebagai berikut:
 - **Tembakan berhasil dari area two-point: 2 poin dan 1 *free throw* tambahan.**
 - **Tembakan gagal dari area two-point: 2 *free throw*.**
 - **Tembakan gagal dari area three-point: 3 *free throw*.**
- ~~Jika pemain dilanggar saat, atau sesaat sebelum, bunyi buzzer akhir *quarter* atau *overtime*, atau saat, atau sesaat sebelum, bunyi buzzer *shot clock*, dan bola masih dalam genggaman (kedua tangan) pemain dan bola masuk, maka poin tidak dihitung dan 2 atau 3 *free throw* diberikan.~~

Ada perubahan lebih lanjut pada pasal ini terkait "Throw-in *foul*". Lihat halaman 15.

4. Pasal 9

Pasal 9: Permulaan dan akhir *quarter*, *overtime*, atau pertandingan

Alasan perubahan / Analisa

Untuk alasan praktis dan seperti yang diminta oleh banyak tim *National Federations* akan mempertahankan keranjang mereka di depan bangku cadangan tim mereka di babak kedua (*Quarter* 3 dan 4). Ini sudah menjadi kebiasaan umum hari ini di sebagian besar pertandingan. Tim lebih suka melakukan pemanasan sebelum pertandingan di depan bangku cadangan tim mereka. Pemanasan selama *interval half-time* jauh lebih sedikit waktunya, oleh karena itu tidak terlalu penting.

Permintaan ini juga datang dari petugas meja. Di babak kedua, terutama di *quarter* terakhir ketika pertandingan biasanya jauh lebih panas, tim bermain akan bertahan di depan bangku cadangan tim nya. Ketika tim lawan mencetak angka dan *head coach* meminta *time out*, petugas meja sudah melihat ke arah itu dan akan melihat permintaan *time out* lebih cepat.

Text Peraturan Terbaru

Pasal 9 Permulaan dan akhir suatu *quarter, overtime* atau pertandingan

9.4

Untuk semua pertandingan, tim yang disebut pertama dalam jadwal (tim tuan rumah) akan menempati, ketika menghadap lapangan permainan dari petugas meja:

- Bangku cadangan nya di sisi kiri dari petugas meja,
- Melakukan pemanasan sebelum pertandingan di half-court di depan bangku cadangan nya.

Bagaimanapun juga jika 2 tim setuju, mereka dapat bertukar bangku cadangan dan/atau pemanasan half-court untuk babak pertama.

5. Pasal 12

Pasal 12 Jump ball dan Alternating possession

Alasan perubahan

Pengaturan alternating possession arrow yang bergantian setelah permulaan jump ball saat ini tergantung pada penguasaan pertama bola hidup oleh tim di lapangan permainan. Ini telah ditunjukkan sebagai menciptakan beberapa komplikasi yang tidak perlu karena penguasaan bola pertama juga dimungkinkan pada throw-in dari luar lapangan ketika bola ditepis oleh seorang pelompat menuju keluar lapangan permainan. Dengan perubahan ini prosedur alternating possession throw-in ditetapkan oleh tim pertama yang menguasai bola hidup setelah jump ball dan menghilangkan komplikasi yang disebabkan oleh kriteria "on the playing court".

SOLUSI

Kepemilikan pertama, secara independen di lokasi mana itu terjadi, akan menentukan pengaturan alternating possession secara bergantian.

Text Peraturan Terbaru

Pasal 12 Jump ball dan Alternating possession

12.5.2

Tim yang tidak mendapatkan penguasaan tim pertama atas bola hidup setelah jump ball berhak mengawali throw-in alternating possession pertama.

6. Pasal 34 / 37

Pasal 34 / 37 Throw in *foul*

Alasan perubahan

Untuk memastikan bahwa tindakan bolabasket normal tidak diputuskan *unsportsmanlike foul* di akhir pertandingan dengan: a. Hapus pasal 37, titik ke 5 – tidak ada lagi *unsportsmanlike foul* otomatis jika defensive *foul* diputuskan sebelum bola dilepaskan untuk throw in. b. Masih memungkinkan untuk memutuskan *unsportsmanlike foul* kriteria yang lainnya, tergantung pada sifat tindakannya. c. Tambahkan hukuman baru: 1 *free throw* dan penguasaan bola jika terjadi personal *foul* oleh tim B sebelum bola dilepaskan selama throw-in, berlaku pada 2 menit terakhir pertandingan.

Text Peraturan Terbaru

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.

34.1.2 Throw in *foul* adalah personal *foul*, ketika jam pertandingan menunjukkan 2:00 atau kurang pada *quarter* keempat dan disetiap *overtime*, oleh pemain bertahan pada lawan di lapangan permainan ketika bola berada di luar batas untuk melakukan throw-in dan masih di tangan wasit atau di tangan pemain yang melakukan throw-in.

34.2 Hukuman

Personal *foul* akan dibebankan kepada pelakunya.

