



Międzynarodowa Federacja
Koszykówki

FIBA

International Basketball
Federation

We Are Basketball

OFICJALNE PRZEPISY GRY W KOSZYKÓWKĘ 2010

Obowiązują od 1 października 2010

Copyright by FIBA

Wszystkie prawa zastrzeżone. Żaden fragment tej publikacji nie może być przedrukowywany lub przekazywany w jakiegokolwiek formie elektronicznej lub mechanicznej, włącznie z zastosowaniem fotokopii, nagrań albo systemów gromadzenia i odzyskiwania danych bez pisemnego zezwolenia FIBA, reprezentowanej przez wydawcę polskiej edycji:

Polski Związek Koszykówki
ul. Erazma Ciołka 10
01-402 Warszawa
tel./fax: +48 22 836 38 00
pzkosz@pzkosz.pl

Wszystkie uwagi oraz ewentualne pytania dotyczące treści i formy niniejszego opracowania prosimy kierować na adres wydawcy.

ISBN 83-916642-5-2

Redakcja oraz tłumaczenie – Jakub Zamojski
Przy wydaniu współpracowali - Bartosz Puzoń, Wojtek Liszka

Druk: WOGRAF

Opracowano na podstawie tekstu zatwierdzonego 17 kwietnia 2010 roku przez Międzynarodową Federację Koszykówki FIBA.

SPIS TREŚCI:

| | |
|--|-----------|
| PRZEPIS 1 – GRA | 5 |
| Art. 1 Definicje | 5 |
| PRZEPIS 2 – BOISKO I WYPOSAŻENIE | 5 |
| Art. 2 Boisko | 5 |
| Art. 3 Wyposażenie | 10 |
| PRZEPIS 3 – DRUŻYNY | 11 |
| Art. 4 Drużyny | 11 |
| Art. 5 Zawodnicy: kontuzja | 13 |
| Art. 6 Kapitan: obowiązki i uprawnienia | 13 |
| Art. 7 Trenerzy: obowiązki i uprawnienia | 14 |
| PRZEPIS 4 – ZASADY GRY | 15 |
| Art. 8 Czas gry, wynik nierozstrzygnięty i dogrywki | 15 |
| Art. 9 Rozpoczęcie i zakończenie części meczu lub meczu | 15 |
| Art. 10 Sytuacja piłki | 16 |
| Art. 11 Umieszczenie zawodnika i sędziego | 17 |
| Art. 12 Rzut sędziowski i naprzemienne posiadanie piłki | 17 |
| Art. 13 Gra piłką | 19 |
| Art. 14 Posiadanie piłki | 19 |
| Art. 15 Zawodnik w akcji rzutowej | 19 |
| Art. 16 Kosz: kiedy zdobyty i jego wartość | 20 |
| Art. 17 Wprowadzenie piłki | 21 |
| Art. 18 Przerwa na żądanie | 22 |
| Art. 19 Zmiana | 24 |
| Art. 20 Mecz przegrany walkowerem | 26 |
| Art. 21 Mecz przegrany wskutek braku zawodników | 26 |
| PRZEPIS 5 – BŁĘDY | 27 |
| Art. 22 Błędy | 27 |
| Art. 23 Zawodnik poza boiskiem i piłka poza boiskiem | 27 |
| Art. 24 Kozłowanie | 27 |
| Art. 25 Kroki | 28 |
| Art. 26 Trzy sekundy | 29 |
| Art. 27 Dokładnie kryty zawodnik | 29 |
| Art. 28 Osiem sekund | 30 |
| Art. 29 Dwadzieścia cztery sekundy | 30 |
| Art. 30 Powrót piłki na pole obrony | 31 |
| Art. 31 Nielegalne dotykane piłki i ingerencja w jej lot | 32 |
| PRZEPIS 6 – FAULE | 34 |
| Art. 32 Faule | 34 |
| Art. 33 Zetknięcie osobiste: ogólne zasady | 34 |
| Art. 34 Faul osobisty | 39 |
| Art. 35 Faul obustronny | 40 |
| Art. 36 Faul niesportowy | 40 |
| Art. 37 Faul dyskwalifikujący | 41 |
| Art. 38 Faul techniczny | 42 |
| Art. 39 Bójka | 44 |
| PRZEPIS 7 – POSTANOWIENIA OGÓLNE | 45 |
| Art. 40 Pięć fauli zawodnika | 45 |
| Art. 41 Faule drużyny: kara | 45 |

| | | |
|--|--|-----------|
| Art. 42 | Sytuacje specjalne | 45 |
| Art. 43 | Rzuty wolne | 46 |
| Art. 44 | Pomyłka możliwa do naprawienia | 48 |
| PRZEPIS 8 – SĘDZIOWIE, SĘDZIOWIE STOLIKOWI, KOMISARZ: | | 50 |
| OBOWIĄZKI I UPRAWNIENIA | | 50 |
| Art. 45 | Sędziowie, sędziowie stolikowi, komisarz | 50 |
| Art. 47 | Sędziowie: obowiązki i uprawnienia | 51 |
| Art. 48 | Sekretarz i asystent sekretarza: obowiązki | 52 |
| Art. 49 | Mierzący czas gry: obowiązki | 53 |
| Art. 50 | Mierzący czas 24 sekund: obowiązki | 54 |
| A – SYGNAŁY SĘDZIÓW | | 56 |
| B – PROTOKÓŁ MECZU | | 62 |
| C – PROCEDURA PROTESTU | | 70 |
| D – KLASYFIKACJA DRUŻYN | | 71 |
| E – PRZERWY TELEWIZYJNE | | 74 |

SPIS RYSUNKÓW:

| | | |
|-------------|--|----|
| Rysunek 1. | Przepisowe pełnowymiarowe boisko do gry | 7 |
| Rysunek 2. | Obszar ograniczony | 8 |
| Rysunek 3. | Pola rzutów za dwa i trzy punkty | 8 |
| Rysunek 4. | Stolik sędziowski i krzesła dla zmienników | 10 |
| Rysunek 5. | Zasada cylindra | 34 |
| Rysunek 6. | Umieszczenie zawodników podczas rzutów wolnych | 47 |
| Rysunek 7. | Sygnaly sędziów | 61 |
| Rysunek 8. | Protokół meczu | 62 |
| Rysunek 9. | Nagłówek protokołu meczu | 64 |
| Rysunek 10. | Drużyny w protokole meczu | 65 |
| Rysunek 11. | Przebieg meczu | 68 |
| Rysunek 12. | Sumowanie | 69 |
| Rysunek 13. | Stopka protokołu meczu | 69 |

W „Przepisach Gry w Koszykówkę” każde odniesienie w rodzaju męskim dotyczące trenera, zawodnika, sędziego itp. odnosi się również do rodzaju żeńskiego. Forma ta wynika tylko ze względów praktycznych.

PRZEPIS 1 – GRA

Art. 1 Definicje

1.1 Mecz koszykówki

W koszykówkę grają dwie (2) drużyny, po pięciu (5) zawodników każda. Celem każdej z drużyn jest zdobywanie punktów za celne rzuty do kosza przeciwnika i zapobieganie zdobywaniu punktów przez drużynę przeciwną.

Mecz prowadzony jest przez sędziów, sędziów stolikowych i komisarza, jeśli jest obecny.

1.2 Kosz: własny/przeciwnika

Kosz atakowany przez drużynę jest koszem przeciwnika, a kosz broniony przez drużynę jest koszem własnym drużyny.

1.3 Zwycięzca meczu

Zwycięzcą meczu zostaje drużyna, która uzyska większą liczbę punktów na koniec czasu gry.

PRZEPIS 2 – BOISKO I WYPOSAŻENIE

Art. 2 Boisko

2.1 Boisko do gry

Boisko do gry to płaska, twarda powierzchnia wolna od przeszkód (rysunek 1), o wymiarach dwadzieścia osiem (28) metrów długości i piętnaście (15) metrów szerokości, mierzonych od wewnętrznych krawędzi linii ograniczających boisko.

2.2 Pole obrony

Pole **obrony** drużyny składa się z własnego kosza tej drużyny, powierzchni jego tablicy od strony boiska oraz części boiska ograniczonej linią końcową za własnym koszem, liniami bocznymi oraz linią środkową.

2.3 Pole ataku

Pole **ataku** drużyny składa się z kosza przeciwników, powierzchni jego tablicy od strony boiska oraz części boiska ograniczonej linią końcową za koszem przeciwników, liniami bocznymi i krawędzią linii środkowej bliższą kosza przeciwników.

2.4 Linie

Wszystkie linie mają być w białym kolorze, mieć pięć (5) centymetrów szerokości i być wyraźnie widoczne.

2.4.1 Linie ograniczające

Boisko do gry jest wyznaczone liniami ograniczającymi, składającymi się z linii końcowych oraz linii bocznych. Linie te nie są częścią boiska.



Wszelkie przeszkody, w tym także siedzenia w strefach ławek drużyn, powinny być oddalone od boiska o co najmniej dwa (2) metry.

2.4.2 **Linia środkowa, koło środkowe i półkola rzutów wolnych**

Linia środkowa jest wyznaczona równolegle do linii końcowych pomiędzy środkowymi punktami linii bocznych i przedłużona o 0,15 m za każdą linią boczną. Linia środkowa jest częścią pola obrony.

Koło środkowe jest wyznaczone na środku boiska i ma promień długości 1,80 m, mierzony do zewnętrznej krawędzi linii obwodu. Jeżeli wnętrze koła jest pomalowane, to jego kolor musi być taki sam, jak kolor obszarów ograniczonych.

Półkola rzutów wolnych są wyznaczone na boisku i mają promień 1,80 m, mierzony do zewnętrznej krawędzi linii obwodu, a ich środki pokrywają się z punktami środkowymi linii rzutów wolnych (rysunek 2).

2.4.3 **Linie rzutów wolnych, obszary ograniczone i miejsca wzdłuż obszarów ograniczonych**

Linie rzutów wolnych wytyczone są równolegle do każdej linii końcowej. Ich dalsza krawędź jest oddalona od wewnętrznej krawędzi linii końcowej o 5,80 m, a długość wynosi 3,60 m. Środek linii rzutów wolnych znajduje się na wymyślonej linii łączącej środkowe punkty obu linii końcowych.

Obszary ograniczone stanowią prostokątne części boiska wyznaczone na podłożu liniami końcowymi, liniami rzutów wolnych oraz liniami zaczynającymi się na liniach końcowych, z zewnętrznymi krawędziami w odległości 2,45 m od punktów środkowych linii końcowych i kończącymi się na zewnętrznych krawędziach przedłużeń linii rzutów wolnych. Linie te, wyłączając linie końcowe, są częścią obszaru ograniczonego. Obszary ograniczone muszą być pomalowane.

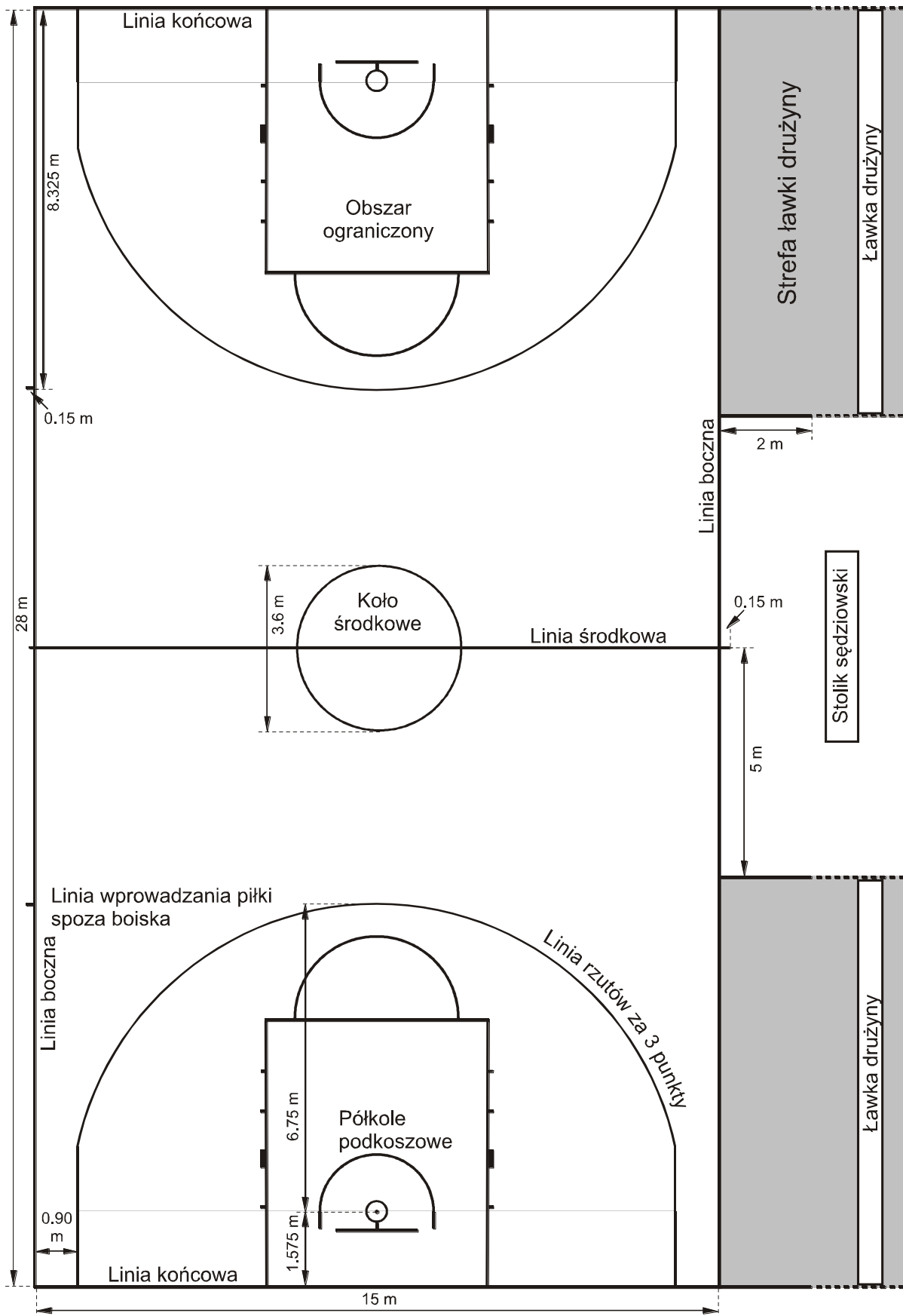
Miejsca wzdłuż obszarów ograniczonych, przeznaczone dla zawodników podczas wykonywania rzutów wolnych, należy wyznaczyć tak, jak pokazuje rysunek 2.

2.4.4 **Pole rzutów za trzy (3) punkty**

Dla każdej drużyny pole rzutów za trzy (3) punkty (rysunek 1 i rysunek 3) stanowi cały obszar boiska z wyjątkiem obszaru w pobliżu kosza przeciwnika, wyznaczonego przez i zawierającego:

- Dwie linie równoległe, zaczynające się i prostopadłe do linii końcowej, w odległości 0,90 m od wewnętrznej krawędzi linii bocznych.
- Półkole o promieniu 6,75 m, mierzone od punktu, który jest dokładnie pod środkiem kosza przeciwnika do zewnętrznej krawędzi linii tego półkola. Odległość tego punktu do środka wewnętrznej krawędzi linii końcowej wynosi 1,575 m. Półkole łączy się z liniami równoległymi.

Linia rzutów za trzy punkty nie jest częścią pola rzutów za trzy punkty.

