第六章 犯规

第 32 条 犯规

32.1 定义

32.1.1 犯规是对规则的违犯,含有与对方队员的非法身体接触和/或违反体育运动精神的举止。32.1.2 可宣判一个队任何数量的犯规,不管罚则是什么,都要登记犯规者的每一次犯规,记入记录表并且根据这些规则进行处罚。

第 33 条 身体接触: 一般原则

33.1 圆柱体原则

圆柱体原则定义为一名站在地面上的队员占据一个假想的圆柱体的空间。双脚之间的尺寸和距离应根据他的身高和体型有所不同。它包括该队员上面的空间,防守队员或无球进攻队员的圆柱体边界限定如下:

- 前至手的双掌,
- 后至臀部,及
- 两侧至双臂和双腿的外侧。(图 5)

双手和双臂可以在躯干前面伸展,但不超过双脚和双膝的位置,因此两前臂和双手在合法的防守位置中是举起的。

防守队员不可以进入一名持球进攻队员的圆柱体并在进攻队员在他的圆柱体内 试图做一个正常的篮球动作时造成非法身体接触。持球进攻队员的圆柱体边界 限制如下:

- 前至双脚、弯曲的膝盖和手臂,持球在臀部以上。
- 后至臀部,及
- 两侧至双肘和双腿的外侧。

持球进攻队员应被允许在其圆柱体内有足够的空间完成正常的篮球动作。正常的篮球动作包括开始运球、旋转、投篮或传球。

进攻队员不能伸展他的腿或者手臂超出圆柱体并造成与防守队员的一起非法身

体接触以获得额外的空间。

33.2 垂直原则

在比赛中,每一队员都有权占据未被对方队员已经占据的任何场上位置(圆柱体)。

这个原则保护队员所占据的地面空间和当他在此空间内垂直跳起时的上方空间。

队员一旦离开他的垂直位置(圆柱体),并与已经建立了自己的垂直位置(圆柱体)的对方队员发生身体接触,则离开他的垂直位置(圆柱体)的队员须对此接触负责。

防守队员垂直地离开地面(在他的圆柱体内)或在他自己的圆柱体内把双手和双臂伸展在他的上方,则不必判罚。

无论是在地面上或在空中的进攻队员,不应用下列方式与处于合法防守位置的 防守队员发生接触:

- 用他的手臂为自己创造额外的空间(推开障碍)。
- 在投篮中或紧接投篮后伸展他的双腿或双臂去造成接触。

33.3 合法的防守位置

当一名防守队员:

- 面对对手, 并且
- 双脚着地时。

他就建立了最初的合法防守位置。

合法的防守位置从地面到天花板,垂直地伸展到他(圆柱体)的上方。他可将他的双臂和双手举过头或垂直跳起,但是他必须在假想的圆柱体内使手和臂保持垂直的姿势。

33.4 防守控制球的队员

当防守控制(正持着或运着)球的队员时,时间和距离的因素不适用。

每当对方队员在持球队员前面获得了一个最初的合法防守位置(甚至是一瞬间完成的),持球队员必须料到被防守并必须准备停步或改变他的方向。

防守队员建立一个最初的合法防守位置,必须在占据位置前没有造成接触。

一旦防守队员已建立了一个最初的合法防守位置,他可移动去防守其对手,但他不得伸展双臂、双肩、双髋或双腿,并通过这样做来造成接触以阻止从他身边通过的运球队员。

判断一起涉及持球队员撞人/阻挡情况时,裁判员应运用下列原则:

- 防守队员必须面对持球队员并双脚着地来建立一个最初的合法防守位置。
- 防守队员为保持最初的合法防守位置,可保持静立、垂直跳起、侧移 或后移。
- 在保持最初的合法防守位置的移动中,一脚或双脚可以瞬间离地,只要该移动是侧向或向后的,而不是朝向持球队员前移的。
- 接触必须发生在躯干上,在这样的情况下,防守队员将被认为是已经 先占据了接触地点。
- 已建立了合法防守位置的防守队员可以在其圆柱体之内转身,以避免 受伤。