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

- Pertandingan akan dilanjutkan dengan throw-in oleh tim yang tidak melakukan *foul* di tempat terdekat dengan kejadian.
- Jika tim yang melakukan *foul* dalam situasi hukuman 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 *quarter* atau *overtime* atau saat, atau sesaat sebelum, sinyal *shot clock* berbunyi, ketika bola masih di tangan (kedua tangan) pemain dan bola berhasil masuk, bola masuk tidak akan dihitung dan akan diberikan 2 atau 3 free-throw.~~

34.2.3 Jika *foul* dilakukan sebagai throw-in *foul*:

- Pemain yang di-*foul* akan diberikan 1 *free throw*, diikuti dengan throw-in oleh tim yang tidak melakukan *foul* di tempat terdekat dengan infraction.

Text Peraturan Terbaru

Pasal 37 *Unsportsmanlike foul*

37.1 Definisi

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

- **Persinggungan dengan seorang lawan, 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 atau seorang lawan.
- Kontak yang tidak perlu yang disebabkan oleh pemain bertahan untuk menghentikan serangan tim penyerang dalam transisi. *Hal ini diterapkan hingga **pemain penyerang memulai gerakan menembaknya.***
- Kontak yang tidak sah yang disebabkan oleh pemain dari belakang atau samping pada lawannya, yang sedang berusaha maju menuju keranjang lawan (progress) dan tidak ada pemain lawan lainnya di antara pemain yang berusaha maju (progress) dan keranjang, dan
 - Pemain yang progressing menguasai bola, atau
 - Pemain yang progressing berusaha mencoba untuk mendapatkan penguasaan bola, atau
 - Bola telah lepas dari operan teman se-timnya kepada pemain yang progressing. Hal ini diterapkan hingga pemain penyerang memulai gerakan menembaknya.
- ~~• Kontak dengan pemain bertahan pada lawan di lapangan permainan ketika jam pertandingan menunjukkan menit 2:00 atau kurang pada *quarter* keempat dan di setiap *overtime*, ketika bola berada di luar lapangan untuk throw in dan masih di tangan wasit atau pada saat diserahkan/berada pada 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.

Untuk alasan perubahan (perubahan dalam butir/titik ke 4), lihat pada "*Unsportsmanlike foul*", halaman 14.

7. Pasal 37

Pasal 37 *Unsportsmanlike foul*

Alasan perubahan

Dalam definisi, klarifikasi yang lebih baik untuk "*unsportsmanlike foul – open path player*" diperlukan.

1. Kontak yang tidak sah dari belakang atau samping pada lawannya, yang sedang berusaha maju menuju keranjang lawan (*progress*) hanya berlaku untuk pemain lawan lainnya yang berada di antara pemain yang berusaha maju (*progress*), dan keranjang.
2. Deskripsi yang lebih baik dari semua situasi yang mungkin terjadi.

Solusi: Penulisan ulang kata "open path" untuk kejelasan lebih lanjut dalam aturan.

Text Peraturan Terbaru

Pasal 37 *Unsportsmanlike foul*

37.1 Definisi

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

- **Persinggungan dengan seorang lawan, 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 atau seorang lawan.

- Kontak yang tidak perlu yang disebabkan oleh pemain bertahan untuk menghentikan serangan tim penyerang dalam transisi. *Hal ini diterapkan hingga pemain penyerang memulai gerakan menembaknya.*
- Kontak yang tidak sah yang disebabkan oleh pemain dari belakang atau samping pada lawannya, yang sedang berusaha maju menuju keranjang lawan (progress) dan tidak ada pemain lawan lainnya di antara pemain yang berusaha maju (progress), dan keranjang, dan
 - Pemain yang progressing menguasai bola, atau
 - Pemain yang progressing berusaha mencoba untuk mendapatkan penguasaan bola, atau
 - Bola telah lepas dari operan teman se-timnya kepada pemain yang progressing.

Hal ini diterapkan hingga pemain penyerang memulai gerakan menembaknya.
- Kontak dengan pemain bertahan pada lawan di lapangan permainan ketika jam pertandingan menunjukkan menit 2:00 atau kurang pada *quarter* keempat dan di setiap *overtime*, ketika bola berada di luar lapangan untuk throw-in dan masih di tangan wasit atau pada saat diserahkan/berada pada 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.

Untuk alasan perubahan (menghapus butir/titik ke 5), lihat pada "*Throw-in foul*", halaman 16.

8. Pasal 42

Pasal 42 Situasi Khusus

Alasan perubahan: Dalam mempersiapkan studi kasus untuk mengidentifikasi bagaimana hukuman untuk suatu tindakan kekerasan yang tidak segera diakui harus diberikan adalah tepat untuk melihat aturan pedoman yang ada, lihat pada pasal F.3.3 titik ke 6 di bawah ini:

F.3.3 Selama kapanpun saat pertandingan,

- Untuk mengidentifikasi keterlibatan dari pemain dan anggota tim yang diijinkan untuk duduk di bangku cadangan selama terjadi tindakan kekerasan atau potensi mengarah tindakan kekerasan.
- Wasit berwenang untuk segera menghentikan pertandingan untuk meninjau setiap tindakan kekerasan atau potensi tindakan kekerasan.
- Wasit harus mengidentifikasi perlunya review IRS dan review harus dilakukan setelah tindakan kekerasan atau potensi tindakan kekerasan saat wasit pertama kali menghentikan pertandingan.