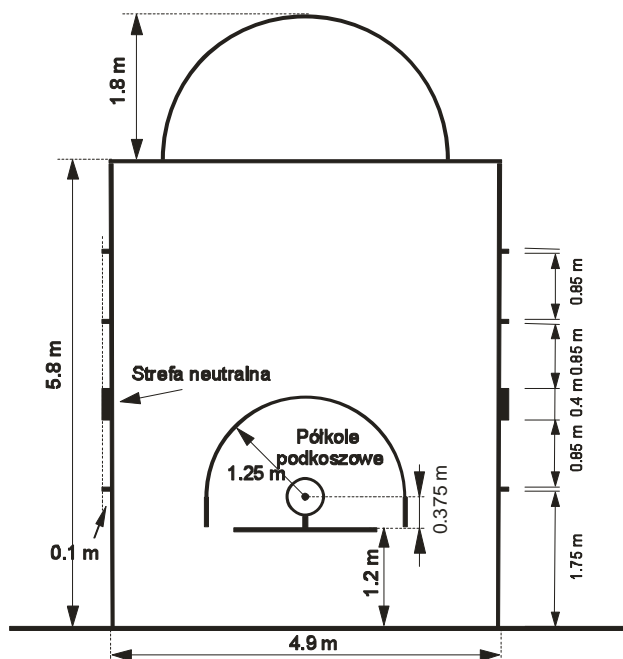


Rysunek 1. Przepisowe pełnowymiarowe boisko do gry

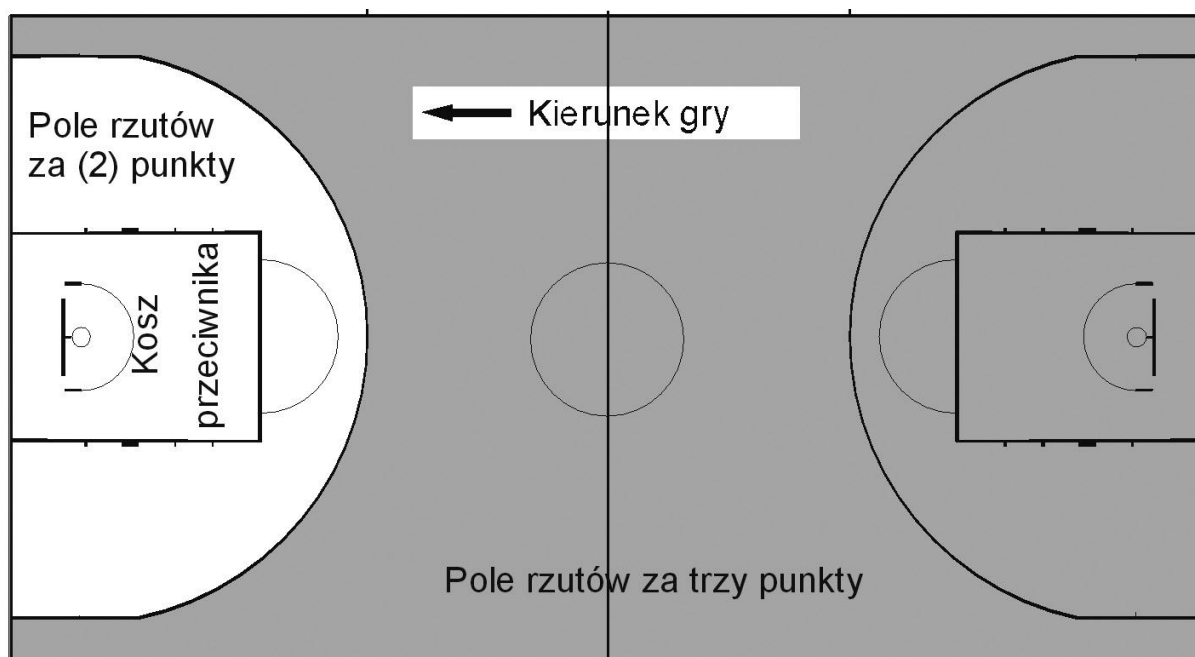
2.4.5 Strefy ławek drużyn

Strefy ławek drużyn należy wyznaczyć dwoma (2) liniami na zewnątrz boiska do gry tak jak jest pokazane na rysunku 1.

W strefie ławki drużyny musi znajdować się czternaście (14) siedzeń dla trenerów, asystentów trenerów, zmienników i osób towarzyszących. Wszystkie inne osoby powinny znajdować się co najmniej dwa (2) metry za ławką drużyny.



Rysunek 2. Obszar ograniczony



Rysunek 3. Pola rzutów za dwa i trzy punkty

2.4.6 Linie wprowadzania piłki spoza boiska

Dwie (2) linie o długości 0,15 m powinny być wyznaczone na zewnątrz boiska na linii bocznej, po przeciwnej stronie stolika sędziowskiego. Zewnętrzna krawędź tych linii powinna być w odległości 8.325 m od wewnętrznej krawędzi bliższej linii końcowej.

2.4.7 Obszary półkoli podkoszowych

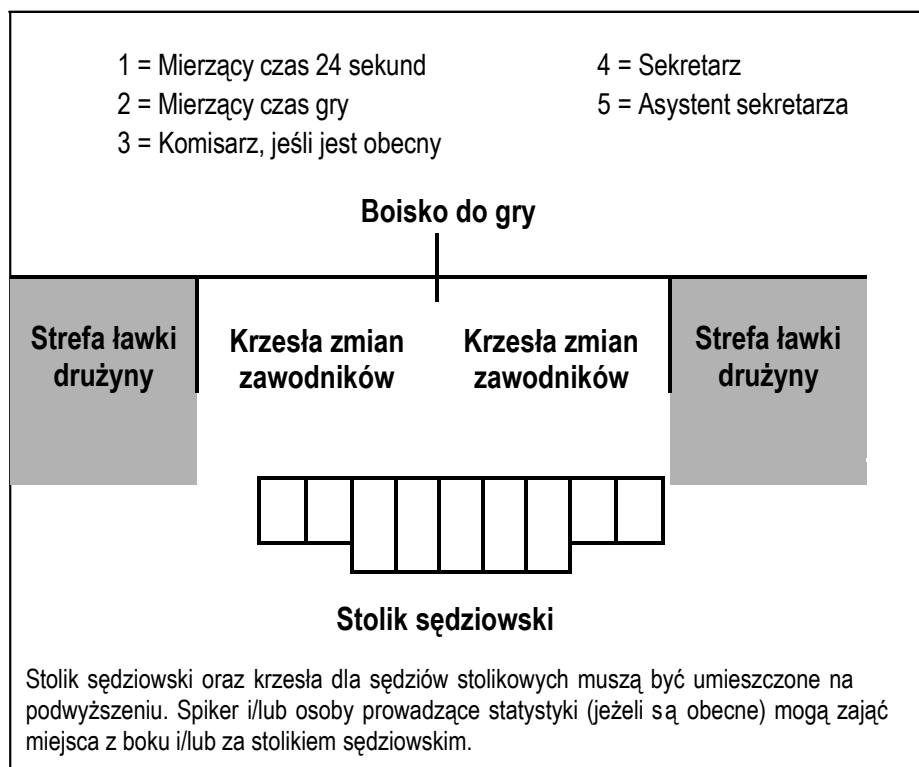
Linie półkoli podkoszowych powinny być wyznaczone na boisku i składać się z:

- Półkola o promieniu 1,25 m mierzone od punktu, który jest dokładnie pod środkiem kosza do wewnętrznej krawędzi półkola. Półkole jest połączone z:
- Dwoma (2) równoległymi liniami prostopadłymi do linii końcowej o długości 0,375 m, kończącymi się 1,20 m od wewnętrznej krawędzi linii końcowej i będącymi w odległości 1,25 m od punktu, który jest dokładnie pod środkiem kosza.

Obszary półkoli podkoszowych są zakończone wymiaganymi liniami łączącymi końce dwóch równoległych linii dokładnie pod przednimi krawędziami tablic.

Linie półkoli podkoszowych nie są częścią obszarów półkoli podkoszowych.

2.5 Usytuowanie stolika sędziowskiego oraz krzeseł dla zmienników (rysunek 4)



Rysunek 4. Stolik sędziowski i krzeseła dla zmienników

Art. 3 Wyposażenie

Wymagane jest następujące wyposażenie:

- Konstrukcje tablic, składające się z:
 - tablicy
 - kosza złożonego z obręczy (uchylnej) i siatki
 - konstrukcji podtrzymującej wraz z osłoną
- Piłki do koszykówki
- Zegar zawodów
- Tablica wyników
- Zegar 24 sekund
- Stoper lub odpowiednie (widoczne) urządzenie (inne niż zegar zawodów) do odmierzania przerw na żądanie
- Dwa (2) oddzielne, wyraźnie odmienne i głośnie sygnały dźwiękowe
- Protokół meczu
- Wskaźniki fauli zawodników
- Wskaźniki fauli drużyny
- Strzałka naprzemiennego posiadania piłki
- Podłoże do gry
- Boisko do gry
- Odpowiednie oświetlenie

Więcej szczegółów odnośnie wyposażenia należy szukać w dodatku: „Wyposażenie hali do gry w koszykówkę”.

PRZEPIS 3 – DRUŻYNY

Art. 4 Drużyny

4.1 Definicja

4.1.1 Członek drużyny ma prawo do gry, jeśli posiada autoryzację na grę w danej drużynie zgodną z regulacjami, w tym również określającymi limit wieku, ustalonymi przez organizatora rozgrywek.

4.1.2 Członek drużyny jest uprawniony do gry, gdy jego nazwisko jest wpisane do protokołu przed rozpoczęciem meczu. Członek drużyny przestaje być uprawniony do gry, gdy zostaje zdyskwalifikowany lub popełnia piąty (5) faul.

4.1.3 W trakcie gry członek drużyny jest:

- Zawodnikiem, gdy znajduje się na boisku i jest uprawniony do gry.
- Zmiennikiem, gdy nie znajduje się na boisku, ale jest uprawniony do gry.
- Zawodnikiem wykluczonym, gdy popełnił piąty (5) faul i nie jest już uprawniony do gry.

4.1.4 Podczas przerwy meczu wszyscy uprawnieni do gry członkowie drużyny traktowani są jak zawodnicy.

4.2 Przepis

4.2.1 Każda drużyna składa się z:

- Nie więcej niż dwunastu (12) uprawnionych do gry członków drużyny, łącznie z kapitanem.
- Trenera i – jeśli drużyna sobie życzy – asystenta trenera.
- Maksymalnie pięciu (5) osób towarzyszących, które mogą siedzieć na ławce drużyny, pełniących konkretne funkcje, np. menedżer, lekarz, fizjoterapeuta, statystyk, tłumacz, itp.

4.2.2 W czasie gry na boisku do gry powinno znajdować się pięciu (5) zawodników z każdej drużyny, którzy mogą być zmieniani.

4.2.3 Zmiennik staje się zawodnikiem, a zawodnik zmiennikiem, gdy:

- Sędzia przywołuje zmiennika na boisko.
- Podczas przerwy na żądanie lub przerwy meczu zmiennik zgłasza zmianę do sekretarza.

4.3 Stroje

4.3.1 Stroje członków drużyny składają się z:

- Koszulek w tym samym dominującym kolorze z przodu i z tyłu. Wszyscy zawodnicy muszą mieć koszulki wsunięte w spodenki. Jednocześnie stroje są dozwolone.
- Spodenek w tym samym dominującym kolorze z przodu i z tyłu, ale niekoniecznie w tym samym kolorze co koszulki.
- Skarpet w tym samym dominującym kolorze u wszystkich zawodników danej drużyny.



4.3.2 Każdy członek drużyny ma nosić koszulkę oznaczoną z przodu i z tyłu wyraźnym numerem w jednolitym kolorze, kontrastującym z kolorem koszulki.

Numery muszą być wyraźnie widoczne i:

- Te z tyłu powinny mieć co najmniej dwadzieścia (20) centymetrów wysokości.
- Te z przodu powinny mieć co najmniej dziesięć (10) centymetrów wysokości.
- Powinny być wyznaczone linią o szerokości co najmniej dwóch (2) centymetrów.
- Drużyny powinny używać numerów od cztery (4) do piętnaście (15). Federacje Narodowe mają prawo zatwierdzić w swoich rozgrywkach dowolne numery dwucyfrowe.
- Zawodnicy tej samej drużyny nie mogą używać tych samych numerów.
- Wszelkie reklamy lub logo powinny być umieszczone co najmniej pięć (5) centymetrów od numeru.

4.3.3 Drużyny muszą posiadać co najmniej dwa (2) komplety koszulek oraz:

- Drużyna wymieniona w programie jako pierwsza (gospodarze) powinna nosić koszulki w kolorze jasnym (preferowany biały).
- Drużyna wymieniona w programie jako druga (goście) powinna nosić koszulki w kolorze ciemnym.
- Jednakże, jeśli obie drużyny wyrażą zgodę, kolory koszulek mogą zostać zamienione.

4.4 Inne wyposażenie

4.4.1 Wszelkie wyposażenie używane przez zawodników musi być odpowiednie dla koszykówki. Wszelkie inne wyposażenie powiększające wzrost lub zasięg zawodnika bądź w jakikolwiek sposób stwarzające niezasłużoną korzyść, nie jest dopuszczalne.

4.4.2 Zawodnikom nie wolno nosić wyposażenia (przedmiotów), które może spowodować kontuzje innych graczy.

- Następujące przedmioty są niedozwolone:
 - Ochraniacze i utwardzone opatrunki na palec, rękę, nadgarstek, łokieć lub przedramię, jeśli są wykonane ze skóry, plastiku, giętkiego (miękkiego) plastiku, metalu lub jakiegokolwiek innego twardego materiału, nawet jeśli są pokryte miękką wyściółką.
 - Przedmioty, które mogą zaciąć lub spowodować obrażenia (paznokcie palców rąk muszą być krótko obcięte).
 - Nakrycia głowy, ozdoby do włosów i biżuteria.
- Następujące przedmioty są dozwolone:
 - Ochraniacz barku, górnej części ramienia, uda lub dolnej części nogi, jeśli jest dostatecznie wyścielany.
 - Ściągacze wystające spod spodenek, które mogą być używane pod warunkiem, że są w tym samym dominującym kolorze co spodenki.
 - Kompresyjne rękawy w tym samym dominującym kolorze co koszulki.
 - Kompresyjne nogawki w tym samym dominującym kolorze co spodenki. Jeśli są na górną część nogi to muszą kończyć się ponad kolanem, a jeśli na dolnej część nogi to muszą kończyć się poniżej kolana.
 - Stabilizatory kolanowe, jeśli są odpowiednio pokryte.
 - Ochraniacze na złamany nos, nawet jeśli są wykonane z twardego materiału.
 - Bezbarwne, przezroczyste ochraniacze na zęby.
 - Okulary, jeśli nie stwarzają zagrożenia dla innych zawodników.

- Opaski na głowę o maksymalnej szerokości pięciu (5) centymetrów, wykonane z nieszorstkowej tkaniny w jednolitym kolorze, z giętkiego plastiku lub gumy.
- Bezbarwne, przezroczyste tejpę rąk, ramion, nóg itp.

4.4.3 W trakcie meczu zawodnicy nie mogą reklamować i promować żadnych znaków, logo i komercyjnych informacji na swoim ciele, włosach lub w inny podobny sposób.

4.4.4 Wszelkie inne wyposażenie niewymienione w tym artykule musi uzyskać akceptację Komisji Technicznej FIBA.

Art. 5 Zawodnicy: kontuzja

5.1 W przypadku kontuzji zawodnika(ów) sędziowie mogą zatrzymać grę.

5.2 Jeżeli kontuzja ma miejsce, kiedy piłka jest żywa, sędzia nie powinien gwizdać do momentu, gdy drużyna posiadająca piłkę odda rzut do kosza, straci posiadanie piłki, wstrzyma grę lub piłka stanie się martwa. Jednakże, gdy konieczna jest ochrona kontuzjowanego zawodnika, sędziowie mogą zatrzymać grę natychmiast.

5.3 Jeśli kontuzjowany zawodnik nie może kontynuować gry natychmiast (w ciągu około piętnastu (15) sekund) lub jeśli otrzymuje pomoc medyczną, musi zostać zmieniony, chyba że drużyna musiałaby kontynuować grę w liczbie mniejszej niż pięciu (5) zawodników.

5.4 Po otrzymaniu zezwolenia od sędziego trenerzy, asystenci trenerów, zmiennicy, zawodnicy wykluczeni oraz osoby towarzyszące, mogą wejść na boisko w celu udzielenia pomocy kontuzjowanemu zawodnikowi.

5.5 Lekarz może wejść na boisko bez pozwolenia sędziego, jeśli w ocenie lekarza kontuzjowany zawodnik wymaga natychmiastowej pomocy medycznej.

5.6 Podczas meczu każdy zawodnik, który krwawi lub ma otwartą ranę, musi zostać zmieniony. Może on powrócić na boisko tylko po zatrzymaniu krwawienia oraz całkowitym i bezpiecznym zakryciu krwawiącego miejsca lub otwartej rany.

Kontuzjowany zawodnik lub zawodnik, który krwawi lub ma otwartą ranę, może pozostać w grze, jeżeli krwawienie zostanie zatrzymane lub otwarta rana zabezpieczona podczas przerwy na żądanie przyznanej na prośbę którejkolwiek z drużyn, zanim sekretarz zasygnalizuje zmianę.

5.7 Zawodnicy wyznaczeni przez trenera do rozpoczęcia meczu mogą zostać zmienieni w przypadku kontuzji. W takiej sytuacji drużyna przeciwna ma prawo dokonania zmian takiej samej liczby zawodników.

Art. 6 Kapitan: obowiązki i uprawnienia

6.1 Kapitan (CAP) jest zawodnikiem wyznaczonym przez trenera do reprezentowania swojej drużyny na boisku. Podczas meczu może on zwracać się w uprzejmy sposób do sędziów, aby uzyskać informacje, jednakże tylko wtedy, kiedy piłka jest martwa i zegar czasu gry jest zatrzymany.

6.2 Jeśli drużyna składa protest przeciwko wynikowi meczu, kapitan winien natychmiast po zakończeniu meczu poinformować o tym sędziego głównego i złożyć podpis w protokole meczu w rubryce „Podpis kapitana w przypadku protestu”.



Art. 7 Trenerzy: obowiązki i uprawnienia

7.1 Co najmniej dwadzieścia (20) minut przed wyznaczoną godziną rozpoczęcia meczu, każdy trener lub jego reprezentant wręczy sekretarzowi listę nazwisk i numerów członków drużyny, którzy wezmą udział w meczu, jak również nazwisko kapitana, trenera i asystenta trenera.

Wszyscy wpisani do protokołu członkowie drużyny są uprawnieni do gry, nawet jeśli przybędą na mecz już po jego rozpoczęciu.

7.2 Co najmniej dziesięć (10) minut przed planowanym rozpoczęciem meczu obaj trenerzy potwierdzą podpisem w protokole zgodność imion i nazwisk swoich członków drużyny oraz nazwisk trenerów. W tym samym czasie wskażą pięciu (5) graczy, którzy rozpoczną mecz. Trener drużyny „A” udzieli tych informacji jako pierwszy.