在上述任何情况中,应认为该接触是由持球队员造成的。

33.5 防守不控制球的队员

不控制球的队员有权在球场上自由地移动,并占据任何未被另一队员已经占据的位置。

当防守不控制球的队员时,时间和距离的因素应适用。防守队员不能太靠近和 /或太快地在移动的对方队员的路径中占据一个位置,以至于后者没有足够的 时间或距离去停步或改变其方向。

此距离与对方队员的速度成正比,但绝不要少于正常的一步。

如果一名防守队员在获得最初的合法防守位置中不顾及时间和距离的因素,并

与对方队员发生接触,则他对该接触负责。

一旦一名防守队员已经建立了一个最初的合法防守位置,他可移动去防守他的对手。他不得在对方队员的路径中伸展臂、肩、臀或腿去阻止该队员从他身边通过。他可以在他的圆柱体内转身来避免受伤。

33.6 腾空的队员

从球场某地点跳起在空中的队员有权再落回同一地点。

他有权落在场上的另一地点,只要在起跳时,该落地点上,以及起跳点和落地点之间的直接路径上,尚未被对方队员占据。

如果一名队员已跳起并落地,可是他的冲力使其接触了在落地地点之外已获得了一个合法防守位置的对方队员,则该跳起队员对此接触负责。

在队员已跳起在空中后,对方队员不得移动到他的下落路径上。

移动到腾空队员的身下并造成接触,通常是违反体育运动精神的犯规,某些情况下可能是取消比赛资格的犯规。

33.7 掩护: 合法的和非法的

掩护是试图延误或阻止一名不持球的对方队员到达他希望到达的场上位置。

当正在掩护对手的队员:

- 发生接触时是静止的(在他的圆柱体内)。
- 发生接触时双脚着地。

是合法的掩护。

当正在掩护对手的队员:

- 发生接触时正在移动。
- 在静止对手的视野之外做掩护,发生接触时没有给出足够的距离。
- 发生接触时,对移动中的对手没有顾及时间和距离的因素。

是非法的掩护。

如果在静止对手的视野之内做掩护(前面的或侧面的),做掩护的队员可按自己的意愿靠近对手以建立掩护,只要没有接触。

如果在静止对手的视野之外做掩护,做掩护的队员必须允许对手向掩护迈出正常的 1 步而不发生接触。

如果对手在移动中,时间和距离的因素应适用。做掩护的队员必须留出足够的空间,以便被掩护的队员能通过停步或改变方向来避免掩护。

要求的距离是不得少于正常的 1 步, 也不必多于正常的 2 步。

被合法掩护的队员与已经建立该掩护的队员的任何接触,由被合法掩护的队员负责。

33.8 撞人

撞人是持球或不持球队员推开或顶动对方队员,在对方队员的躯干处发生的非法身体接触。

33.9 阻挡

阻挡是阻碍持球或不持球对方队员行进的非法身体接触。

如果试图做掩护的队员在移动中与静止或后退的对方队员发生接触,则判罚掩护队员一起阻挡犯规。

如果队员不顾球,面对着对方队员并随着对方队员的移动而移动他的位置,除非包含其他因素,该队员对所发生的任何接触负主要责任。

所谓"除非包含其他因素",是指被掩护的队员故意推入、撞人或拉人。

队员在场上占据位置时,把手臂或肘伸在其圆柱体之外是合法的,但当对方队员试图通过时,手臂或肘必须被移到其圆柱体之内。如果手臂或肘是在他的圆柱体之外并发生接触,这是阻挡或拉人。

33.10 无撞人半圆区

球场上画出无撞人半圆区的目的是, 指定一个特定的区域用于解释篮下的撞人/阻挡情况。

向无撞人半圆区的任何突破情况中,一名腾空的进攻队员造成的与防守队员在 无撞人半圆区内的任何身体接触不应被宣判为进攻犯规,除非进攻队员非法地 使用他的手、手臂或者身体。

这一规则适用干:

- 讲攻队员腾空并控制着球,并且
- 他试图投篮或者传球,并且
- 防守队员的一脚或双脚触及无撞人半圆区。

33.11 用手和/或手臂接触对方队员

用手触及对方队员,本身未必是犯规。

裁判员应判定引起接触的队员是否已经获得了不公正的利益。

如果队员引起的接触在任何方面限制对方队员的移动自由,这样的接触是犯规。

当防守队员处于防守位置,并且其手或手臂放置在持球或不持球的对方队员身上并保持接触以阻碍其行进,就发生了非法用手或非法伸展手臂。

反复地触及或"戳刺"持球或不持球的对方队员是犯规,因为这可能会导致粗暴的比赛。

当持球进攻队员:

- 为了获得不公正的利益,用手臂或肘"勾住"或缠绕防守队员。
- 为了阻止防守队员的防守或试图抢球,或为了在他和防守队员之间创造更大的空间而"推开"防守队员。
- 运球时, 用伸展的前臂或手去阻止对方队员获得控制球。

这是持球进攻队员的犯规。

当不持球的进攻队员为了:

摆脱去接球。

- 阻止防守队员的防守或试图抢球。
- 为他创造更大的空间。

而"推开"防守队员,这是不持球进攻队员的犯规。

33.12 中锋位置的攻防

垂直原则(圆柱体原则)适用于中锋位置的攻防。

位于中锋位置的进攻队员和防守队员必须尊重彼此的垂直位置(圆柱体)的权利。

位于中锋位置的进攻队员或防守队员用肩或髋将对方队员挤出位置,或用伸展的肘、臂、膝或身体的其他部位去干扰对方队员的活动自由,是犯规。

33.13 背后非法防守

背后非法防守是防守队员从对方队员的背后与其发生的身体接触。防守队员正 试图去抢球的事实,不证明从背后与对方队员发生接触是正当的。

33.14 拉人

拉人是干扰对方队员移动自由的非法身体接触。这种接触(拉人)可能发生在身体的任何部位。

33.15 推人

推人是队员用身体的任何部位强行移动或试图移动控制或未控制球的对方队员时发生的非法身体接触。

33.16 骗取犯规

一名队员采用任何手段假装被侵犯,或采取戏剧性的夸张动作来制造"被侵犯了"的假象并从中获利,是骗取犯规。

第34条 侵人犯规

34.1 定义

34.1.1 侵人犯规是: 无论在活球或死球的情况下, 攻守双方队员发生的非法

身体接触的犯规。

队员不应通过伸展手、臂、肘、肩、髋、腿、膝、脚或将身体弯曲成"不正常的姿势"(超出他的圆柱体)去拉、阻挡、推、撞、绊对方队员,或阻止对方队员行进;也不得放纵任何粗野或猛烈的动作去这样做。

34.2 罚则

应登记犯规队员一次侵人犯规。 34.2.1 如果对没有做投篮动作的队员发生犯规:

- 由非犯规的队在最靠近违犯的地点掷球入界重新开始比赛。
- 如果犯规的队处于全队犯规处罚状态,则应运用第41条(全队犯规: 处罚)的规定。

34.2.2 如果对正在做投篮动作的队员发生犯规,应按下列所述判给投篮队员若干罚球:

- 如果出手投篮成功: 应计得分并追加一次罚球。
- 如果从2分投篮区域的出手投篮不成功: 2次罚球。
- 如果从3分投篮区域的出手投篮不成功: 3次罚球。
- 在结束一节或决胜期的比赛计时钟信号响时或恰好响之前,或当进攻 计时钟信号响时或恰好响之前,投篮队员被犯规了,此时球仍在该队 员的手中,并且随后投篮成功:中篮不应计得分,应判给2次或3次 罚球。

第35条 双方犯规

35.1 定义

35.1.1 双方犯规是两名互为对方的队员大约同时相互发生侵人犯规或违反体育运动精神犯规/取消比赛资格犯规的情况。 35.1.2 如果将两个犯规视为一起双方犯规,下列条件是必须的:

• 两个犯规都是队员犯规。

- 两个犯规都包含身体接触。
- 两个犯规是比赛双方两个队员之间的相互犯规。
- 两个犯规是两个侵人犯规或任何违反体育运动精神的犯规和取消比赛 资格的犯规的组合。