Dua aturan yang ada yaitu pasal 42 Situasi khusus dan pasal 44 Kesalahan yang dapat diperbaiki, yang terakhir memiliki tautan langsung kepada “not penalising an infraction immediately”. Studi kasus yang disajikan mempertimbangkan dua opsi yang diidentifikasi dalam pertemuan RAG, yaitu menghukum semua penyimpangan sesuai urutan terjadinya atau menghukum semua penyimpangan sesuai urutan yang diidentifikasi.

Tindakan kekerasan yang tidak segera diketahui dan diidentifikasi melalui review IRS pada penghentian pertandingan berikutnya termasuk dalam alasannya – prinsip-prinsip yang ada dalam pasal 42. Pasal 42 dengan cemerlang memungkinkan permainan yang rumit diselesaikan dengan cara yang konsisten dan adil yang dilakukan oleh wasit-wasit, para pelatih, dan pemain telah tumbuh untuk memahami dan menerimanya. Ketika kita memiliki situasi di mana suatu

tindakan kekerasan tidak segera diketahui tetapi setelah sesuatu yang lain terjadi – penyimpangan lain – ini sesuai dengan definisi sederhana dari “situasi khusus” – namun, apakah itu sesuai dengan definisi literal saat ini tentang situasi khusus pada pasal 42.

Pasal 42.1 tertulis saat ini dimaksudkan untuk mengatasi situasi seperti:

- B1 melakukan *foul* kepada A1 yang dalam gerakan menembak – *foul* diputuskan, bola menjadi mati, dan jam pertandingan dihentikan dan diketahui bahwa A1 melakukan *unsportsmanlike foul* terhadap B1 sebelum melakukan gerakan menembak.

Perubahan berikut perlu dimasukkan:

Text Peraturan Terbaru

Pasal 42 Situasi khusus

Pasal 42.1 Definisi Pada periode jam-mati yang sama setelah suatu penyimpangan, situasi khusus dapat terjadi ketika dilakukan penyimpangan *foul* (-*foul*) tambahan atau telah dilakukan.

9. Pasal 48 / 49

Pasal 48 Pencatat Angka dan Asisten Pencatat Angka/ Pengatur Waktu: Tugas I

Alasan perubahan: Ketika mengubah OBR 2020, beberapa tugas pencatat angka dipindahkan ke pengatur waktu sebagai distribusi beban kerja yang logis di antara semua petugas meja. Satu detail terlewatkan (5 *foul* yang dilakukan oleh pemain).

SOLUSI

Pindah tugas “Segera beri tahu wasit ketika 5 *foul* yang dilakukan oleh pemain manapun” dari pencatat angka ke pengatur waktu.

Text Peraturan Terbaru

Pasal 48 Pencatat angka dan asisten pencatat angka: Tugas

48.1 Pencatat angka dilengkapi dengan scoresheet dan akan membuat catatan:

- *Foul* yang dibebankan kepada setiap pemain. ~~Pencatat angka harus segera memberitahu wasit ketika *foul* ke-5 dibebankan kepada pemain manapun.~~
- Dia akan mencatat *foul* yang dibebankan kepada tiap pelatih kepala dan harus segera memberitahu wasit ketika seorang pelatih kepala harus didiskualifikasi. Sama halnya, dia harus segera memberitahu wasit bahwa seorang pemain harus didiskualifikasi, jika pemain tersebut telah melakukan 2x *technical-foul*, atau 2x *unsportsmanlike-foul*, atau 1x *technical-foul* dan 1x *unsportsmanlike foul*.

Pasal 49 Pengatur waktu: Tugas

49.1 Pengatur waktu akan dilengkapi dengan jam pertandingan dan stopwatch dan akan:

- Mengukur waktu permainan, time-out dan jeda permainan.
- Memastikan bahwa sinyal jam pertandingan berbunyi sangat keras dan bekerja secara otomatis di akhir *quarter* atau *overtime*.
- Menggunakan cara apapun yang memungkinkan untuk segera memberitahu wasit jika sinyalnya tidak berbunyi atau tidak terdengar.