7.3 Tylko trenerzy, asystenci trenerów, członkowie drużyny i osoby towarzyszące mogą siedzieć i przebywać w swoich strefach ławek drużyn.

7.4 Trener i asystent trenera mogą podejść do stolika sędziowskiego podczas meczu w celu uzyskania informacji dotyczących statystyk, ale tylko wtedy, gdy piłka jest martwa i zegar czasu gry jest zatrzymany.

7.5 Tylko trener może pozostawać w pozycji stojącej podczas meczu. Może on zwracać się do zawodników podczas meczu pod warunkiem, że pozostaje w strefie ławki swojej drużyny.

7.6 Jeżeli drużyna ma asystenta trenera, to jego nazwisko musi być wpisane do protokołu przed rozpoczęciem meczu (jego podpis nie jest konieczny). Przejmuje on wszystkie obowiązki i uprawnienia trenera, jeśli ten - z jakiegokolwiek powodu - nie może ich wykonywać.

7.7 Kiedy kapitan opuszcza boisko, trener powinien poinformować sędziego o numerze zawodnika, który będzie pełnił funkcję kapitana na boisku.

7.8 Jeśli nie ma trenera lub trener nie może wykonywać swoich obowiązków i nie ma asystenta trenera wpisanego do protokołu (lub asystent trenera również nie może wykonywać tych obowiązków), kapitan przejmuje funkcję trenera. Jeśli kapitan musi opuścić boisko, może nadal pełnić funkcję trenera. Jeśli musi opuścić boisko z powodu dyskwalifikacji lub nie może pełnić funkcji trenera z powodu kontuzji, jego zastępca w funkcji kapitana zastępuje go również jako trenera.

7.9 Trener wyznacza zawodnika wykonującego rzuty wolne swojej drużyny we wszystkich przypadkach nieokreślonych w niniejszych przepisach.

PRZEPIS 4 – ZASADY GRY

Art. 8 Czas gry, wynik nierozstrzygnięty i dogrywki

- 8.1 Mecz składa się z czterech (4) kwart po dziesięć (10) minut każda.
- 8.2 Przerwą meczu jest również okres dwudziestu (20) minut przed wyznaczoną godziną rozpoczęcia meczu.
- 8.3 Przerwy meczu, dwuminutowe (2), mają miejsce pomiędzy pierwszą i drugą (pierwsza połowa) oraz trzecią i czwartą (druga połowa) kwartą, jak również przed każdą dogrywką.
- 8.4 Przerwa meczu pomiędzy połowami wynosi piętnaście (15) minut.
- 8.5 Przerwa meczu rozpoczyna się:
- Dwadzieścia (20) minut przed wyznaczoną godziną rozpoczęcia meczu.
 - Kiedy brzmi sygnał zegara czasu gry kończący część meczu.
- 8.6 Przerwa meczu kończy się:
- Kiedy piłka opuszcza ręce sędziego podczas rzutu sędziowskiego na rozpoczęcie pierwszej kwarty.
 - Kiedy piłka jest w dyspozycji zawodnika wprowadzającego ją do gry spoza boiska na rozpoczęcie każdej następnej części meczu.
- 8.7 Jeśli po zakończeniu czasu gry czwartej kwarty wynik jest nierozstrzygnięty, mecz będzie kontynuowany tyłoma pięciominutowymi (5) dogrywkami, ile potrzeba będzie do rozstrzygnięcia wyniku.
- 8.8 Jeśli faul jest popełniony równocześnie z lub tuż przed sygnałem zegara czasu gry kończącym część meczu, ewentualny(e) rzut(y) wolny(e) należy wykonać po zakończeniu czasu gry.
- 8.9 Jeśli w wyniku tego(ych) rzutu(ów) wolnego(ych), niezbędna okaże się dogrywka, wówczas wszystkie faule popełnione po zakończeniu czasu gry potraktowane będą tak, jakby zostały popełnione w przerwie meczu, a rzut(y) wolny(e) zostaną wykonane przed rozpoczęciem dogrywki.

Art. 9 Rozpoczęcie i zakończenie części meczu lub meczu

- 9.1 Pierwsza kwarta meczu rozpoczyna się, kiedy podczas rzutu sędziowskiego piłka opuszcza ręce sędziego.
- 9.2 Kolejne części meczu rozpoczynają się, kiedy piłka jest w dyspozycji zawodnika wprowadzającego ją do gry.
- 9.3 Mecz nie może się rozpocząć, jeżeli jedna z drużyn nie ma na boisku pięciu (5) zawodników gotowych do gry.
- 9.4 We wszystkich meczach, drużyna wymieniona w programie jako pierwsza (gospodarz) powinna mieć ławkę oraz własny kosz po lewej stronie stołka sędziowskiego patrząc w kierunku boiska. Jednakże, jeśli obie drużyny wyrażą zgodę, mogą zamienić się ławkami i/lub koszami.



- 9.5 Przed pierwszą i trzecią kwartą drużyny mają prawo rozgrzewać się na tej połowie boiska, na której znajduje się kosz przeciwnika.
- 9.6 Drużyny zmieniają kosze przed drugą połową.
- 9.7 We wszystkich dogrywkach drużyny grają na te same kosze, na które grały w czwartej kwarcie.
- 9.8 Kwarta, dogrywka lub mecz kończy się, kiedy zabrmi sygnał zegara czasu gry oznajmiający koniec części meczu.

Art. 10 Sytuacja piłki

- 10.1 Piłka może być żywa lub martwa.
- 10.2 Piłka staje się **żywa**, gdy:
- Podczas rzutu sędziowskiego piłka opuszcza ręce sędziego wykonującego podrzut.
 - Podczas rzutu wolnego jest w dyspozycji zawodnika wykonującego rzut wolny.
 - Podczas wprowadzania jest w dyspozycji zawodnika wprowadzającego ją do gry.
- 10.3 Piłka staje się **martwa**, gdy:
- Zostaje uzyskany kosz z gry lub z rzutu wolnego.
 - Sędzia zagwiżdże, kiedy piłka jest żywa.
 - Widoczne jest, że nie wpadnie do kosza podczas rzutu wolnego, po którym następuje:
 - Kolejny rzut wolny.
 - Następną karą (rzut(y) wolny(e) i/lub posiadanie piłki).
 - Zabrmi sygnał zegara czasu gry na koniec części meczu.
 - Zabrmi sygnał zegara 24 sekund, kiedy drużyna jest w posiadaniu piłki.
 - Podczas lotu do kosza po rzucie z gry zostaje dotknięta przez zawodnika jednej z drużyn po tym, jak:
 - Sędzia zagwiżdżał.
 - Zabrzmiał sygnał zegara czasu gry na koniec części meczu.
 - Zabrzmiał sygnał zegara 24 sekund.
- 10.4 Piłka **nie staje się martwa** i jeżeli rzut jest celny punkty zostaną zaliczone, kiedy:
- Piłka jest w locie do kosza po rzucie z gry i:
 - Sędzia zagwiżdże.
 - Zabrmi sygnał zegara czasu gry na koniec części meczu.
 - Zabrmi sygnał zegara 24 sekund.
 - Piłka jest w locie do kosza po rzucie wolnym i sędzia zagwiżdże z powodu przekroczenia jakiegokolwiek przepisu przez innego zawodnika niż rzucający.
 - Zawodnik popełnia faul na którymkolwiek przeciwniku, podczas gdy piłka jest w posiadaniu przeciwnika będącego w akcji rzutowej i kończącego ten rzut ruchem ciągłym, rozpoczętym przed popełnieniem faula.

Warunek ten nie ma zastosowania i punkty nie zostaną zaliczone, jeżeli:

- po tym jak sędzia zagwiżdżał zostanie wykonana zupełnie nowa akcja rzutowa.
- w trakcie wykonywania przez zawodnika ciągłego ruchu do kosza w trakcie akcji rzutowej zabrmi sygnał zegara czasu gry na koniec części meczu lub zabrmi sygnał zegara 24 sekund.

Art. 11 Umiejscowienie zawodnika i sędziego

- 11.1 Umiejscowienie **zawodnika** określone jest przez miejsce jego kontaktu z podłogą. Kiedy znajduje się on w wyskoku, zachowuje status jaki miał w momencie ostatniego kontaktu z podłogą. Dotyczy to również umiejscowienia względem linii ograniczających boisko, linii środkowej, linii rzutów za trzy (3) punkty, linii rzutów wolnych, linii wyznaczających obszar ograniczony oraz obszar półkola podkoszowego.
- 11.2 Umiejscowienie **sędziego** określone jest w taki sam sposób jak zawodnika. Kiedy piłka dotyka sędziego, traktuje się to jako dotknięcie podłogi w miejscu, w którym on się znajduje.

Art. 12 Rzut sędziowski i naprzemienne posiadanie piłki**12.1 Definicja rzutu sędziowskiego**

- 12.1.1 **Rzut sędziowski** ma miejsce, gdy na rozpoczęcie pierwszej kwarty sędzia podrzuca piłkę w kole środkowym pomiędzy dwoma dowolnymi zawodnikami przeciwnych drużyn.
- 12.1.2 **Piłka przetrzymana** ma miejsce, gdy po jednym lub więcej zawodników z przeciwnych drużyn trzyma jedną lub obie ręce na piłce tak mocno, że żaden z nich nie może wejść w jej posiadanie bez nadużycia siły.

12.2 Procedura rzutu sędziowskiego

- 12.2.1 Każdy skaczący musi stać obiema stopami wewnątrz połowy koła środkowego bliższej własnego kosza drużyny, z jedną stopą blisko linii środkowej.
- 12.2.2 Zawodnicy tej samej drużyny nie mogą zajmować przyległych pozycji wokół koła, jeżeli przeciwnik pragnie zająć którąś z tych pozycji.
- 12.2.3 Sędzia powinien podrzucić piłkę pionowo w górę między dwoma przeciwnikami, wyżej niż którykolwiek z nich mógłby dosięgnąć skacząc.
- 12.2.4 Piłka musi zostać zbita ręką(ami) przez co najmniej jednego ze skaczących **po tym**, jak osiągnie najwyższy punkt.
- 12.2.5 Żaden ze skaczących nie może opuścić swojej pozycji zanim piłka nie zostanie legalnie zbита.
- 12.2.6 Żaden ze skaczących nie może złapać piłki, ani dotknąć jej więcej niż dwukrotnie, dopóki nie dotknie ona jednego z nieskaczących zawodników lub podłogi.
- 12.2.7 Jeżeli piłka nie zostanie zbita przez przynajmniej jednego ze skaczących, rzut sędziowski należy powtórzyć.
- 12.2.8 Przed z biciem piłki żadna część ciała nieskaczących zawodników nie może znajdować się na lub ponad linią koła (cylindra).

Naruszenie warunków art. 12.2.1, 12.2.4, 12.2.5, 12.2.6 i 12.2.8 stanowi błąd.



12.3 Sytuacje rzutu sędziowskiego

Sytuacja rzutu sędziowskiego następuje, gdy:

- Orzeczono piłkę przetrzymaną.
- Piłka wychodzi poza boisko i sędziowie mają wątpliwości lub odmienne zdania, kto ostatni dotknął piłkę.
- Obie drużyny popełniają błąd podczas niecelnego ostatniego lub jedyne go rzutu wolnego.
- Żywa piłka zatrzymuje się pomiędzy koszem a tablicą (z wyjątkiem sytuacji pomiędzy rzutami wolnymi).
- Piłka staje się martwa, kiedy żadna z drużyn nie posiada piłki ani nie ma prawa do piłki.
- Po skasowaniu równych kar przeciwko obu drużynom, nie ma więcej kar za faule do wykonania oraz żadna drużyna nie posiadała piłki ani nie miała prawa do piłki, zanim orzeczono pierwszy faul lub błąd.
- Ma się rozpocząć część meczu inna niż pierwsza kwarta.

12.4 Definicja naprzemiennego posiadania piłki

12.4.1 Naprzemienne posiadanie piłki jest metodą mającą na celu spowodowanie, by piłka stała się żywa poprzez wprowadzenie spoza boiska zamiast wykonywania rzutu sędziowskiego.

12.4.2 Naprzemienne posiadanie piłki:

- **Rozpoczyna się**, kiedy piłka jest w dyspozycji zawodnika wprowadzającego ją spoza boiska.
- **Kończy się**, kiedy:
 - Piłka dotyka lub jest legalnie dotknięta przez zawodnika na boisku.
 - Drużyna wprowadzająca piłkę popełnia błąd.
 - Żywa piłka zatrzymuje się pomiędzy koszem a tablicą podczas wprowadzania piłki.

12.5 Procedura naprzemiennego posiadania piłki

12.5.1 W sytuacjach rzutu sędziowskiego, drużyny będą na przemian otrzymywały piłkę do wprowadzenia z miejsca poza boiskiem, najbliższego zaistniałej sytuacji rzutu sędziowskiego.

12.5.2 Drużyna, która nie wejdzie w posiadanie żywej piłki na boisku po rzucie sędziowskim, będzie miała prawo do piłki podczas pierwszej sytuacji naprzemiennego posiadania piłki.

12.5.3 Drużyna mająca prawo do następnego naprzemiennego posiadania piłki na koniec części meczu, rozpocznie kolejną część meczu wprowadzeniem piłki z przedłużenia linii środkowej, naprzeciw stolika sędziowskiego, chyba że pozostaną do wykonania inne kary rzutów wolnych lub posiadania piłki.

12.5.4 Drużynę, mającą prawo do następnego wprowadzenia piłki, wskazuje strzałka naprzemiennego posiadania, skierowana w stronę kosza drużyny przeciwnej. Kierunek strzałki będzie zmieniany natychmiast po zakończeniu wprowadzania piłki, przyznanej w wyniku naprzemiennego posiadania.

12.5.5 Jeśli drużyna popełnia błąd wprowadzając piłkę podczas naprzemiennego posiadania, to traci prawo do tego wprowadzenia piłki. Kierunek strzałki naprzemiennego posiadania należy przestawić natychmiast tak, aby wskazywała, że przeciwnicy drużyny, która popełniła błąd będą mieli prawo do naprzemiennego posiadania w następnej sytuacji rzutu sędziowskiego. Grę należy wznowić przyznając piłkę do wprowadzenia z tego samego miejsca przeciwnikom drużyny, która popełniła błąd,.

- 12.5.6 Faul popełniony przez którąkolwiek z drużyn:
- Przed rozpoczęciem części meczu innej niż pierwsza kwarta lub
 - W sytuacji wprowadzania piłki podczas naprzemiennego posiadania, nie powoduje utraty prawa do wprowadzenia piłki w wyniku naprzemiennego posiadania.

Art. 13 Gra piłką

13.1 Definicja

Podczas meczu do gry piłką używa się wyłącznie rąk. Piłkę można podawać, rzucać, zbijać, toczyć lub koźlować w dowolnym kierunku, nie przekraczając ograniczeń określonych w niniejszych przepisach.

13.2 Przepis

Zawodnikowi nie wolno biegać z piłką, **umyślnie** jej kopać lub blokować jakąkolwiek częścią nogi albo uderzać piłki pięścią.

Jednakże, przypadkowy kontakt z piłką lub jej dotknięcie jakąkolwiek częścią nogi nie jest błędem.

Naruszenie art. 13.2 jest błędem.

Art. 14 Posiadanie piłki

14.1 Definicja

14.1.1 Posiadanie piłki przez drużynę **rozpoczyna się**, kiedy zawodnik tej drużyny jest w posiadaniu żywej piłki trzymając lub koźlując ją albo ma żywą piłkę w swojej dyspozycji.

14.1.2 Posiadanie piłki przez drużynę **trwa**, gdy:

- Zawodnik tej drużyny jest w posiadaniu żywej piłki.
- Piłka jest podawana pomiędzy zawodnikami tej drużyny.

14.1.3 Posiadanie piłki przez drużynę **kończy się**, gdy:

- Przeciwnik wchodzi w posiadanie piłki.
- Piłka staje się martwa.
- Piłka traci kontakt z ręką (ami) zawodnika podczas rzutu do kosza z gry lub rzutu wolnego.

Art. 15 Zawodnik w akcji rzutowej

15.1 Definicja

15.1.1 **Rzut** do kosza z gry lub rzut wolny ma miejsce, kiedy piłka jest trzymana przez zawodnika ręką(ami), a następnie rzucona w powietrze w kierunku kosza przeciwnika.

Dobitka ma miejsce, kiedy piłka zostaje uderzona (skierowana) ręką(ami) w kierunku kosza przeciwnika.

Wsad ma miejsce, kiedy piłka zostaje wepchnięta jedną lub dwiema rękami do kosza przeciwnika.

Dobitka i wsad są również traktowane jako rzut do kosza z gry.



15.1.2 Akcja rzutowa:

- **Zaczyna się**, kiedy zawodnik rozpoczyna ruch ciągły normalnie poprzedzający wypuszczenie piłki i w ocenie sędziego rozpoczął próbę zdobycia punktów rzutem, wsadem lub dobitką piłki w kierunku kosza przeciwnika.
- **Kończy się**, kiedy piłka traci kontakt z ręką (ami) zawodnika, a w przypadku zawodnika rzucającego w wyskoku, gdy obie jego stopy powrócą na podłogę.