35.2 罚则

应给每一犯规队员登记一次侵人犯规或违犯体育运动精神犯规/取消比赛资格犯规。不判给罚球、比赛应按下列所述重新开始:

在发生双方犯规的大约同一时间,如果:

- 投篮得分,或最后一次的罚球得分,应将球判给非得分队从该队端线 后的任何地点掷球入界。
- 某队已控制球或拥有球权,应将球判给该队从最靠近违犯的地点掷球 入界。
- 任一队都没有控制球也没有球权,一次跳球情况发生。

第 36 条 技术犯规

36.1 行为规定

36.1.1 比赛的正当行为要求双方球队的队员、主教练、助理教练、替补队员、出局的队员和随队人员,与裁判员、记录台人员、技术代表(如到场)有完美和真诚的合作。 36.1.2 每支球队应尽最大的努力去获取胜利,但胜利的取得必须符合体育运动精神和公正竞赛的要求。 36.1.3 任何故意的或再三的不合作,或不遵守本规则的精神,应被认为是一次技术犯规。 36.1.4 裁判员可以通过警告或甚至宽容那些明显是无意的并不直接影响比赛的、轻微的违纪来预防技术犯规的发生,除非在警告后又重复出现同样的违犯。 36.1.5 如果在球成活球后发生了一起技术违犯,比赛应停止并登记一次技术犯规。应将技术犯规视同发生在它被登记的时候一样来执行罚则。在违犯与比赛停止之间的间隔内无论发生了什么都应保持有效。

36.2 定义

- 36.2.1 技术犯规是没有身体接触的犯规, 行为种类包括但不限于:
 - 无视裁判员的警告。
 - 与裁判员、技术代表、记录台人员、对方队或允许坐在球队席的人员 讨论和/或交流中没有礼貌。
 - 使用很可能冒犯或煽动观众的粗话或手势。
 - 戏弄或嘲讽对方队员。
 - 在对方队员眼睛附近挥手或手保持不动妨碍其视觉。
 - 过分挥肘。
 - 在球穿过球篮之后故意地触及球,阻碍迅速地掷球入界或罚球以延误比赛。
 - 伪造被犯规。
 - 悬吊在篮圈上,致使队员的重量由篮圈支撑,除非扣篮后,队员瞬间 抓住篮圈,或者根据裁判员的判断,他正试图防止自己受伤或另一名 队员受伤。
 - 在最后一次的罚球中防守队员干涉得分,应判给进攻队得 1 分,随后 执行登记在该防守队员名下的技术犯规罚则。

36.2.2 球队席人员的技术犯规是与裁判员、技术代表、记录台人员或对方队员交流中没有礼貌或无礼地触碰他们的犯规;或是一次程序上的或管理性质的违犯。 36.2.3 当登记了一名队员 2 次技术犯规或 2 次违反体育运动精神的犯规,或一次技术犯规和一次违反体育运动精神的犯规时,应该取消他本场剩余比赛的资格。 36.2.4 当出现下述情况时,应取消主教练本场剩余比赛的资格:

- 由于自身违反体育运动精神行为的结果登记了 2 次技术犯规("C")时。
- 由于其他球队席人员的违反体育运动精神行为累积登记了 3 次技术犯规 (3 次全部登记为"B",或者其中一次是"C")。

36.2.5 如果一名队员或主教练在 36.2.3 或 36.2.4 的情况下被取消比赛资格,

应只处罚技术犯规的罚则,不追加取消比赛资格的罚则。

36.3 罚则

36.3.1 如果:

- 判罚队员技术犯规,应作为队员的犯规登记在该队员名下,并计入全队犯规中。
- 判罚球队席人员,应登记在主教练名下,并不计入全队犯规次数中。

36.3.2 应判给对方队员 1 次罚球, 比赛应按下述重新开始:

- 应立即执行罚球。罚球后,由宣判技术犯规时,控制球队或拥有球权 队在比赛停止时距离球最近的地点执行掷球入界。
- 也应立即执行罚球,不管是否有其他犯规带来的罚则的先后顺序,也不管这些罚则是否已经开始执行