- Menunjukkan jumlah *foul* yang dilakukan oleh setiap pemain dengan mengangkat tanda dengan nomor jumlah *foul* yang dilakukan oleh pemain tersebut, dengan cara yang dapat dilihat oleh kedua pelatih kepala.
- **Segera beri tahu wasit ketika 5 *foul* yang dilakukan oleh pemain manapun.**
- Menempatkan penunjuk team *foul* pada petugas meja, di sudut dekat dengan bangku cadangan dari tim yang dalam situasi hukuman team *foul*, ketika bola menjadi hidup setelah team *foul* ke-4 pada suatu *quarter*.
- Mengadakan pergantian pemain.
- Membunyikan sinyal hanya ketika bola menjadi mati dan sebelum bola menjadi hidup kembali. Bunyi sinyal tersebut tidak menghentikan jam pertandingan atau pertandingan ataupun menyebabkan bola menjadi mati.

10. Pasal 48 / 49

Pasal 48/49 Pencatat angka dan asisten pencatat angka/Pengatur Waktu: Tugas II

Alasan perubahan

Ketika mengubah OBR 2020, beberapa detail administrasi terlewatkan untuk peran pengatur waktu / pencatat angka. Ini termasuk memindahkan tanggungjawab time-out dari pencatat angka ke pengatur waktu sesuai dengan pasal di bawah ini.

Perubahan berikut perlu dimasukkan:

Text Peraturan Terbaru

Pasal 48 Pencatat angka dan asisten pencatat angka: Tugas

48.1 Pencatat angka 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 5 pemain yang akan memulai pertandingan, pergantian pemain atau nomor pemain, dia akan memberitahu wasit terdekat secepat mungkin.
- Mencatat jalannya perolehan angka, dengan mencatat bola masuk dan *free throw* yang tercipta.
- *Foul* yang dibebankan kepada setiap pemain. ~~Pencatat angka harus segera memberitahu wasit ketika foul ke 5 dibebankan kepada pemain manapun.~~ Dia akan mencatat *foul* yang dibebankan kepada tiap pelatih kepala dan harus segera memberitahu wasit ketika seorang pelatih kepala harus didiskualifikasi. Sama halnya, dia harus segera memberitahu wasit bahwa seorang pemain harus didiskualifikasi, jika pemain tersebut telah melakukan 2x *technical-foul*, atau 2x *unsportsmanlike-foul*, atau 1x *technical-foul* dan 1x *unsportsmanlike-foul*.
- **Time-out.** Dia harus ~~memberitahu wasit atas kesempatan time-out ketika suatu tim telah meminta time-out dan~~ memberitahu pelatih kepala melalui seorang wasit ketika pelatih kepala sudah tidak punya time-out tersisa pada suatu babak atau *overtime*.
- **Alternating possession berikutnya**, dengan mengoperasikan anak panah alternating possession. Pencatat angka akan menyesuaikan arah anak panah alternating possession segera setelah babak pertama berakhir sebagaimana juga tim akan bertukar keranjang untuk babak kedua.
- **Head coach's challenge** dikonfirmasi oleh wasit. Dia harus memberitahu wasit ketika pelatih kepala salah meminta "head coach's challenge" yang keduanya.

Peraturan IRS baru untuk "Head coach's challenge" ditunjukkan pada lampiran F.4, lihat halaman 46.

Pasal 49 Pengatur waktu: Tugas

49.1 Pengatur waktu akan dilengkapi dengan jam pertandingan dan stopwatch dan akan:

- Mengukur waktu permainan, time-out dan jeda permainan.
- Memastikan bahwa sinyal jam pertandingan berbunyi sangat keras dan bekerja secara otomatis di akhir *quarter* atau *overtime*.
- Menggunakan cara apapun yang memungkinkan untuk segera memberitahu wasit jika sinyalnya tidak berbunyi atau tidak terdengar.
- Menunjukkan jumlah *foul* yang dilakukan oleh setiap pemain dengan mengangkat tanda dengan nomor jumlah *foul* yang dilakukan oleh pemain tersebut, dengan cara yang dapat dilihat oleh kedua pelatih kepala.
- **Segera beri tahu wasit ketika 5 *foul* yang dilakukan oleh pemain manapun.**
- Menempatkan penunjuk team *foul* pada petugas meja, di sudut dekat dengan bangku cadangan dari tim yang dalam situasi hukuman team *foul*, ketika bola menjadi hidup setelah team *foul* ke-4 pada suatu *quarter*.
- Mengadakan pergantian pemain.
- **Time-out.** Dia harus memberitahu wasit atas kesempatan time-out ketika suatu tim telah meminta time-out.
- 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.

Dengan penambahan ini, pengatur waktu akan memiliki tanggung jawab yang jelas dan terstruktur untuk menjalankan peran mereka dalam mendukung kelancaran pertandingan dan memastikan kepatuhan terhadap peraturan.