Ramiona zawodnika wykonującego rzut mogą czasem zostać przytrzymane przez przeciwnika w celu uniemożliwienia rzutu, a mimo to należy uznać, że jest to próba rzutu. W takiej sytuacji nie jest konieczne, aby piłka opuściła rękę (ce) rzucającego.

Nie ma związku pomiędzy liczbą legalnie wykonanych kroków a akcją rzutową.

15.1.3 Ruch ciągły w akcji rzutowej:

- Rozpoczyna się, kiedy piłka spocznie w ręce (kach) zawodnika i następuje ruch rzucania, zazwyczaj skierowany w górę.
- Może obejmować ruch ramienia(on) oraz/lub ruch ciała wykonywany przez zawodnika w trakcie jego próby rzutu do kosza.
- Kończy się, kiedy piłka opuści rękę (ce) zawodnika rzucającego lub jeśli zostanie wykonana nowa akcja rzutowa.

Art. 16 Kosz: kiedy zdobyty i jego wartość

16.1 Definicja

16.1.1 Kosz jest zdobyty, kiedy żywa piłka wpada z góry do kosza i zostaje w nim lub przechodzi przez niego.

16.1.2 Należy uważać, że piłka jest w koszu, kiedy jakkolwiek jej część znajduje się wewnątrz kosza i poniżej poziomu obręczy.

16.2 Przepis

16.2.1 Punkty są przyznawane drużynie atakującej kosz przeciwnika, do którego wpadła piłka, w następujący sposób:

- Kosz z rzutu wolnego zalicza się jako jeden (1) punkt.
- Kosz z pola rzutów za dwa punkty zalicza się jako dwa (2) punkty.
- Kosz z pola rzutów za trzy punkty zalicza się jako trzy (3) punkty.
- Kosz zalicza się jako dwa (2) punkty, jeśli podczas ostatniego lub jedynego rzutu wolnego, po tym jak piłka dotknęła obręczy, została legalnie dotknięta przez zawodnika ataku lub obrony zanim wpadła do kosza.

16.2.2 Jeżeli zawodnik **przypadkowo** wrzuci piłkę do **własnego kosza**, dwa (2) punkty należy zapisać kapitanowi drużyny przeciwnej znajdującemu się na boisku.

16.2.3 Jeżeli zawodnik **umyślnie** wrzuci piłkę do **własnego kosza** popełnia błąd i kosz nie zostaje zaliczony.

16.2.4 Jeżeli zawodnik spowoduje, że piłka przejdzie przez kosz od dołu całym obwodem, popełnia błąd.

- 16.2.5 Zegar czasu gry musi wskazywać 0:00.3 (trzy dziesiąte sekundy) lub więcej, aby zawodnik, po podaniu spoza boiska lub w trakcie zbiórki po ostatnim rzucie wolnym, miał możliwość złapania piłki i oddania próby rzutu do kosza. Jeśli zegar zawodów wskazuje 0:00.2 lub 0:00.1 jedyną możliwością legalnego zdobycia punktów z gry jest dobitka lub bezpośredni wsad do kosza.

Art. 17 Wprowadzenie piłki

17.1 Definicja

- 17.1.1 Wprowadzenie piłki ma miejsce, kiedy piłka jest podawana na boisko przez zawodnika wprowadzającego piłkę, który znajduje się poza boiskiem.

17.2 Procedura

- 17.2.1 Sędzia musi wręczyć lub oddać piłkę do dyspozycji zawodnikowi wprowadzającemu ją do gry. Może on również rzucić lub podać kozłem piłkę do zawodnika wprowadzającego pod warunkiem, że:

- Sędzia znajduje się nie więcej niż cztery (4) metry od zawodnika wprowadzającego.
- Zawodnik wprowadzający piłkę stoi we właściwym, wskazanym przez sędziego miejscu.

- 17.2.2 Zawodnik wprowadzi piłkę w miejscu wyznaczonym przez sędziego, najbliższym miejsca naruszenia przepisów bądź zatrzymania gry przez sędziego, z wyjątkiem miejsc bezpośrednio za tablicą.

- 17.2.3 W następujących sytuacjach piłkę wprowadza się z przedłużenia linii środkowej naprzeciw stolika sędziowskiego:

- Na rozpoczęcie każdej części meczu innej niż pierwsza kwarta
- Po rzucie(tach) wolnym(ch) za faul techniczny, niesportowy lub dyskwalifikujący

Zawodnik wprowadzający piłkę do gry ustawia stopy po obu stronach przedłużenia linii środkowej i ma prawo podać piłkę do zawodnika swojej drużyny znajdującego się w dowolnym miejscu na boisku.

- 17.2.4 Po tym jak drużyna mająca prawo do piłki, na swoim polu obrony w ostatnich dwóch (2) minutach czwartej (4) kwarty oraz ostatnich dwóch (2) minutach każdej dogrywki, poprosiła o przerwę na żądanie, piłka zostanie wprowadzona z linii wprowadzania piłki spoza boiska na polu ataku drużyny, naprzeciwko stolika sędziowskiego.

- 17.2.5 Po faulu osobistym zawodnika drużyny posiadającej żywą piłkę lub mającej prawo do niej, piłkę należy wprowadzić w miejscu najbliższym naruszenia przepisów.

- 17.2.6 W każdej sytuacji, kiedy piłka wpadnie do kosza, ale kosz z gry lub rzutu wolnego nie jest zaliczony, piłkę należy wprowadzić spoza boiska na przedłużeniu linii rzutów wolnych.

- 17.2.7 Po celnym koszu z gry albo celnym jedynym lub ostatnim rzucie wolnym:

- Którykolwiek przeciwnik drużyny, która zdobyła punkty, wprowadzi piłkę z dowolnego miejsca za linią końcową po tej stronie boiska, na której uzyskano kosz. Ma to także zastosowanie, gdy sędzia wręcza piłkę zawodnikowi lub oddaje mu ją do dyspozycji, po przerwie na żądanie lub jakimkolwiek zatrzymaniu gry po zdobytym koszu z gry oraz ostatnim lub jedynym rzucie wolnym.



- Zawodnik wprowadzający piłkę może poruszać się równolegle i/lub prostopadłe do linii końcowej, a piłka może być podawana pomiędzy zawodnikami tej drużyny znajdującymi się poza linią końcową, ale odliczanie pięciu (5) sekund rozpoczyna się od momentu, kiedy piłka jest w dyspozycji pierwszego zawodnika poza boiskiem.

17.3 Przepis

17.3.1 Zawodnik wprowadzający piłkę **nie może**:

- Wykorzystać więcej niż pięć (5) sekund na wypuszczenie piłki z rąk.
- Wejść na boisko trzymając piłkę w ręce(kach).
- Spowodować, aby piłka dotknęła obszaru poza boiskiem po tym, jak opuściła ręce(kę) podczas podania na boisko.
- Dotknąć piłki na boisku zanim dotknie ona innego zawodnika.
- Spowodować, aby piłka wpadła bezpośrednio do kosza.
- Przemieścić się więcej niż jeden (1) metr równolegle do linii ograniczających boisko (poza sytuacją wprowadzania piłki zza linii końcowej po zdobyciu punktów z gry lub rzutu wolnego) w jednym lub obu kierunkach od miejsca wyznaczonego przez sędziego, przed lub w trakcie wypuszczania piłki. Może on jednak przemieszczać się prostopadłe do linii tak daleko, jak pozwalają na to warunki.

17.3.2 W trakcie wprowadzania piłki żaden inny zawodnik **nie może**:

- Mieć jakiegokolwiek części ciała ponad linią ograniczającą boisko zanim piłka nie zostanie wprowadzona ponad tą linią.
- Być bliżej niż jeden (1) metr od zawodnika wprowadzającego piłkę, jeśli w miejscu wprowadzania piłki odległość od linii ograniczającej boisko do najbliższych przeszkód jest mniejsza niż dwa (2) metry.

Naruszenie art. 17.3. stanowi błąd.

17.4 Kara

Piłkę przyznaje się przeciwnikom do wprowadzenia z tego samego miejsca.

Art. 18 Przerwa na żądanie

18.1 Definicja

Przerwa na żądanie jest przerwą w grze przyznawaną na prośbę trenera lub asystenta trenera.

18.2 Przepis

18.2.1 Każda przerwa na żądanie trwa jedną (1) minutę.

18.2.2 Przerwa na żądanie może być przyznana w trakcie możliwości przyznania przerwy na żądanie.

18.2.3 Możliwość przyznania przerwy na żądanie **rozpoczyna się**, kiedy:

- Dla obu drużyn, gdy piłka staje się martwa, zegar zawodów jest zatrzymany oraz sędzia skończył sygnalizację do stolika sędziowskiego.
- Dla obu drużyn, gdy piłka staje się martwa po ostatnim lub jedynym celnym rzucie wolnym.
- Dla przeciwników drużyny, która zdobyła kosz, gdy punkty zostają zaliczone.

- 18.2.4 Możliwość przyznania przerwy na żądanie **kończy się**, gdy piłka znajduje się w dyspozycji zawodnika wprowadzającego ją spoza boiska, bądź wykonującego pierwszy lub jedyny rzut wolny.
- 18.2.5 Każdej drużynie mogą być przyznane dwie (2) przerwy na żądanie w trakcie pierwszej połowy meczu, trzy (3) w trakcie drugiej połowy meczu oraz jedna (1) w każdej dogrywce.
- 18.2.6 Niewykorzystane przerwy na żądanie nie mogą być przenoszone na następną połowę lub dogrywkę.
- 18.2.7 Przerwa na żądanie przyznawana jest trenerowi drużyny, który pierwszy prosił o nią, chyba że przerwa jest przyznawana po koszu z gry zdobytym przez przeciwników i bez orzeczonego przekroczenia przepisów.
- 18.2.8 Przerwa na żądanie nie może zostać przyznana drużynie zdobywającej kosz, kiedy zegar zawodów zostaje zatrzymany po celnym rzucie do kosza podczas dwóch (2) ostatnich minut czwartej kwarty lub dwóch (2) ostatnich minut każdej dogrywki, chyba że sędzia zatrzyma grę.
- 18.3 **Procedura**
- 18.3.1 Tylko trener lub asystent trenera ma prawo prosić o przerwę na żądanie. W tym celu powinien nawiązać kontakt wzrokowy z sekretarzem lub podejść do stolika sędziowskiego i poprosić wyraźnie o przerwę na żądanie, wykonując rękami właściwy sygnał.
- 18.3.2 Prośba o przerwę na żądanie może być wycofana tylko zanim sygnał dźwiękowy sekretarza zasygnalizuje ją sędziom na boisku.
- 18.3.3 Przerwa na żądanie:
- **Rozpoczyna się**, kiedy sędzia zagwiżdże i pokaże sygnał przerwy na żądanie.
 - **Kończy się**, kiedy sędzia zagwiżdże i przywoła drużyny na boisko.
- 18.3.4 Kiedy tylko możliwość przyznania przerwy na żądanie rozpocznie się, sekretarz uruchamia sygnał dźwiękowy, aby powiadomić sędziów, że została zgłoszona prośba o przerwę na żądanie.
- Jeśli kosz z gry uzyska przeciwnik drużyny, która prosiła o przerwę na żądanie, mierzący czas gry zatrzymuje natychmiast zegar czasu gry i uruchamia sygnał dźwiękowy.
- 18.3.5 Podczas przerwy na żądanie, jak również w przerwie meczu przed rozpoczęciem drugiej (2), czwartej (4) kwarty lub każdej dogrywki, zawodnicy mogą opuścić boisko i usiąść na ławce drużyny, a osoby upoważnione do przebywania w strefie ławki mogą wejść na boisko pod warunkiem, że pozostają w pobliżu swojej strefy ławki drużyny.
- 18.3.6 Jeśli prośba o przerwę na żądanie jednej z drużyn ma miejsce po tym jak piłka jest już w dyspozycji zawodnika wykonującego pierwszy lub jedyny rzut wolny, przerwa na żądanie powinna być przyznana jeśli:
- Ostatni lub jedyny rzut wolny jest celny.
 - Po ostatnim lub jedynym rzucie wolnym będzie miało miejsce wprowadzenie piłki z przedłużenia linii środkowej naprzeciwko stolika sędziowskiego.



- Został odgwizdany faul pomiędzy rzutami wolnymi. W tym wypadku rzut(y) wolny(e) zostanie(a) dokończony(e), a przerwa na żądanie może zostać przyznana przed wykonaniem kary za ten nowy faul.
- Został odgwizdany faul zanim piłka stała się żywa po ostatnim lub jedynym rzucie wolnym. W tym wypadku przerwa na żądanie może zostać przyznana przed wykonaniem nowej kary za faul.
- Został odgwizdany błąd zanim piłka stała się żywa po ostatnim lub jedynym rzucie wolnym. W tym wypadku przerwa na żądanie może zostać przyznana przed wprowadzeniem piłki po tym błędzie.

W przypadku, gdy mają miejsce kolejne bloki rzutów wolnych i/lub posiadania piłki wynikające z więcej niż jednego (1) faula, każdy blok należy rozpatrywać osobno.

Art. 19 Zmiana

19.1 Definicja

Zmiana jest przerwą w grze orzeczoną na prośbę zmiennika, a by ten mógł stać się zawodnikiem.

19.2 Przepis

19.2.1

Drużyna może zmienić zawodnika podczas możliwości dokonania zmiany.

19.2.2

Możliwość dokonania zmiany **rozpoczyna się**, kiedy:

- Dla obu drużyn, gdy piłka staje się martwa, zegar zawodów jest zatrzymany oraz sędzia skończył sygnalizację do stolika sędziowskiego.
- Dla obu drużyn, gdy piłka staje się martwa po ostatnim lub jedynym celnym rzucie wolnym.
- Dla przeciwników drużyny, która zdobyła kosz w ostatnich dwóch (2) minutach czwartej kwarty lub ostatnich dwóch (2) minutach każdej dogrywki, gdy punkty zostają zaliczone.

19.2.3

Możliwość dokonania zmiany **kończy się**, gdy piłka znajduje się w dyspozycji zawodnika wprowadzającego ją spoza boiska, bądź wykonującego pierwszy lub jedyny rzut wolny.

19.2.4

Zawodnik, który stał się zmiennikiem i zmiennik, który stał się zawodnikiem, nie mogą – odpowiednio – wejść z powrotem na boisko lub go opuścić do momentu aż piłka stanie się ponownie martwa po fazie gry z włączonym zegarem, chyba że:

- Drużyna musiałaby grać w liczbie zawodników mniejszej niż pięciu (5).
- Jeśli zawodnik, któremu w wyniku wystąpienia sytuacji pomyłki możliwej do naprawienia przyznane są rzuty wolne, znajduje się na ławce drużyny po tym, jak został prawidłowo zmieniony.

19.2.5

Zmiana nie może zostać przyznana drużynie zdobywającej kosz, kiedy zegar zawodów zostaje zatrzymany po celnym rzucie do kosza podczas dwóch (2) ostatnich minut czwartej kwarty lub dwóch (2) ostatnich minut każdej dogrywki, chyba że sędzia zatrzyma grę.

19.3 Procedura

- 19.3.1 Tylko zmiennik ma prawo prosić o zmianę. W tym celu powinien (zmiennik, a nie trener lub asystent trenera) podejść do sekretarza i wyraźnie poprosić o zmianę wykonując właściwy sygnał rękami na zmianę lub usiąść na krześle zmian. Zmiennik proszący o zmianę musi być natychmiast gotowy do gry.
- 19.3.2 Prośba o zmianę może być wycofana tylko zanim zabrmi sygnał sekretarza na tę zmianę.
- 19.3.3 Kiedy tylko możliwość dokonania zmiany rozpocznie się, sekretarz uruchamia sygnał dźwiękowy, aby powiadomić sędziów, że została zgłoszona prośba o zmianę.
- 19.3.4 Zmiennik powinien pozostać poza boiskiem aż do momentu, kiedy sędzia zagwizdże, da sygnał na zmianę i przywoła go, aby wszedł na boisko.
- 19.3.5 Zawodnik, który został zmieniony nie musi zgłaszać się ani do sekretarza ani do sędziego i może udać się bezpośrednio do swojej ławki drużyny.
- 19.3.6 Zmiana powinna być dokonana tak szybko, jak jest to możliwe. Zawodnik, który popełnił pięć (5) fauli lub został zdyskwalifikowany, musi zostać zmieniony natychmiast (w ciągu około trzydziestu (30) sekund). Jeśli, w opinii sędziego, następuje opóźnienie gry, winnej drużynie powinna zostać przyznana przerwa na żądanie. Jeśli drużyna ta nie posiada już przerwy na żądanie, jej trener może zostać ukarany faulem technicznym za opóźnienie wznowienia gry, zapisanym w protokole meczu jako „B”.
- 19.3.7 Jeśli zmiana ma być dokonana podczas przerwy na żądanie lub w przerwie meczu innej niż pomiędzy drugą (2) a trzecią (3) kwartą, zmiennik musi zgłosić się do sekretarza przed wejściem na boisko.
- 19.3.8 Jeśli zawodnik mający wykonać rzut(y) wolny(e) musi zostać zmieniony, z powodu:
- Kontuzji.
 - Popęlnienia pięciu (5) fauli.
 - Dyskwalifikacji.

Rzuty wolne muszą zostać wykonane przez jego zmiennika, który następnie nie może zostać zmieniony do momentu, aż upłynie faza gry z włączonym zegarem.