Lampiran A

SINYAL WASIT

a) Illegal cylinder

Alasan perubahan

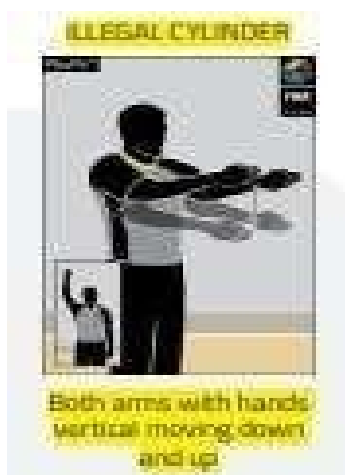
Karena *foul* silinder adalah tindakan yang cukup khusus dan dapat menyebabkan kebingungan di antara para pemain dan orang lain tentang mengapa *foul* itu diputuskan, sinyal illegal cylinder baru akan menjelaskan dengan lebih baik sifat *foul* tersebut dalam offense dan defence.

SOLUSI

Sinyal baru harus digunakan setelah menghentikan jam pertandingan untuk *foul* dengan sinyal 2 diikuti oleh sinyal baru 45 ILLEGAL CYLINDER, yang harus dimasukkan atau ditambahkan saat ini setelah sinyal 43. Sebagai konsekuensinya, semua sinyal harus diberi nomor ulang, bila perlu.

Text Peraturan Terbaru

A – SINYAL WASIT



b) Goaltending / Basket interference

Tidak ada sinyal untuk goaltending / basket interference untuk menjelaskan violation tersebut. Sinyal baru akan lebih menjelaskan sifat violation tersebut dalam offense dan defence.

SOLUSI: Sinyal baru akan digunakan setelah menghentikan jam pertandingan untuk violation dengan sinyal 1, kemudian menunjukkan sinyal baru 26, diikuti oleh sinyal 11 CANCEL SCORE atau sinyal 4, 5 atau 6 untuk 1, 2 atau 3 poin. Sebagai konsekuensinya, semua sinyal harus diberi nomor ulang, bila perlu.

Text Peraturan Terbaru

A – SINYAL WASIT



c) Head coach's challenge

Alasan perubahan: Untuk pelatih kepala, sinyal wasit baru diperlukan yang akan berbeda dengan apa yang digunakan wasit. Sinyal ini harus unik karena setiap pelatih kepala hanya memiliki satu head coach's challenge dalam satu pertandingan.

SOLUSI: Pelatih kepala harus menunjukkan sinyal baru kepada wasit terdekat dengan permintaannya agar situasi pertandingan dapat ditinjau dengan IRS.



Text Peraturan Terbaru

A-SINYAL WASIT



Peraturan IRS baru untuk “Head coach’s challenge” ditunjukkan pada lampiran F.4, lihat halaman 46.

B.7 Time out

B.7.1

Time-out yang diberikan akan dicatat di scoresheet di bawah nama tim dengan mencantumkan menit waktu permainan dari suatu *quarter* atau *overtime* di kotak sebelah tulisan H1 untuk babak pertama, di kotak sebelah tulisan H2 untuk babak kedua, dan di kotak sebelah tulisan OT untuk *overtime* hingga 3.

B.7.2

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

Time-outs		Team fouls	
H1	7	Q1	X X X X X
H2	9 10	Q2	X X X X X
OT		Q3	X X X X 4
		HCC	Q4 9
Players	No.	Pos.	Fouls
001 MYER, F.	5	PG	
002 JONES, M.	8	PG	
003 SMITH, E.	9	PG	U, F, P
004 FRANK, Y.	12	X	U, SD
010 NANCE, C.	18	PG	U
012 KING, H. (CAP)	22	PG	
014 WONG, P.	24		
015 RUSH, S.	25	X	P, P
021 MARTINEZ, M.	33	X	F, P, U, SD
022 SANCHEZ, W.	42	X	P, P, U, P, U, SD
024 MANDS, K.	55	X	P, U
Head coach	788	LODR, A.	C, B.
First assistant coach	555	MONTA, R.	

Diagram 11

Teams on the scoresheet (after the game)

B.9 Team foul

B.9.1

Untuk setiap *quarter* (Q1, Q2, Q3, dan Q4), disediakan 4 ruang pada scoresheet tepat di bawah nama tim dan di atas nama-nama pemain untuk mencatat team *foul*.

B.9.2

Setiap kali seorang pemain melakukan personal *foul*, technical *foul*, *unsportsmanlike foul*, atau disqualifying *foul*, pencatat angka akan mencatat *foul* tersebut untuk tim pemain dengan menandai 'X' besar pada ruang yang sesuai berdasarkan urutannya.

B.9.3

Pada akhir setiap *quarter*, pencatat angka akan membuat dua garis paralel horizontal pada ruang yang tersisa untuk menandai akhir *quarter* tersebut.

B.13 Head coach's challenge

B.13.1

Untuk pertandingan di mana IRS digunakan, setiap tim hanya dapat menggunakan 1 kesempatan head coach's challenge. Informasi mengenai head coach's challenge harus dimasukkan pada scoresheet di bawah nama tim di kotak sebelah tulisan HCC. Pencatat angka akan mencatat *quarter* atau *overtime* (Q1, Q2, Q3, Q4, atau OT) di kotak pertama dan menit waktu bermain pada *quarter* atau *overtime* tersebut di kotak kedua.