- 19.3.9 Jeśli prośba jednej z drużyn o zmianę ma miejsce po tym, jak piłka jest już w dyspozycji zawodnika wykonującego pierwszy lub jedyny rzut wolny, zmiana powinna być przyznana jeśli:
- Ostatni lub jedyny rzut wolny jest celny.
 - Po ostatnim lub jedynym rzucie wolnym będzie miało miejsce wprowadzenie piłki z przedłużenia linii środkowej naprzeciwko stolika sędziowskiego.
 - Został odgwizdany faul w czasie wykonywania rzutów wolnych. W tym wypadku rzuty wolne zostaną dokończone, a zmiana może zostać dokonana przed wykonaniem nowej kary za faul.
 - Został odgwizdany faul zanim piłka stała się żywa po ostatnim lub jedynym rzucie wolnym. W tym wypadku zmiana może zostać dokonana przed wykonaniem nowej kary za faul.
 - Został odgwizdany błąd zanim piłka stała się żywa po ostatnim lub jedynym rzucie wolnym. W tym wypadku zmiana może zostać dokonana przed wprowadzeniem piłki po tym błędzie.



W przypadku, gdy mają miejsce kolejne bloki rzutów wolnych wynikające z więcej niż jednego (1) faula, każdy blok należy rozpatrywać osobno.

Art. 20 Mecz przegrany walkowerem

20.1 Przepis

Drużyna przegrywa mecz walkowerem jeśli:

- Piętnaście (15) minut po wyznaczonej godzinie rozpoczęcia meczu nie stawi się lub nie jest w stanie wystawić pięciu (5) zawodników gotowych do gry.
- Swoim postępowaniem uniemożliwia rozgrywanie meczu.
- Odmawia gry pomimo poinstruowania przez sędziego głównego, aby grę podjęła.

20.2 Kara

20.2.1 Wygraną przyznaje się przeciwnikom z wynikiem dwadzieścia do zera (20:0). Ponadto, drużyna winna walkovera otrzymuje zero (0) punktów w klasyfikacji.

20.2.2 W serii dwumeczowej (u siebie i na wyjeździe) z sumowaną punktacją i w rozgrywkach play-off do dwóch zwycięstw, drużyna która przegrywa walkowerem w pierwszym, drugim lub trzecim meczu, przegrywa walkowerem całą serię lub play-off. Nie odnosi się to do rozgrywek play-off do trzech zwycięstw.

20.2.3 Jeśli drużyna w trakcie turnieju przegrywa drugi raz mecz walkowerem, to powinna zostać zdyskwalifikowana z turnieju, a wyniki wszystkich meczów tej drużyny powinny zostać anulowane.

Art. 21 Mecz przegrany wskutek braku zawodników

21.1 Przepis

Drużyna przegrywa mecz wskutek braku zawodników, jeżeli podczas meczu ma mniej niż dwóch (2) zawodników na boisku gotowych do gry.

21.2 Kara

21.2.1 Jeżeli drużyna, której przyznano wygraną prowadzi, utrzymany zostaje wynik meczu w momencie jego przerwania. Jeżeli drużyna, której przyznano wygraną nie prowadzi, wynik zalicza się jako dwa do zera (2:0) na jej korzyść. Drużyna przegrywająca wskutek braku zawodników otrzymuje jeden (1) punkt w klasyfikacji.

21.2.2 W serii dwumeczowej (u siebie i na wyjeździe) z sumowaną punktacją, drużyna która przegrywa wskutek braku zawodników w pierwszym lub drugim meczu, przegrywa całą serię wskutek braku zawodników.

PRZEPIS 5 – BŁĘDY

Art. 22 Błędy

22.1 Definicja

Błąd jest naruszeniem przepisów.

22.2 Kara

Jeżeli konkretny przepis nie stanowi inaczej, piłkę przyznaje się przeciwnikom do wprowadzenia spoza boiska w punkcie najbliższym miejsca naruszenia przepisów, z wyjątkiem miejsc bezpośrednio za tablicą.

Art. 23 Zawodnik poza boiskiem i piłka poza boiskiem

23.1 Definicja

23.1.1 **Zawodnik** jest poza boiskiem, kiedy jakkolwiek część jego ciała styka się z podłogą lub jakimkolwiek obiektem innym niż zawodnik na, ponad lub poza liniami ograniczającymi boisko.

23.1.2 **Piłka** jest poza boiskiem, kiedy dotyka:

- Zawodnika lub innej osoby będącej poza boiskiem.
- Podłogi lub obiektu na, ponad lub poza liniami ograniczającymi boisko.
- Konstrukcji podtrzymujących tablice, tyłu tablic lub jakiegokolwiek obiektu ponad boiskiem.

23.2 Przepis

23.2.1 Za wyjście piłki poza boisko odpowiedzialny jest ostatni zawodnik, który dotknął piłki albo został przez nią dotknięty zanim wyszła ona poza boisko, nawet jeśli piłka później dotknęła jeszcze czegoś innego niż zawodnika.

23.2.2 Jeśli piłka wychodzi poza boisko z powodu dotknięcia zawodnika, który jest na lub poza liniami ograniczającymi boisko, to ten zawodnik jest odpowiedzialny za wyjście piłki poza boisko.

23.2.3 Jeśli zawodnik (-cy) wychodzi (-a) poza boisko lub wchodzi (-a) na własne pole obrony **podczas** piłki przetrzymanej, to jest to sytuacja rzutu sędziowskiego.

Art. 24 Kozłowanie

24.1 Definicja

24.1.1 Kozłowaniem jest przemieszczanie piłki przez zawodnika posiadającego ją, poprzez rzucanie lub odbijanie jej o podłogę, toczenie po podłożu albo celowe rzucenie o tablicę.

24.1.2 **Kozłowanie rozpoczyna się**, kiedy zawodnik po wejściu w posiadanie żywej piłki na boisku rzuca nią, uderza, toczy, kozłuje po podłożu lub umyślnie odbija o tablicę i dotyka jej ponownie, zanim zostanie dotknięta przez innego zawodnika.

Kozłowanie kończy się, kiedy zawodnik dotknie piłki jednocześnie obiema rękami lub pozwoli jej spocząć w jednej lub obu rękach.

W trakcie kozłowania piłka może być wyrzucona w powietrze pod warunkiem, że dotknie ona podłogę lub innego zawodnika, zanim zawodnik kozłujący ponownie dotknie jej ręką.

Nie ma ograniczenia liczby kroków, które może zrobić zawodnik, kiedy piłka nie ma kontaktu z jego ręką.



24.1.3 Jeśli zawodnik przypadkowo traci, a następnie odzyskuje posiadanie żywej piłki na boisku, to należy uznać, że poprawia chwyt piłki.

24.1.4 Kozłowaniem nie jest (sa):

- Kolejne próby rzutu do kosza.
- Poprawa chwytu piłki na początku lub na końcu kozłowania.
- Próba wejścia w posiadanie piłki przez wybicie jej spośród innych zawodników.
- Wybicie piłki będącej w posiadaniu innego zawodnika.
- Zablockowanie podania i wejście w posiadanie piłki.
- Przerzucanie piłki z ręki do ręki i przytrzymywanie jej, w jednej lub obu rękach, nim dotknie podłogi, pod warunkiem, że nie zostaje popełniony błąd kroków.

24.2 Przepis

Zawodnikowi nie wolno ponowić kozłowania po jego zakończeniu, chyba że pomiędzy kozłowaniem stracił posiadanie żywej piłki na boisku z powodu:

- Rzutu do kosza z gry.
- Dotknięcia piłki przez przeciwnika.
- Podania lub poprawy chwytu, przy którym inny zawodnik dotknął piłki lub został przez nią dotknięty.

Art. 25 Kroki

25.1 Definicja

25.1.1 **Kroki**, to nielegalne poruszanie stopy lub obu stóp w jakimkolwiek kierunku w czasie posiadania żywej piłki na boisku, wykraczające poza limity określone w tym artykule.

25.1.2 **Obrót**, to legalny ruch zawodnika, który trzymając żywą piłkę na boisku wykracza tą samą nogą raz lub więcej razy w dowolnym kierunku, podczas gdy stopa drugiej nogi, zwanej nogą obrotu, pozostaje w stałym kontakcie z jednym punktem na podłożu.

25.2 Przepis

25.2.1 Ustanowienie nogi obrotu przez zawodnika, który chwytą żywą piłkę na boisku:

- Stojąc obiema stopami na podłożu:
 - Z chwilą gdy jedna ze stóp zostaje uniesiona, druga stopa staje się nogą obrotu.
- Będąc w ruchu:
 - Jeśli jedna ze stóp dotyka podłoża, ta noga staje się nogą obrotu.
 - Jeśli żadna ze stóp nie dotyka podłoża i zawodnik opada jednocześnie na obie stopy, z chwilą gdy jedna ze stóp zostaje uniesiona, druga stopa staje się nogą obrotu.
 - Jeśli żadna ze stóp nie dotyka podłoża i zawodnik opada na jedną stopę, wtedy ta noga staje się nogą obrotu. Jeśli zawodnik wybija się z tej stopy, a następnie zatrzymuje się opadając równocześnie na obie stopy, wtedy żadna noga nie może stać się nogą obrotu.

25.2.2 **Poruszanie się zawodnika z piłką, który – posiadając żywą piłkę na boisku – ustanowił nogę obrotu:**

- Kiedy stoi obiema stopami na podłożu:
 - Aby rozpocząć kozłowanie nie może unieść nogi obrotu przed wypuszczeniem piłki z ręki(ą).

- W celu podania lub rzutu do kosza z gry może wybić się z nogi obrotu, ale żadna ze stóp nie może ponownie dotknąć podłoża przed wypuszczeniem piłki z ręki(ąk).
- Kiedy jest w ruchu:
 - W celu podania lub rzutu do kosza z gry może wybić się z nogi obrotu, a następnie opaść na jedną lub obie stopy równocześnie. Po czym jedna lub obie stopy mogą być oderwane od podłoża, ale żadna nie może ponownie dotknąć podłoża przed wypuszczeniem piłki z ręki(ąk).
 - Aby rozpocząć kozłowanie nie może unieść nogi obrotu przed wypuszczeniem piłki z ręki(ąk).
- Kiedy zatrzymuje się i żadna noga nie może stać się nogą obrotu:
 - Aby rozpocząć kozłowanie nie może unieść żadnej nogi przed wypuszczeniem piłki z ręki(ąk).
 - W celu podania lub rzutu do kosza z gry może unieść jedną lub obie stopy, ale żadna stopa nie może ponownie dotknąć podłoża przed wypuszczeniem piłki z ręki(ąk).

25.2.3 Zawodnik przewracający się, leżący lub siedzący na podłodze.

- **Legalnym** zagranieniem jest, jeśli zawodnik trzymając piłkę przewraca się i przesuwa po podłożu, albo leżąc lub siedząc na podłodze wchodzi w posiadanie piłki.
- **Błędem** jest, jeśli następnie ten zawodnik – trzymając piłkę – obraca się lub próbuje wstać.

Art. 26 Trzy sekundy

26.1 Przepis

26.1.1 Zawodnik **nie może** pozostawać w obszarze ograniczonym drużyny przeciwnej dłużej niż trzy (3) kolejne sekundy podczas, gdy jego drużyna posiada żywą piłkę na polu ataku i zegar czasu gry jest włączony.

26.1.2 Należy zastosować tolerancję w stosunku do zawodnika, który:

- Próbuje opuścić obszar ograniczony.
- Znajduje się w obszarze ograniczonym, kiedy on lub jego partner jest w trakcie akcji rzutowej i piłka opuszcza lub właśnie opuściła jego rękę(ce) podczas rzutu do kosza z gry.
- Kozłuje w obszarze ograniczonym w celu oddania rzutu do kosza po tym, jak przebywał tam krócej niż trzy (3) kolejne sekundy.

26.1.3 Aby uznać, że zawodnik opuścił obszar ograniczony musi on postawić obie stopy na podłodze poza obszarem ograniczonym.

Art. 27 Dokładnie kryty zawodnik

27.1 Definicja

Zawodnik, który trzyma żywą piłkę na boisku, jest dokładnie kryty, kiedy aktywnie kryjący go przeciwnik znajduje się w odległości nie większej niż jeden (1) m.

27.2 Przepis

Dokładnie kryty zawodnik musi podać, rzucić piłkę albo rozpocząć kozłowanie w ciągu pięciu (5) sekund.



Art. 28 Osiem sekund

28.1 Przepis

28.1.1 Kiedykolwiek:

- Zawodnik wchodzi w posiadanie **żywej** piłki na swoim **polu obrony**,
- Podczas wprowadzania spoza boiska piłka dotyka lub jest leganie dotknięta przez jakiegokolwiek zawodnika na polu obrony i drużyna zawodnika wprowadzającego jest nadal w posiadaniu piłki,
jego drużyna musi wprowadzić piłkę na pole ataku w ciągu ośmiu (8) sekund.

28.1.2 Drużyna powoduje wejście piłki na swoje pole ataku, kiedy:

- Piłka, niekontrolowana przez żadnego zawodnika, dotyka pola ataku,
- Piłka dotyka lub jest leganie dotknięta przez zawodnika ataku, którego obie stopy są w kontakcie polem ataku,
- Piłka dotyka lub jest leganie dotknięta przez zawodnika obrony, którego jakakolwiek część ciała jest w kontakcie z jego polem obrony,
- Piłka dotyka sędziego, którego jakakolwiek część ciała jest w kontakcie z polem ataku drużyny posiadającej piłkę
- W trakcie kozłowania z pola obrony na pole ataku obie stopy kozłującego oraz piłka są w kontakcie z polem ataku.

28.1.3 Pomiar okresu ośmiu (8) sekund należy kontynuować od momentu, w którym został zatrzymany, jeśli ta sama drużyna, która była w posiadaniu piłki, będzie wprowadzać piłkę na polu obrony w wyniku:

- Wyjścia piłki poza boisko.
- Kontuzji zawodnika drużyny posiadającej piłkę.
- Sytuacji rzutu sędziowskiego.
- Faula obustronnego.
- Skasowania równych kar przeciwko obu drużynom.

Art. 29 Dwadzieścia cztery sekundy

29.1 Przepis

29.1.1 Kiedykolwiek:

- Zawodnik wchodzi w posiadanie **żywej** piłki na **boisku**,
- Podczas wprowadzania spoza boiska piłka dotyka lub jest leganie dotknięta przez jakiegokolwiek zawodnika i drużyna zawodnika wprowadzającego jest nadal w posiadaniu piłki,

ta drużyna musi wykonać próbę rzutu do kosza w ciągu dwudziestu czterech (24) sekund.

Aby rzut do kosza był ważny, muszą zostać spełnione następujące warunki:

- Piłka musi opuścić rękę(ce) zawodnika w trakcie rzutu do kosza z gry zanim zabrzmiał sygnał zegara 24 sekund oraz
- Po tym jak piłka opuściła rękę(ce) zawodnika w trakcie rzutu do kosza z gry, musi ona dotknąć obręczy lub wpaść do kosza.

- 29.1.2 Jeśli **rzut do kosza z gry jest wykonywany tuż przed końcem okresu 24 sekund** i sygnał rozlega się podczas, gdy piłka jest w powietrzu:
- Jeśli piłka wpada do kosza, błąd nie zostaje popełniony, sygnał powinien być pominięty i punkty należy zaliczyć.
 - Jeśli piłka dotyka obręczy, ale nie wpada do kosza, błąd nie zostaje popełniony, sygnał powinien być pominięty i gra kontynuowana.
 - Jeśli piłka nie dotyka obręczy, błąd zostaje popełniony. Jednakże, jeśli przeciwnicy wchodzą w oczywiste i natychmiastowe posiadanie piłki, to wtedy sygnał powinien być pominięty i gra kontynuowana.

Mają zastosowanie wszystkie ograniczenia związane z dotykaniem piłki i ingerencją w jej lot.

29.2 Procedura

29.2.1 Jeśli gra zostaje **zatrzymana** przez sędziego:

- Z powodu faulu lub błędu (nie z powodu wyjścia piłki poza boisko) drużyny nie posiadającej piłki,
- Z jakiegokolwiek ważnego powodu związanego z drużyną przeciwną drużyny posiadającej piłkę,
- Z jakiegokolwiek ważnego powodu nie związanego z żadną z drużyną.

Posiadanie piłki należy przyznać drużynie, która wcześniej była w jej posiadaniu.

Jeśli wprowadzenie piłki spoza boiska będzie wykonywane na polu obrony, to zegar 24 sekund powinien zostać skasowany do nowych 24 sekund.

Jeśli wprowadzenie piłki spoza boiska będzie wykonywane na polu ataku, to zegar 24 sekund powinien być ustawiany w następujący sposób:

- Jeśli w momencie zatrzymania gry zegar 24 sekund pokazuje 14 sekund bądź więcej, to pomiar powinien być kontynuowany,
- Jeśli w momencie zatrzymania gry zegar 24 sekund pokazuje 13 sekund bądź mniej, to zegar 24 sekund powinien być skasowany do 14 sekund,

Jednakże, jeśli w ocenie sędziego, postawiłoby to drużynę przeciwną w sytuacji niekorzystnej, pomiar okresu 24 sekund należy kontynuować od momentu, w którym został zatrzymany.

29.2.2 Jeżeli sygnał zegara 24 sekund **rozbrzmiewa omyłkowo** w chwili, kiedy jedna z drużyn jest w posiadaniu piłki lub kiedy żadna z drużyn nie jest w posiadaniu piłki, sygnał powinien być pominięty i gra kontynuowana.

Jednakże, jeśli w ocenie sędziego, postawiłoby to drużynę posiadającą piłkę w sytuacji niekorzystnej, grę należy przerwać. Zegar 24 sekund powinien zostać skorygowany i posiadanie piłki przyznane tej samej drużynie.

Art. 30 Powrót piłki na pole obrony

30.1 Definicja

30.1.1 Piłka **wchodzi** na pole **obrony** drużyny kiedy:

- Dotyka pola obrony.
- Dotyka lub jest leganie dotknięta przez zawodnika ataku, którego jakakolwiek część ciała jest w kontakcie z jego polem obrony,



- Dotyka sędziego, którego jakkolwiek część ciała jest w kontakcie z polem obrony.

30.1.2 Uważa się, że piłka nielegalnie powróciła na pole obrony, kiedy zawodnik drużyny posiadającej piłkę jest ostatnim, który dotknął piłki na swoim polu ataku, a następnie on lub jego partner jest pierwszym, który dotknął piłki na polu obrony.

Niniejsze ograniczenie dotyczy wszystkich sytuacji na polu ataku drużyny, włącznie z wprowadzeniem piłki. Jednakże, nie dotyczy to zawodnika, który wyskoczył ze swojego pola ataku, będąc w powietrzu ustanowił nowe posiadanie piłki swojej drużyny i wylądował na swoim polu obrony.

30.2 Przepis

Zawodnik drużyny posiadającej żywą piłkę nie może spowodować jej nielegalnego powrotu na jego pole obrony.

30.3 Kara

Piłkę przyznaje się przeciwnikom do wprowadzenia spoza boiska na ich polu ataku, w punkcie najbliższym miejsca naruszenia przepisów, z wyjątkiem miejsc bezpośrednio za tablicą.

Art. 31 Nielegalne dotyknięcie piłki i ingerencja w jej lot

31.1 Definicja

31.1.1 Rzut do kosza z gry lub rzut wolny:

- **Rozpoczyna się**, kiedy piłka opuszcza rękę (ce) zawodnika, który jest w akcji rzutowej.
- **Kończy się**, kiedy piłka:
 - Wpada od góry do kosza i pozostaje w nim lub przechodzi przez niego.
 - Nie ma już szansy wpaść do kosza.
 - Dotyka obręczy.
 - Dotyka podłoża.
 - Staje się martwa.

31.2 Przepis

31.2.1 **Nielegalne dotyknięcie piłki** podczas **rzutu do kosza z gry** występuje, kiedy zawodnik dotyka piłki będącej całkowicie powyżej poziomu obręczy:

- W locie opadającym do kosza lub
- Po tym jak dotyka tablicy.

31.2.2 **Nielegalne dotyknięcie piłki** podczas **rzutu wolnego** występuje, kiedy zawodnik dotyka piłki będącej w locie do kosza zanim dotknie ona obręczy.

31.2.3 Ograniczenia nielegalnego dotyknięcia piłki mają zastosowanie do momentu, kiedy:

- Piłka nie ma już szansy wpaść do kosza.
- Piłka dotyka obręczy.

31.2.4 **Ingerencja w lot piłki** występuje, kiedy:

- Po rzucie do kosza z gry lub ostatnim rzucie wolnym zawodnik dotyka kosza lub tablicy, podczas gdy piłka jest w kontakcie z obręczą.
- Po rzucie wolnym, po którym następują kolejne rzuty wolne, zawodnik dotyka piłki, kosza lub tablicy, podczas gdy piłka ma wciąż szansę wpaść do kosza.

- Zawodnik sięga przez kosz od spodu i dotyka piłki.
- Zawodnik obrony dotyka piłki lub kosza, podczas gdy piłka jest w koszu, co uniemożliwia jej przejście przez siatkę.
- Zawodnik powoduje wibrację kosza lub chwytą kosz w taki sposób, że w ocenie sędziego, uniemożliwia to wpadnięcie piłki do kosza lub powoduje wpadnięcie piłki do kosza.
- Zawodnik chwytą obręcz w celu zagrania piłką.

31.2.5 Kiedy:

- Sędzia dał sygnał gwizdkiem kiedy piłka była w rękach zawodnika, który był w trakcie akcji rzutowej lub w locie do kosza po rzucie z gry.
- Zabrział sygnał zegara czasu gry kończący część meczu w trakcie jak piłka była w locie do kosza po rzucie z gry.

Żaden zawodnik nie może dotykać piłki po tym jak dotknęła obręczy i wciąż ma szansę wpaść do kosza.

Mają zastosowanie wszystkie ograniczenia związane z nielegalnym dotykaniem piłki i ingerencją w jej lot.

31.3 Kara

31.3.1 Jeśli błąd zostaje popełniony przez **zawodnika ataku**, punkty nie mogą zostać zaliczone. Piłkę przyznaje się przeciwnikom do wprowadzenia na przedłużeniu linii rzutów wolnych, chyba że przepisy stanowią inaczej.

31.3.2 Jeśli błąd zostaje popełniony przez **zawodnika obrony**, drużynie atakującej przyznaje się:

- Jeden (1) punkt, jeśli piłka została rzucona z rzutu wolnego.
- Dwa (2) punkty, jeśli piłka została rzucona z pola rzutów za dwa (2) punkty.
- Trzy (3) punkty, jeśli piłka została rzucona z pola rzutów za trzy (3) punkty.

W powyższych przypadkach, punkty zalicza się w ten sam sposób jak gdyby piłka wpadła do kosza.

31.3.3 Jeśli błąd zostaje popełniony przez **zawodnika obrony** w trakcie wykonywania ostatniego lub jedyne rzutu wolnego, jeden (1) punkt powinien zostać zaliczony dla drużyny ataku. Powinien również zostać orzeczony faul techniczny przeciwko winnemu zawodnikowi obrony.

PRZEPIS 6 – FAULE

Art. 32 Faule

32.1 Definicja

32.1.1 Faul jest naruszeniem przepisów związanym z nielegalnym zetknięciem z przeciwnikiem i/lub z niesportowym zachowaniem.

32.1.2 Przeciwno drużynie można orzec każdą liczbę fauli. Niezależnie od kary, każdy faul powinien zostać orzeczony, zapisany winnemu w protokole meczu i odpowiednio ukarany.

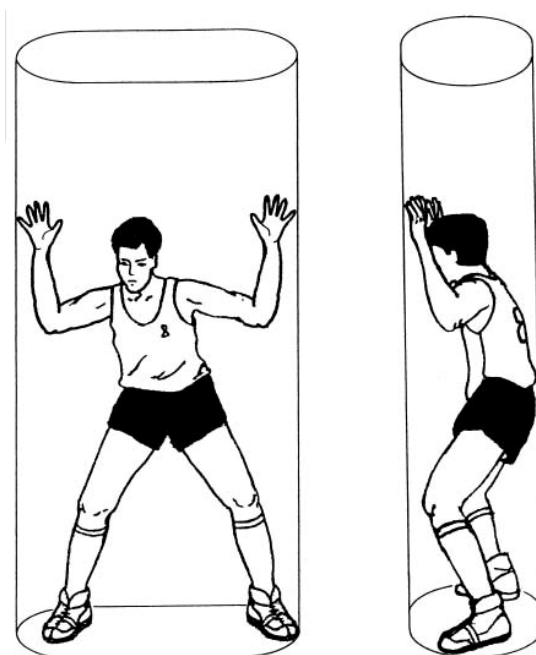
Art. 33 Zetknięcie osobiste: ogólne zasady

33.1 Zasada cylindra

Zasadę cylindra definiuje się jako przestrzeń wewnątrz wyimaginowanego cylindra, zajmowaną przez zawodnika na podłożu. Zawiera się w niej również przestrzeń ponad zawodnikiem, a jest ona ograniczona:

- Z **przodu** dłońmi,
- Z **tyłu** pośladkami,
- Na **bokach** zewnętrznymi krawędziami ramion i nóg.

Ręce i ramiona mogą być wysuwane przed siebie, nie dalej niż do linii, którą tworzą stopy. Ramiona muszą być zgięte w łokciach tak, że przedramiona i dłonie są uniesione w górę. Odległość pomiędzy stopami będzie się różnić zależnie od wzrostu gracza.



Rysunek 5. Zasada cylindra

33.2 Zasada pionowości

Podczas gry każdy zawodnik ma prawo zająć dowolną pozycję (cylinder) na boisku, nie zajęta wcześniej przez przeciwnika.

Ta zasada chroni zajmowany przez niego obszar na podłożu oraz przestrzeń nad nim, kiedy wyskoczy pionowo do góry w ramach tej przestrzeni.

Jeżeli zawodnik opuści swoją pionową pozycję (cylinder) i nastąpi kontakt z przeciwnikiem, który ustanowił już własną pozycję pionową (cylinder), to zawodnik który opuścił swoją pionową pozycję (cylinder) jest odpowiedzialny za ten kontakt.

Zawodnika broniącego nie wolno karać za pionowy wyskok w górę lub podniesienie ramion do góry wewnątrz jego cylindra.

Zawodnik atakujący pozostający na podłożu lub będący w wysoku nie może spowodować zetknięcia z obrońcą będącym w przepisowej pozycji obronnej poprzez:

- Użycie ramion w celu stworzenia dla siebie więcej przestrzeni (odpychanie),
- Rozstawienie nóg lub ramion, aby spowodować kontakt podczas rzutu lub natychmiast po rzucie do kosza z gry.

33.3 Legalna pozycja obronna

Zawodnik broniący zajmuje legalną pozycję obronną, kiedy:

- Stoi zwrócony twarzą do przeciwnika i
- Ma obie stopy na podłożu.

Legalna pozycja obronna rozciąga się pionowo ponad zawodnikiem od podłoża do sufitu (cylinder). Zawodnik może unieść ramiona ponad głowę lub wyskoczyć pionowo, ale musi je utrzymać w pozycji pionowej wewnątrz wyimaginowanego cylindra.

33.4 Krycie zawodnika posiadającego piłkę

W kryciu zawodnika posiadającego (trzymającego lub koźlującego) piłkę **nie mają zastosowania elementy czasu i odległości**.

Zawodnik z piłką musi się spodziewać, że będzie kryty i musi być przygotowany do zatrzymania się lub zmiany kierunku, kiedy tylko przeciwnik zajmie przed nim legalną pozycję obronną, nawet jeśli nastąpi to w ułamku sekundy.

Kryjący zawodnik (obrońca) musi zająć legalną pozycję obronną nie powodując zetknięcia przed zajęciem tej pozycji.

Po tym, jak zawodnik broniący zajął legalną pozycję obronną, może poruszać się w celu krycia swojego przeciwnika, ale nie wolno mu wyciągać ramion, wystawiać barków, bioder czy nóg, aby zapobiec minięciu go przez koźlującego.

Oceniając sytuację blok/szarża zawodnika z piłką, sędzia powinien kierować się następującymi zasadami:

- Zawodnik broniący musi zająć legalną pozycję obronną będąc przodem do zawodnika z piłką z obiema stopami na podłożu.



- Zawodnik broniący może pozostawać nieruchomy, wyskoczyć pionowo albo poruszać się w bok lub do tyłu tak, aby utrzymać legalną pozycję obronną.
- W trakcie poruszania się w celu utrzymania legalnej pozycji obronnej, jedna lub obie stopy mogą być na chwilę oderwane od podłoża, pod warunkiem, że jest to ruch w bok lub do tyłu, a **nie w kierunku** zawodnika z piłką.
- Kontakt musi nastąpić w tors, co pozwoli traktować broniącego jako pierwszego w miejscu kontaktu.
- Zawodnik, który zajął legalną pozycję obronną, może odwrócić się **wewnątrz** swojego cylindra, aby uniknąć kontuzji.

Jeżeli mają miejsce powyższe okoliczności, to należy uznać, że za spowodowanie kontaktu odpowiedzialny jest zawodnik z piłką.

33.5 Krycie zawodnika nie posiadającego piłki

Zawodnik, który nie posiada piłki, może swobodnie poruszać się po boisku i zajmować dowolną pozycję nie zajętą wcześniej przez innego zawodnika.

Przy kryciu zawodnika bez piłki **mają zastosowanie elementy czasu i odległości**. Oznacza to, że zawodnik broniący nie może zająć pozycji tak blisko i/lub tak szybko na drodze poruszającego się przeciwnika, że ten nie będzie miał dość czasu bądź miejsca na zatrzymanie się lub zmianę kierunku.

Odległość jest wprost proporcjonalna do prędkości przeciwnika, ale nigdy nie mniejsza niż jeden (1) i nie większa niż dwa (2) normalne kroki.

Jeżeli zawodnik zajmując legalną pozycję obronną nie respektuje elementów czasu i odległości i następuje kontakt, to on jest odpowiedzialny za ten kontakt.

Po tym jak zawodnik broniący zajął legalną pozycję obronną, może poruszać się w celu krycia swojego przeciwnika. Nie może utrudniać przeciwnikowi minięcia poprzez wyciągnięcie ramion, wysunięcie barków, bioder lub nóg na jego drodze. Może jednak – aby uniknąć kontuzji – odwrócić się wewnątrz własnego cylindra.

33.6 Zawodnik w wyskoku

Zawodnik, który wyskoczył z miejsca na boisku, ma prawo opaść na to samo miejsce.

Ma również prawo opaść na inne miejsce na boisku pod warunkiem, że w chwili wyskoku miejsce lądowania oraz bezpośrednia droga pomiędzy miejscem wyskoku i lądowania nie była zajęta przez przeciwnika(ów).

Jeżeli zawodnik wyskoczył i wylądował, lecz siła jego rozpędu spowodowała jego kontakt z przeciwnikiem, który zajął legalną pozycję obronną w pobliżu miejsca lądowania, to wówczas zawodnik skaczący jest odpowiedzialny za to zetknięcie.

Przeciwnik nie może wejść w drogę zawodnika, który jest w wyskoku.

Przesuwanie się pod zawodnika, który jest w wyskoku, powodujące kontakt, stanowi zazwyczaj faul niesportowy, a w pewnych przypadkach może być faulem dyskwalifikującym.

33.7 **Zasłona: legalna i nielegalna**

Zasłona ma miejsce, kiedy zawodnik stara się opóźnić lub uniemożliwić przeciwnikowi, który nie posiada piłki, osiągnięcie pożądanego przez niego pozycji na boisku.

Legalna zasłona ma miejsce, kiedy zawodnik, który ją ustawia:

- **Stał nieruchomo** (wewnątrz własnego cylindra), kiedy następuje kontakt.
- Ma obie stopy na podłożu, kiedy następuje kontakt.

Nielegalna zasłona ma miejsce, kiedy zawodnik, który ją ustawia:

- **Porusza się**, kiedy następuje kontakt.
- Nie zostawia odpowiedniej odległości ustawiając zasłonę poza polem widzenia **stojącego nieruchomo** przeciwnika, kiedy następuje kontakt.
- Nie respektuje elementów czasu i odległości wobec przeciwnika **w ruchu**, kiedy następuje kontakt.

Jeżeli zasłona jest ustawiona **w polu widzenia** stojącego nieruchomo przeciwnika (z przodu lub z boku), zasłaniający może ustawić ją tak blisko, jak tylko jest to możliwe bez spowodowania kontaktu.

Jeżeli zasłona jest ustawiona **poza polem widzenia** stojącego nieruchomo przeciwnika, zasłaniający musi umożliwić przeciwnikowi wykonanie jednego (1) normalnego kroku w kierunku zasłony bez spowodowania kontaktu.

Jeżeli przeciwnik jest **w ruchu**, mają zastosowanie kryteria czasu i odległości. Zasłaniający musi zostawić dość miejsca, aby zasłaniany zawodnik był w stanie uniknąć zasłony poprzez zatrzymanie się lub zmianę kierunku.

Wymagana odległość nie może być mniejsza niż jeden (1) normalny krok i nie większa niż dwa (2) normalne kroki.

Zawodnik legalnie zasłaniany jest odpowiedzialny za każdy kontakt z zawodnikiem, który ustawił zasłonę.

33.8 **Szarżowanie**

Szarżowanie jest nielegalnym zetknięciem osobistym zawodnika z piłką lub bez piłki, który pcha lub napiera na tors przeciwnika.

33.9 **Blokowanie**

Blokowanie jest nielegalnym zetknięciem osobistym wstrzymującym poruszanie się przeciwnika z piłką lub bez piłki.

Zawodnik stawiający zasłonę popełnia faul blokowania jeżeli następuje kontakt, kiedy jest on w ruchu, a jego przeciwnik stoi nieruchomo lub odsuwa się od niego.

Jeżeli zawodnik nie zwracając uwagi na piłkę i będąc twarzą do przeciwnika przesuwa się w miarę jak przesuwa się przeciwnik, to jest on przede wszystkim odpowiedzialny za każdy kontakt jaki nastąpi, chyba że wystąpią inne czynniki.



Wyrażenie „chyba że wystąpią inne czynniki” odnosi się do umyślnego pchania, szarżowania lub trzymania przez zawodnika zasłanianego.

Zawodnik może wyciągnąć ramię (-ona) lub wysunąć łokieć (-cie) poza swój cylinder w trakcie zajmowania pozycji na boisku, ale musi je cofnąć do cylindra, kiedy przeciwnik stara się przejść obok. Jeżeli ramię (-ona) lub łokieć (-cie) są poza jego cylindrem i nastąpi kontakt, to ma miejsce blokowanie lub trzymanie.