Peraturan IRS baru untuk “Head coach's challenge” ditunjukkan pada lampiran F.4, lihat halaman 46.

13. Lampiran D

Klasifikasi Tim

Ketentuan

Teks terbaru OBR 2022

Provision	New OBR2022 text	
OBR – D.1.3	Jika masih seri sebelum semua pertandingan dimainkan dalam grup, tim yang seri akan berbagi peringkat yang sama. Jika kriteria ini masih peringkat FIBA yang memutuskan klasifikasi	Competitions
OBR – D.4.1	If these criteria still cannot decide, the rele van akan memutuskan klasifikasi akhir.	itions
OBR – D.4.2	If these criteria still cannot decide, the rele van akan memutuskan klasifikasi akhir.	itions
OBR – D.5.1	If these criteria still cannot decide, the rele van akan memutuskan klasifikasi akhir.	itions

Lampiran F

Instant replay system I

Alasan perubahan

Me-review IRS akan dilakukan sebelum pertandingan dilanjutkan. Di sebagian besar situasi yang terjadi segera setelah situasi itu terjadi, karena bola mati dan jam pertandingan berhenti. Namun, ada situasi yang dapat di-review tanpa jam pertandingan harus dihentikan dengan peluit. Ini adalah:

- Apakah angka yang tercipta akan dihitung 2 atau 3 poin.
- Apakah tembakan untuk mencetak angka yang berhasil telah dilepaskan sebelum periode shot-clock berakhir.

Untuk kasus seperti itu, wasit diberi wewenang untuk menghentikan pertandingan segera setelah tembakan yang berhasil masuk terjadi. Wasit harus diberikan sedikit waktu untuk mengidentifikasi kebutuhan me-review IRS. Juga apakah ada tindakan kekerasan atau potensi mengarah kekerasan, wasit berhak menghentikan pertandingan. Untuk semua kasus ini, batas waktu harus ditentukan di mana review IRS yang disahkan telah terjadi. Deskripsi untuk kasus yang dapat di-review dengan yang jauh dari bola selama L2M membutuhkan klarifikasi yang lebih baik.

Text Peraturan Terbaru

F – INSTANT REPLAY SYSTEM

F.1 Definisi

Me-review IRS adalah metode kerja yang digunakan wasit untuk memverifikasi/membuktikan keputusan mereka dengan menonton situasi permainan di layar teknologi video yang telah disetujui.

F.2 Prosedur

F.2.1 Wasit berwenang untuk menggunakan IRS sampai **crew chief telah menandatangani scoresheet**, dalam batas yang disediakan dalam lampiran F ini.

F.2.2 **Me-review IRS akan dilakukan segera setelah wasit menghentikan pertandingan, untuk alasan apa pun, setelah situasi me-review IRS terjadi.**

F.2.3 Untuk penggunaan IRS, berikut ini prosedur yang berlaku:

- Crew chief harus menyetujui peralatan IRS sebelum pertandingan, jika ada.
- Crew chief yang membuat keputusan apakah peninjauan IRS harus digunakan atau tidak.
- Jika call dan keputusan wasit harus menggunakan IRS, keputusan awal (initial decision) harus diputuskan/ditunjukkan oleh wasit yang berada di lapangan permainan.
- Setelah mengumpulkan semua informasi dari wasit lain, petugas meja, pengawas pertandingan, review IRS harus dimulai secepat mungkin.
- Crew chief dan minimal 1 umpire (yang memutuskan kejadian) harus terlibat dalam me-review IRS. Jika crew chief yang memutuskan kejadian, crew chief harus memilih salah satu wasit (**umpire**) untuk menemaninya me-review IRS.
- Selama me-review IRS, crew chief harus memastikan bahwa tidak ada orang yang tidak berwenang yang memiliki akses ke monitor IRS.
- Review IRS harus dilakukan sebelum time-out atau pergantian pemain diberikan/dilaksanakan, **jeda permainan dimulai, atau** sebelum pertandingan dilanjutkan.
- **Jika time-out telah dimulai atau pergantian pemain telah terjadi ketika wasit mengidentifikasi kebutuhan untuk me-review IRS, time-out dan pergantian pemain apapun akan dibatalkan sampai keputusan akhir dikomunikasikan.**
- **Pelatih kepala dapat membatalkan permintaan time-out ketika keputusan akhir dikomunikasikan atau salah satu pelatih kepala dapat meminta time-out, atau salah satu tim dapat meminta pergantian pemain.**
- Setelah me-review IRS, wasit yang memutuskan kejadian harus melaporkan keputusan akhir dan pertandingan akan dilanjutkan sebagaimana mestinya.
- Keputusan awal wasit(-wasit) dapat dikoreksi hanya jika hasil review IRS memberikan bukti visual yang jelas dan meyakinkan kepada wasit untuk melakukan koreksi.

F.3 Peraturan

Situasi permainan ini dapat di-review:

F.3.1 Pada akhir *quarter* atau *overtime*,

- Apakah suatu tembakan untuk mencetak angka yang sukses telah dilepaskan sebelum sinyal jam pertandingan berbunyi untuk mengakhiri *quarter* atau *overtime*.
- Apakah dan berapa banyak waktu akan ditampilkan pada jam pertandingan, jika: -- Terjadi pelanggaran out-of-bound dari penembak. -- Terjadi pelanggaran *shot clock*. -- Terjadi pelanggaran 8 detik. -- Sebuah *foul* dilakukan sebelum akhir *quarter* atau *overtime*.

Jeda permainan tidak akan dimulai sampai setelah keputusan IRS dikomunikasikan dan tambahan waktu permainan yang tersisa apa pun pada *quarter* atau *overtime* telah selesai.

F.3.2 Ketika jam pertandingan menunjukkan menit 2:00 atau kurang pada *quarter* ke-4 dan pada setiap *overtime*,

- Apakah suatu tembakan untuk mencetak angka yang sukses telah dilepaskan sebelum sinyal *shot clock* telah berbunyi.

-- Wasit berwenang untuk segera menghentikan pertandingan untuk me-review apakah bola masuk yang berhasil telah dilepaskan sebelum sinyal jam pertandingan berbunyi.

-- Wasit harus mengidentifikasi perlunya me-review IRS dan review harus dilakukan setelah pertama kali tembakan yang berhasil wasit menghentikan pertandingan karena alasan apa pun.

- Ketika *foul* telah dilakukan jauh dari situasi tembakan,

-- Apakah pertandingan atau *shot clock* telah berakhir,

-- Apakah gerakan menembak telah dimulai ketika *foul* telah dilakukan oleh lawan si penembak, atau

-- Apakah bola masih berada di tangan (kedua tangan) penembak ketika *foul* telah dilakukan oleh teman se-timnya dari si penembak.

- Apakah goaltending atau interference violation telah diputuskan dengan benar.
- Untuk mengidentifikasi pemain yang telah menyebabkan bola menjadi keluar.

F.3.3 Selama kapanpun saat pertandingan,

- Apakah suatu tembakan untuk mencetak angka yang berhasil telah lepas dari area 2 atau 3 angka.

-- Wasit berwenang untuk segera menghentikan pertandingan untuk me-review apakah bola masuk yang berhasil telah dilepaskan dari area 2 atau 3 angka.

-- Wasit harus mengidentifikasi perlunya me-review IRS dan review harus dilakukan setelah pertama kali tembakan yang berhasil wasit menghentikan pertandingan.

- Apakah akan diberikan free-throw 2 atau 3, setelah diputuskan *foul* pada saat penembak melakukan tembakan mencetak angka yang tidak berhasil.
- Apakah *personal-foul*, *unsportsmanlike-foul* atau *disqualifying-foul* memenuhi kriteria untuk *foul-foul* tersebut atau akan di up-graded atau di down-graded atau dianggap sebagai *technical-foul*.
- Setelah terjadi kerusakan jam pertandingan atau terjadi pada *shot clock*, untuk menentukan berapa lama waktu yang harus diperbaiki.
- Untuk mengidentifikasi penembak *free throw* yang benar.
- Untuk mengidentifikasi keterlibatan dari pemain dan anggota tim yang diijinkan untuk duduk di bangku cadangan selama terjadi tindakan kekerasan atau potensi mengarah tindakan kekerasan.

-- Wasit berwenang untuk segera menghentikan pertandingan untuk meninjau setiap tindakan kekerasan atau potensi tindakan kekerasan.

-- Wasit harus mengidentifikasi perlunya review IRS dan review harus dilakukan setelah tindakan kekerasan atau potensi tindakan kekerasan saat wasit pertama kali menghentikan pertandingan.

Ada perubahan lebih lanjut pada pasal F.3.2 mengenai "goaltending atau basket interference violation tidak diputuskan dengan benar", lihat halaman 41.

15. Lampiran F

Instant replay system II

Goaltending atau basket interference violation tidak diputuskan dengan benar.

Alasan perubahan

Ketika goaltending atau basket interference telah diputuskan selama L2M dan review IRS diputuskan. Pada kasus keputusan awal dibatalkan (tidak ada violation) dan bola tidak dikuasai oleh kedua tim saat aksi terjadi, pertandingan akan dilanjutkan dengan: a. Throw-in dari tim yang menguasai bola setelah ada call, atau b. Situasi jump ball pada kasus, tidak ada tim yang menguasai bola setelah ada call. Definisi menguasai bola sepenuhnya, akan dijelaskan dalam OBRI 2022.

Text Peraturan Terbaru

F – Instant replay system

F.3 Peraturan

Situasi permainan ini dapat di-review:

F.3.2 Ketika jam pertandingan menunjukkan menit 2:00 atau kurang pada *quarter* ke-4 dan pada setiap *overtime*,

- Apakah suatu tembakan untuk mencetak angka yang sukses telah dilepaskan sebelum sinyal *shot clock* telah berbunyi.