33.10 **Półkola podkoszowe**

Półkola podkoszowe są wyznaczone na boisku w celu określenia szczególnych zasad dla sytuacji blok/szarża w obszarze podkoszowym.

We wszystkich sytuacjach penetracji w kierunku półkola podkoszowego za kontakt spowodowany przez zawodnika ataku, będącego w powietrzu, z obrońcą, który znajduje się wewnątrz półkola podkoszowego, nie powinien być orzekany faul zawodnika atakującego (chyba że zawodnik ataku używa nielegalnie rąk, ramion, no lub ciała), gdy:

- zawodnik ataku, będąc w powietrzu, jest w posiadaniu piłki, i
- wykonuje próbę rzutu do kosza lub podania, i
- zawodnik obrony ma **obie stopy wewnątrz** półkola podkoszowego.

33.11 **Dotykание przeciwnika dłonią (-ńmi) i/lub ręką (-ami)**

Dotykание przeciwnika ręką(ami) niekoniecznie jest, samo w sobie, naruszeniem przepisów.

Sędziowie muszą zdecydować czy zawodnik powodujący kontakt osiągnął korzyść. Jeżeli zetknięcie spowodowane przez zawodnika w jakikolwiek sposób ogranicza swobodę ruchów przeciwnika, to takie zetknięcie jest faulem.

Nielegalne użycie ręki(ąk) lub wyciągniętego(ych) ramienia(on) ma miejsce, kiedy zawodnik obrony kryjąc przeciwnika **z piłką** lub **bez piłki**, kładzie i pozostawia w kontakcie z nim rękę lub ramię, aby powstrzymać jego poruszanie.

Powtarzające się dotykание lub „traćanie” przeciwnika z piłką lub bez piłki jest faulem, gdyż może prowadzić do zaostrenia gry.

Faulem **zawodnika atakującego z piłką** jest:

- „Owinięcie” lub przytrzymanie ramieniem lub łokciem zawodnika obrony w celu uzyskania korzyści.
- Odepchnięcie w celu przeszkodzenia obrońcy w zagranium lub próbie zagrania piłką lub w celu zwiększenia miejsca dla siebie.
- Używanie wyciągniętego ramienia lub ręki podczas kozłowania, aby przeszkodzić przeciwnikowi w zdobyciu piłki.

Faulem **zawodnika atakującego bez piłki** jest odepchnięcie przeciwnika w celu:

- Uwolnienia się do otrzymania podania.
- Przeszkodzenia przeciwnikowi w zagranium lub próbie zagrania piłką.
- Zwiększenia miejsca dla siebie.

33.12 Gra środkowych

Zasada pionowości (zasada cylindra) dotyczy również gry środkowych.

Zawodnik atakujący na pozycji środkowego oraz kryjący go przeciwnik muszą wzajemnie respektować swoje prawa wynikające z zasady pionowości (cylinder).

Wypychanie przeciwnika z jego pozycji barkiem lub biodrem oraz ingerowanie w swobodę jego ruchów używając wysuniętych ramion, barków, bioder, nóg lub innych części ciała jest faulem zawodnika atakującego lub broniącego na pozycji środkowego.

33.13 Nielegalne krycie od tyłu

Nielegalne krycie od tyłu jest zetknięciem osobistym z przeciwnikiem, spowodowanym przez zawodnika broniącego będącego z tyłu. Sam fakt, że zawodnik broniący stara się zagrać piłką nie usprawiedliwia jego zetknięcia z przeciwnikiem od tyłu.

33.14 Trzymanie

Trzymanie jest nielegalnym zetknięciem osobistym z przeciwnikiem krępującym swobodę jego ruchów. Takie zetknięcie (trzymanie) odnosić się może do każdej części ciała.

33.15 Pchanie

Pchanie jest nielegalnym zetknięciem osobistym z jakąkolwiek częścią ciała przeciwnika, które ma miejsce wtedy, gdy zawodnik siłą przesuwa lub próbuje przesunąć przeciwnika, który posiada lub nie posiada piłki.

Art. 34 Faul osobisty**34.1 Definicja**

34.1.1 Faul osobisty jest faulem zawodnika związanym z zetknięciem z przeciwnikiem, niezależnie od tego czy piłka jest żywa czy martwa.

Zawodnik nie może trzymać, blokować, pchać, szarżować, podstawiać nogi lub powstrzymywać poruszania się przeciwnika używając wyciągniętej ręki, ramienia, łokcia, barku, biodra, nogi, kolana lub stopy, bądź ciała odchylonego do pozycji innej niż „normalna” (poza własnym cylindrem), ani też grać w sposób brutalny.

34.2 Kara

Faul osobisty należy zapisać winnemu zawodnikowi.

34.2.1 Jeżeli faul popełniono na zawodniku nie będącym w akcji rzutowej:

- Gra zostaje wznowiona wprowadzeniem piłki przez drużynę poszkodowaną najbliższego miejsca naruszenia przepisu.
- Jeżeli drużyna popełniająca faul przekroczyła limit fauli, stosuje się postanowienia art. 41 (Faule drużyny: kara)

34.2.2 Jeżeli faul popełniono na zawodniku będącym w akcji rzutowej, to temu zawodnikowi zostaną przyznane rzuty wolne w następującej ilości:

- Jeżeli rzut z gry jest celny, punkty zostają zaliczone i dodatkowo przyznany jeden (1) rzut wolny.



- Jeżeli rzut z pola rzutów za dwa (2) punkty jest niecelny - dwa (2) rzuty wolne.
- Jeżeli rzut z pola rzutów za trzy (3) punkty jest niecelny - trzy (3) rzuty wolne.
- Jeżeli zawodnik jest faulowany w trakcie lub tuż przed tym, jak brzmi sygnał zegara czasu gry, oznajmiający koniec części meczu lub sygnał zegara 24 sekund i piłka jest jeszcze w rękach(ce) zawodnika, a następnie wpada do kosza, to punkty nie zostają zaliczone. Zawodnikowi zostają przyznane dwa (2) lub trzy (3) rzuty wolne.

Art. 35 Faul obustronny

35.1. Definicja

35.1.1 Faul obustronny ma miejsce, kiedy dwaj zawodnicy przeciwnych drużyn popełniają przeciwko sobie faule osobiste mniej więcej w tym samym czasie.

35.2 Kara:

Faul osobisty należy zapisać każdemu winnemu zawodnikowi. **Nie** przyznaje się rzutów wolnych i grę należy wznowić w następujący sposób:

Jeśli mniej więcej w tym samym czasie co faul obustronny:

- Zdobyty został kosz z gry lub z jedyne go bądź ostatnie go rzutu wolne go, piłka zostanie wprowadzona z dowolne go miejsce na linii końcowe j przez przeciwników drużyny, która zdobyła kosz.
- Drużyna była w posiadaniu piłki lub miała prawo do niej, piłka zostanie przyznana tej drużynie do wprowadzenia z miejsce najbliższe naruszenia przepisów.
- Żadna z drużyn nie była w posiadaniu piłki, ani nie miała prawa do niej, ma miejsce sytuacja rzutu sędziowskiego.

Art. 36 Faul niesportowy

36.1 Definicja

36.1.1 Faul niesportowy jest faule m związanym z kontaktem popełnionym przez zawodnika, którego akcja w ocenie sędziego nie jest uzasadnioną próbą bezpośrednie go zagrane j piłką zgodną z duchem i intencją przepisów.

36.1.2 Sędzia musi interpretować faule niesportowe tak samo w trakcie trwania całego meczu i oceniać tylko akcję.

36.1.3 By zdecydować czy faul jest niesportowy, sędziowie muszą stosować następujące zasady:

- Jeżeli zawodnik nie stara się zagrać piłką i następuje kontakt, jest to faul niesportowy.
- Jeżeli w zamierzeniu zdobycia piłki zawodnik powoduje nadmierny kontakt (ciężki faul), to jest to faul niesportowy.
- Jeżeli zawodnik obrony w celu powstrzymania szybkiego ataku powoduje kontakt z zawodnikiem ataku z tyłu lub z boku, a na drodze pomiędzy tym zawodnikiem, a atakowanym koszem nie ma żadne go zawodnika obrony, to jest to faul niesportowy
- Jeżeli zawodnik popełnia faul wykonując uzasadniony ruch zmierzający do zagrane j piłką (naturalne zagrane j koszykarskie), **nie** jest to faul niesportowy.

36.2 Kara

36.2.1 Faul niesportowy należy zapisać winnemu zawodnikowi.

- 36.2.2 Zawodnikowi faulowanemu zostają przyznane rzut(y) wolny(e) , po czym nastąpi:
- Wprowadzenie piłki na przedłużeniu linii środkowej naprzeciw stolika sędziowskiego.
 - Rzut sędziowski w kole środkowym na rozpoczęcie pierwszej kwarty meczu.
- Liczba przyznanych rzutów wolnych powinna być następująca:
- Jeżeli faul popełniono na zawodniku, który nie jest w akcji rzutowej: dwa (2) rzuty wolne.
 - Jeżeli faul popełniono na zawodniku, który jest w akcji rzutowej, a rzut jest celny, punkty zostają zaliczone i dodatkowo przyznany jeden (1) rzut wolny.
 - Jeżeli faul popełniono na zawodniku, który jest w akcji rzutowej, a rzut jest niezaliczony, dwa (2) lub trzy (3) rzuty wolne.
- 36.2.3 Zawodnik podlega dyskwalifikacji, kiedy zostaje ukarany dwoma (2) faulami niesportowymi.
- 36.2.4 Jeśli zawodnik zostaje zdyskwalifikowany w związku z art. 36.2.3., to taki faul niesportowy jest jedynym faulem, który należy ukarać i żadna dodatkowa kara za dyskwalifikację nie powinna zostać przyznana.

Art. 37 Faul dyskwalifikujący

37.1 Definicja

- 37.1.1 Faullem dyskwalifikującym jest rażąco niesportowe zachowanie zawodnika, zmiennika, zawodnika wykluczonego, trenera, asystenta trenera lub osoby towarzyszącej.
- 37.1.2 Trener, który otrzyma faul dyskwalifikujący, zostanie zastąpiony przez asystenta trenera wpisanego do protokołu meczu. Jeżeli asystenta trenera nie wpisano do protokołu, trenera zastąpi kapitan (CAP).

37.2 Kara

- 37.2.1 Faul dyskwalifikujący zapisuje się winnemu.
- 37.2.2 Kiedykolwiek na podstawie odpowiedniego artykułu niniejszych przepisów winny zostaje zdyskwalifikowany, musi udać się do szatni swojej drużyny i pozostać w niej przez czas trwania meczu lub jeżeli będzie wolał, opuści budynek.
- 37.2.3 Rzut(y) wolny(e) zostaje(a) przyznany(e):
- W przypadku faula niezwiązanego z zetknięciem osobistym, dowolnemu przeciwnikowi, wyznaczonemu przez jego trenera.
 - W przypadku faula związanego z zetknięciem osobistym, zawodnikowi faulowanemu.
- Po czym nastąpi:
- Wprowadzenie piłki na przedłużeniu linii środkowej naprzeciw stolika sędziowskiego.
 - Rzut sędziowski w kole środkowym na rozpoczęcie pierwszej kwarty meczu.
- 37.2.4 Liczba przyznanych rzutów wolnych powinna być następująca:
- Jeżeli faul popełniono na zawodniku, który nie jest w akcji rzutowej, dwa (2) rzuty wolne.
 - Jeżeli faul popełniono na zawodniku, który jest w akcji rzutowej, a rzut jest celny, punkty zostają zaliczone i dodatkowo przyznany jeden (1) rzut wolny.
 - Jeżeli faul popełniono na zawodniku, który jest w akcji rzutowej, a rzut jest niecelny, dwa (2) lub trzy (3) rzuty wolne.



Art. 38 Faul techniczny

38.1 Zasady zachowania

- 38.1.1 Właściwy przebieg meczu wymaga pełnej i lojalnej współpracy członków obu drużyn (zawodników, zmienników, zawodników wykluczonych, trenerów, asystentów trenerów i osób towarzyszących) z sędziami, sędziami stolikowymi i komisarzem, jeśli jest obecny.
- 38.1.2 Każda drużyna ma prawo starać się o zwycięstwo najlepiej jak potrafi, ale musi te starania realizować w duchu sportowej i uczciwej rywalizacji.
- 38.1.3 Jakiegokolwiek umyślnie lub powtarzające się pogwałcenie tej współpracy bądź ducha i intencji niniejszego przepisu, potraktowane zostanie jako faul techniczny.
- 38.1.4 Sędziowie mogą zapobiec faułom technicznym poprzez ostrzeganie lub nawet ignorowanie drobnych naruszeń, które w oczywisty sposób nie są umyślnie i nie wpływają bezpośrednio na przebieg meczu, chyba że pomimo ostrzeżeń powtarzają się.
- 38.1.5 Jeśli naruszenie przepisów zostaje odkryte po tym, jak piłka stała się żywa, gra powinna zostać zatrzymana i orzeczony faul techniczny. Kara powinna zostać wykonana tak, jakby faul techniczny został popełniony w momencie, kiedy jest orzeczony. Cokolwiek wydarzyło się pomiędzy wystąpieniem naruszenia a zatrzymaniem gry pozostaje w mocy.

38.2 Akty przemocy

- 38.2.1 Podczas meczu mogą zdarzyć się akty przemocy sprzeczne z duchem sportowego współzawodnictwa i zasady fair play. Powinny one być natychmiast powstrzymane przez sędziów i jeśli to niezbędne, przez siły odpowiedzialne za utrzymanie porządku publicznego.
- 38.2.2 Kiedy dochodzi do aktów przemocy pomiędzy zawodnikami, zmiennikami, zawodnikami wykluczonymi, trenerami, asystentami trenerów lub osobami towarzyszącymi na boisku lub w jego sąsiedztwie, sędziowie muszą podjąć niezbędne działania, aby je powstrzymać.
- 38.2.3 Każda z wyżej wymienionych osób, która jest winna rażących aktów agresji wobec przeciwników lub sędziów, powinna zostać zdyskwalifikowana. Sędzia główny musi złożyć sprawozdanie ze zdarzenia organowi odpowiedzialnemu za rozgrywkę.
- 38.2.4 Funkcjonariusze publicznych służb porządkowych mogą wejść na boisko tylko na prośbę sędziów. Jednakże, gdyby widzowie wkroczyli na boisko z wyraźnym zamiarem popełnienia aktów przemocy, funkcjonariusze publicznych służb porządkowych muszą interweniować natychmiast, aby zapewnić bezpieczeństwo drużyn i sędziów.
- 38.2.5 Wszystkie inne miejsca, włącznie z wejściami, wyjściami, korytarzami, szatniami itp., podlegają jurysdykcji organizatora meczu oraz służb odpowiedzialnych za utrzymanie porządku publicznego.
- 38.2.6 Sędziowie nie mogą pozwolić na działania zawodników, zmienników, zawodników wykluczonych, trenerów, asystentów trenerów oraz osób towarzyszących, które mogą doprowadzić do zniszczenia wyposażenia hali.

Sędziowie po zauważeniu takiego postępowania muszą ostrzec trenera winnej drużyny.

W przypadku powtórzenia się takiego postępowania, należy natychmiast orzec faul techniczny wobec winnej (-ych) osoby (-ób).

38.3 Definicja

38.3.1 **Faul techniczny zawodnika**, to faul niezwiązany z zetknięciem z przeciwnikiem wynikający z poniższych sytuacji, lecz nieograniczony tylko do nich:

- Lekceważenie ostrzeżeń sędziów.
- Obrażliwe dotykane sędziów, komisarza, sędziów stolikowych lub osób znajdujących się na ławce drużyny.
- Obrażliwe zwracanie się do sędziów, komisarza, sędziów stolikowych bądź przeciwników.
- Używanie języka lub gestów, które mogą być uznane za obraźliwe bądź podburzające publiczność.
- Zaczepianie przeciwnika bądź zasłanianie mu widoku przez wymachiwanie rękami tuż przed jego oczami.
- Nadmierne wymachiwanie łokciami.
- Opóźnianie gry przez celowe dotykane piłki po tym, jak przeszła przez kosz lub opóźnianie gry przez uniemożliwienie szybkiego wprowadzenia piłki.
- Padanie na podłogę w celu udawania faulu.
- Chwytywanie obręczy kosza w taki sposób, że cała waga zawodnika jest przez tę obręcz podtrzymywana, chyba że zawodnik chwytą na chwilę obręcz po wsadzie lub – w ocenie sędziego – stara się uniknąć kontuzji swojej lub innego zawodnika.
- Nielegalne dotykane piłki lub ingerencja w jej lot (przez obrońcę) podczas jedyne go lub ostatniego rzutu wolnego. W wyniku błędu jeden (1) punkt zostaje zaliczony drużynie atakującej, po czym należy orzec faul techniczny wobec winnego obrońcy.

38.3.2 **Faul techniczny trenera, asystenta trenera, zmiennika, zawodnika wykluczonego lub osoby towarzyszącej**, to faul za obraźliwe zwracanie się lub dotykane sędziów, komisarza, sędziów stolikowych, przeciwników, lub naruszenie przepisów o charakterze proceduralnym lub administracyjnym.