-- Wasit berwenang untuk segera menghentikan pertandingan untuk me-review apakah bola masuk yang berhasil telah dilepaskan sebelum sinyal jam pertandingan berbunyi.

-- Wasit harus mengidentifikasi perlunya me-review IRS dan review harus dilakukan setelah pertama kali tembakan yang berhasil wasit menghentikan pertandingan karena alasan apa pun.

- Ketika *foul* telah dilakukan jauh dari situasi tembakan,
 - Apakah pertandingan atau *shot clock* telah berakhir,
 - Apakah gerakan menembak telah dimulai ketika *foul* telah dilakukan oleh lawan si penembak, atau
 - Apakah bola masih berada di tangan (kedua tangan) penembak ketika *foul* telah dilakukan oleh teman se-timnya dari si penembak.
- Apakah goaltending atau interference violation telah diputuskan dengan benar.
- Ketika review menentukan bahwa goaltending atau basket interference violation tidak diputuskan dengan benar, pertandingan akan dilanjutkan sebagai berikut, jika setelah ada call:
 - Bola telah masuk secara sah kedalam keranjang, angka yang tercipta akan dihitung dan tim bertahan berhak atas throw-in dari belakang garis end-line.
 - Seorang pemain dari salah satu tim telah menguasai bola sepenuhnya dengan segera dan tim tersebut berhak atas throw-in dari tempat terdekat di mana lokasi bola ketika call diputuskan.
 - Tidak ada tim yang menguasai bola dengan segera, terjadi situasi jump ball.
- Untuk mengidentifikasi pemain yang telah menyebabkan bola menjadi keluar.

Ada perubahan lebih lanjut pada pasal F.3.2 mengenai "instant replay system", lihat halaman 38.

16. Lampiran F

Instant replay system III

Head coach's challenge

Alasan perubahan

Ada persetujuan/kesepakatan oleh RAG / WABC bahwa konsep head coach's challenge adalah tambahan yang bagus untuk peraturan IRS.

SOLUSI

- Untuk menambahkan titik ke-6 yang baru ke pasal 48.1. lihat halaman 26.
- Untuk membuat sinyal baru bagi pelatih kepala untuk ditambahkan ke lampiran A, lihat halaman 30.
- Mengubah scoresheet untuk mencatat head coach's challenge yang diminta ke lampiran B, lihat halaman 31.
- Untuk menambah bagian baru ke lampiran F sebagai berikut:

Text Peraturan Terbaru

F – Instant replay system

F.4 Head coach's challenge

F.4.1 Di semua pertandingan dimana IRS diterapkan, pelatih kepala dapat meminta head coach's challenge, i.e. meminta crew chief untuk memverifikasi keputusan mereka dengan menggunakan IRS untuk me-review situasi permainan.

F.4.2 Untuk head coach's challenge, prosedur berikut akan berlaku:

- Pelatih kepala hanya dapat meminta satu kali head coach's challenge dalam satu pertandingan, terlepas dari apakah challenge tersebut berhasil atau tidak.
- Hanya situasi permainan seperti yang ada pada lampiran F, pasal F.3 yang dapat di challenge.

- Batasan waktu dalam pasal F.3 tidak berlaku. Head coach's challenge dapat diminta kapan saja dalam pertandingan.
- Pelatih kepala yang meminta challenge harus melakukan kontak visual dengan wasit terdekat dan meminta head coach's challenge-nya dengan jelas.
- Pelatih kepala akan mengatakan dengan keras dalam bahasa Inggris "challenge" dan pada saat yang sama menunjukkan sinyal head coach's challenge (No.56, membuat kotak, seperti layar TV). Permintaan tersebut bersifat final dan tidak dapat dirubah.
- Pelatih kepala harus meminta challenge dan review IRS harus dilakukan selambat-lambatnya ketika wasit menghentikan pertandingan untuk pertama kalinya setelah keputusan.
- Jika pertandingan dilanjutkan tanpa penghentian, wasit berwenang untuk segera menghentikan pertandingan ketika mereka mengetahui permintaan head coach's challenge selama tidak ada tim yang dirugikan.
- Pelatih kepala harus menunjukkan kepada wasit terdekat situasi permainan yang akan di-review.
- Wasit harus mengkonfirmasi challenge yang diminta adalah valid.
- Wasit harus memberitahu pencatat angka bahwa head coach's challenge telah diberikan.
- Selama review IRS, pemain akan tetap berada di lapangan permainan.
- Jika review IRS memberikan keputusan challenge yang mendukung tim peminta, keputusan awal harus dibatalkan.
- Jika review IRS memberikan keputusan challenge yang tidak mendukung tim peminta, keputusan awal akan tetap berlaku.
- Wasit harus menggunakan prosedur yang sama seperti dalam peraturan re-review IRS.
- Setelah wasit melaporkan keputusan akhir dari review IRS, pertandingan akan dilanjutkan seperti setelah review IRS.