38.3.3 Trener podlega dyskwalifikacji, gdy:

- Zostaje ukarany dwoma (2) faulami technicznymi („C”) orzeczonymi w konsekwencji jego osobistego niesportowego zachowania.
- Zostaje ukarany trzema (3) faulami technicznymi, zarówno gdy wszystkie trzy są („B”) jak również gdy jeden z nich jest („C”), w konsekwencji niesportowego zachowania osób znajdujących się na ławce drużyny (asystenta trenera, zmiennika, zawodnika wykluczonego lub osoby towarzyszącej).

38.3.4 Jeśli trener zostaje zdyskwalifikowany w związku z art. 38.3.3, to faul techniczny jest jedynym faulem, który należy ukarać i żadna dodatkowa kara za dyskwalifikację nie powinna zostać przyznana.

38.4 Kara

38.4.1 Jeśli faul techniczny zostaje popełniony przez:

- Zawodnika, to należy zapisać faul techniczny temu zawodnikowi i zaliczyć go do fauli drużyny.
- Trenera („C”), asystenta trenera („B”), zmiennika („B”), zawodnika wykluczonego („B”) lub osobę towarzyszącą („B”), to należy zapisać faul techniczny trenerowi i nie zaliczać go do fauli drużyny.

38.4.2 Przeciwnikom zostają przyznane dwa (2) rzuty wolne, po czym nastąpi:

- Wprowadzenie piłki na przedłużeniu linii środkowej naprzeciw stolika sędziowskiego.



- Rzut sędziowski w kole środkowym na rozpoczęcie pierwszej kwarty meczu.

Art. 39 Bójka

39.1 Definicja

Bójka jest działaniem fizycznym między dwoma lub więcej osobami z przeciwnych drużyn (zawodnikami, zmiennikami, zawodnikami wykluczonymi, trenerami, asystentami trenerów i osobami towarzyszącymi).

Ten artykuł odnosi się tylko do trenerów, asystentów trenerów, zmienników, zawodników wykluczonych i osób towarzyszących, którzy opuszczą strefę ławki drużyny podczas bójki lub w każdej sytuacji, która może doprowadzić do bójki.

39.2 Przepis

39.2.1 Zmiennicy, zawodnicy wykluczeni lub osoby towarzyszące, które opuszczą strefę ławki drużyny podczas bójki lub w każdej sytuacji, która może doprowadzić do bójki muszą zostać zdyskwalifikowani.

39.2.2 Aby pomóc sędziom w utrzymaniu lub przywróceniu porządku, tylko trener i/lub asystent trenera może opuścić strefę ławki drużyny podczas bójki lub w każdej sytuacji, która może doprowadzić do bójki. W takiej sytuacji trener i/lub asystent trenera nie zostanie zdyskwalifikowany.

39.2.3 Jeśli trener i/lub asystent trenera opuszcza strefę ławki drużyny i nie pomaga lub nie próbuje pomagać sędziom w utrzymaniu lub przywróceniu porządku, musi zostać zdyskwalifikowany.

39.3 Kara

39.3.1 Niezależnie od liczby zdyskwalifikowanych za opuszczenie strefy ławki drużyny trenerów, asystentów trenerów, zmienników, zawodników wykluczonych lub osób towarzyszących, wobec winnego trenera zostaje orzeczony pojedynczy (1) faul techniczny („B”).

39.3.2 W sytuacji, gdy na mocy tego artykułu, członkowie obu drużyn zostają zdyskwalifikowani i nie ma innych kar do wykonania, gra zostanie wznowiona następująco.

Jeżeli mniej więcej w tym samym czasie, gdy gra została zatrzymana z powodu bójki:

- Został zdobyty kosz z gry, piłka zostanie wprowadzona z dowolnego miejsca na linii końcowej przez przeciwników drużyny, która zdobyła kosz.
- Drużyna była w posiadaniu piłki lub miała prawo do niej, piłka zostanie przyznana tej drużynie do wprowadzenia z przedłużenia linii środkowej naprzeciw stolika sędziowskiego.
- Żadna z drużyn nie była w posiadaniu piłki ani nie miała prawa do niej, ma miejsce sytuacja rzutu sędziowskiego.

39.3.3 Wszystkie faule dyskwalifikujące należy zapisać zgodnie z opisem w B.8.3 i nie zaliczać do fauli drużyny.

39.3.4 Wszystkie możliwe kary dla zawodników na boisku, zamieszanych w bójkę lub jakąkolwiek sytuację prowadzącą do bójki, należy wykonać zgodnie z art. 42 (Sytuacje specjalne).

PRZEPIS 7 – POSTANOWIENIA OGÓLNE

Art. 40 Pięć fauli zawodnika

40.1 Zawodnik, który popełnił pięć (5) fauli osobistych i/lub technicznych, zostanie o tym poinformowany przez sędziego i musi natychmiast opuścić grę. Jego zmiana musi zostać dokonana w ciągu trzydziestu (30) sekund.

40.2 Faul zawodnika, który wcześniej popełnił pięć (5) fauli, traktuje się jako faul zawodnika wykluczonego z gry i zostaje zapisany trenerowi („B”).

Art. 41 Faule drużyny: kara**41.1 Definicja**

41.1.1 Drużyna podlega karze za faule drużyny, kiedy popełniła już cztery (4) faule w kwarcie meczu.

41.1.2 Wszystkie faule drużyny popełnione w przerwie meczu powinny być traktowane jak popełnione w kwarcie meczu lub dogrywce następującej bezpośrednio po tej przerwie.

41.1.3 Wszystkie faule drużyny popełnione w dogrywce powinny być traktowane jak popełnione w czwartej kwarcie.

41.2 Przepis

41.2.1 Kiedy drużyna podlega karze za faule drużyny, to wszystkie następne faule osobiste na zawodniku, który nie jest w akcji rzutowej, będą karane dwoma (2) rzutami wolnymi zamiast wprowadzenia piłki.

41.2.2 Jeśli faul osobisty popełnia zawodnik drużyny posiadającej żywą piłkę lub mającej prawo do piłki, to karą za taki faul będzie wprowadzenie piłki przez przeciwników.

Art. 42 Sytuacje specjalne**42.1 Definicja**

Sytuacje specjalne mogą mieć miejsce, kiedy podczas tego samego okresu zatrzymania zegara, po naruszeniu przepisów, popełniony(e) zostaje(a) kolejny(e) faul(e).

42.2 Procedura

42.2.1 Wszystkie faule należy zapisać i ustalić kary.

42.2.2 Należy ustalić kolejność wszystkich naruszeń przepisów.

42.2.3 Wszystkie równe kary przeciwko obu drużynom oraz kary za faule obustronne, należy skasować w kolejności w jakiej zostały orzeczone. Kary raz skasowane uważa się za niebyłe.

42.2.4 Prawo do posiadania piłki w wyniku ostatniej kary kasuje wszystkie wcześniejsze prawa do posiadania piłki.



42.2.5 Po tym, jak podczas wykonywania kary piłka stała się żywa przy pierwszym lub jedynym rzucie wolnym lub przy wprowadzaniu piłki spoza boiska, kara ta nie może więcej posłużyć do skasowania jakichkolwiek pozostałych do wykonania kar.

42.2.6 Wszystkie pozostałe kary powinny zostać wykonane w kolejności, w jakiej zostały orzeczone.

42.2.7 Jeśli po skasowaniu równych kar przeciwko obu drużynom nie ma więcej kar do wykonania, grę należy wznowić w następujący sposób:

Jeżeli mniej więcej w tym samym czasie, gdy gra została zatrzymana z powodu pierwszego naruszenia przepisów:

- Został zdobyty kosz z gry, piłka zostanie wprowadzona z dowolnego miejsca na linii końcowej przez przeciwników drużyny, która zdobyła kosz.
- Drużyna była w posiadaniu piłki lub miała prawo do niej, piłka zostanie przyznana tej drużynie do wprowadzenia z miejsca najbliższego pierwszego naruszenia przepisów.
- Żadna z drużyn nie była w posiadaniu piłki, ani nie miała do niej prawa, ma miejsce sytuacja rzutu sędziowskiego.

Art. 43 Rzuty wolne

43.1 Definicja

43.1.1 Rzut wolny jest okazją daną zawodnikowi do zdobycia jednego (1) punktu zza linii rzutów wolnych i wewnątrz półkola, bez przeszkód ze strony przeciwnika.

43.1.2 Blokiem rzutów wolnych definiuje się wszystkie rzuty wolne i/lub następujące po nich posiadanie piłki, wynikające z kary za pojedynczy faul.

43.2 Przepis

43.2.1 Kiedy orzeczony zostaje faul osobisty rzut(y) wolny(e) przyznaje się w następujący sposób:

- Zawodnik, przeciwko któremu popełniono faul, wykona rzut(y) wolny(e).
- Jeżeli zgłoszono prośbę o zmianę tego zawodnika, musi on wykonać rzut(y) wolny(e) przed opuszczeniem boiska.
- Jeżeli musi on opuścić boisko z powodu kontuzji, popełnienia pięciu fauli lub dyskwalifikacji, jego zmiennik wykona rzut(y) wolny(e). Jeśli nie ma już zmiennika, rzut (y) wolny (e) wykona dowolny członek tej drużyny wyznaczony przez trenera.

43.2.2 Kiedy orzeczony zostaje faul techniczny, rzuty wolne wykona dowolny członek drużyny przeciwnej wyznaczony przez swojego trenera.

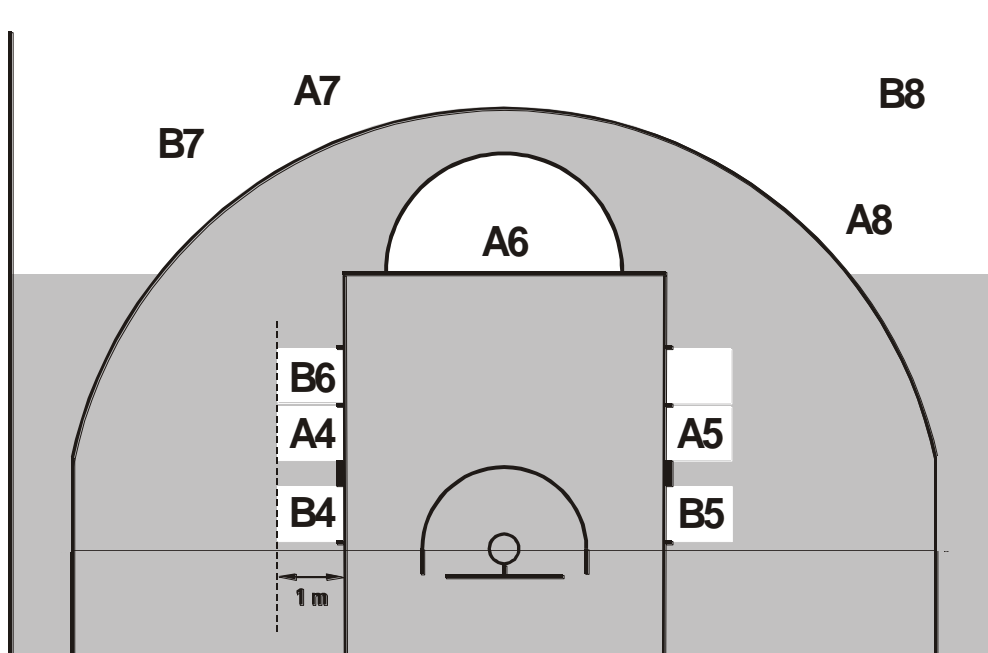
43.2.3 Zawodnik wykonujący rzut wolny:

- Zajmie pozycję za linią rzutów wolnych i wewnątrz półkola.
- Może zastosować dowolną metodę rzutu do kosza, ale musi rzucić tak, aby piłka wpadła do kosza od góry lub dotknęła obręczy.
- Wykona rzut w ciągu pięciu (5) sekund od momentu, gdy sędzia oddał mu piłkę do dyspozycji.
- Nie dotknie linii rzutów wolnych ani boiska za nią do momentu, kiedy piłka wpadnie do kosza lub dotknie obręczy.
- Nie wykona zwodu pozorującego rzut wolny.

43.2.4 Zawodnicy na miejscach przy polu rzutów wolnych są uprawnieni do zajmowania tych miejsc na przemian. Miejsca te mają jeden (1) m głębokości (rysunek 6).

Zawodnicy na miejscach przy obszarze ograniczonym nie mogą:

- Zajmować miejsc, do których nie są uprawnieni.
- Wchodzić do obszaru ograniczonego, strefy neutralnej lub opuszczać miejsc przy polu rzutów wolnych do momentu, gdy piłka opuści rękę(ce) zawodnika wykonującego rzut wolny.
- Rozpraszać swoim zachowaniem zawodnika wykonującego rzut wolny.



Rysunek 6. Umieszczenie zawodników podczas rzutów wolnych

43.2.5 Wszyscy zawodnicy, którzy nie zajmują miejsc przy obszarze ograniczonym, muszą pozostać za przedłużeniem linii rzutów wolnych oraz za linią rzutów za trzy (3) punkty do momentu, kiedy rzut wolny zostanie zakończony.

43.2.6 Podczas rzutu (-ów) wolnego (-ych), po którym (-ych) ma nastąpić kolejny (-e) blok (-i) rzutów wolnych lub wprowadzenie piłki, wszyscy zawodnicy muszą pozostać za przedłużeniem linii rzutów wolnych oraz za linią rzutów za trzy (3) punkty.

Naruszenie art. 43.2.3, 43.2.4, 43.2.5 lub 43.2.6 jest błędem.

43.3 **Kara**

43.3.1 Jeżeli **rzut wolny jest celny** i błąd (-y) popełnia zawodnik wykonujący rzut wolny, punkt nie zostaje zaliczony.

Piłkę przyznaje się drużynie przeciwnej do wprowadzenia z przedłużenia linii rzutów wolnych, chyba że następuje (-a) kolejny (e) rzut (-y) wolny (-e) lub wprowadzenie piłki spoza boiska.



43.3.2 Jeśli **rzut wolny jest celny** i błąd zostaje popełniony przez jakiegokolwiek zawodnika innego niż wykonujący rzut wolny:

- Punkt, jeśli zdobyty, zostaje zaliczony.
- Błąd (-y) zostaje (-a) pominięty (-e).

W sytuacji, kiedy ostatni lub jedyny rzut wolny jest celny, piłkę przyznaje się przeciwnikom do wprowadzenia z dowolnego miejsca na linii końcowej.

43.3.3 Jeśli **rzut wolny jest niecelny** i błąd zostaje popełniony przez:

- **Partnera** zawodnika wykonującego ostatni lub jedyny rzut wolny, piłkę przyznaje się przeciwnikom do wprowadzenia z przedłużenia linii rzutów wolnych, chyba że drużyna wykonującego ten rzut wolny ma następnie prawo do posiadania piłki.
- **Przeciwnika** zawodnika wykonującego rzut wolny, wtedy wykonującemu rzut wolny przyznaje się ponowny rzut wolny.
- **Obie drużyny** podczas ostatniego lub jedynego rzutu wolnego, wtedy ma miejsce sytuacja rzutu sędziowskiego.

Art. 44 Pomyłka możliwa do naprawienia

44.1 Definicja

Sędziowie mogą naprawić pomyłkę powstałą poprzez mimowolne pominięcie przepisu tylko w następujących sytuacjach:

- Przyznanie niezasłużonego(ych) rzutu(ów) wolnego(ych).
- Nieprzyznanie zasłużonego(ych) rzutu(ów) wolnego(ych).
- Błędne zaliczenie lub niezaliczenie punktu(ów).
- Zezwolenie niewłaściwemu zawodnikowi na wykonanie rzutu(ów) wolnego(ych).

44.2 Ogólna procedura

44.2.1 Aby pomyłki wymienione powyżej były możliwe do naprawienia, muszą zostać zauważone przez sędziów, komisarza (jeśli jest obecny) lub sędziów stolikowych, zanim piłka stanie się żywa po pierwszej martwej piłce, po tym jak zegar czasu gry został włączony po zaistnieniu pomyłki.

44.2.2 Sędzia może zatrzymać grę natychmiast po zauważeniu pomyłki możliwej do naprawienia, jeśli tylko nie postawi którejś z drużyn w niekorzystnej sytuacji.

44.2.3 Jakiegokolwiek faule, uzyskane punkty, czas jaki upłynął i dodatkowe postępowanie, które miało miejsce po zaistnieniu pomyłki, a przed jej zauważeniem, pozostaną utrzymane.

44.2.4 Po naprawieniu pomyłki, grę wznawia się od momentu, w którym została przerwana w celu dokonania poprawy, chyba że niniejsze przepisy stanowią inaczej. Piłka zostanie przyznana do wprowadzenia drużynie, która miała do niej prawo w momencie odkrycia pomyłki.

44.2.5 Po zauważeniu pomyłki, którą wciąż można naprawić, i:

- Jeśli zawodnik, który ma uczestniczyć w naprawieniu pomyłki, znajduje się na ławce drużyny po przepisowej zmianie (nie po popełnieniu pięciu (5) fauli lub dyskwalifikacji), musi on powrócić na boisko (chyba że jest kontuzjowany), aby wziąć udział w naprawieniu pomyłki (w tym momencie staje się zawodnikiem).

Po naprawieniu pomyłki zawodnik ten może pozostać w grze, chyba że zostanie zgłoszona prośba o przepisową zmianę, wtedy może on opuścić boisko.

- Jeśli zawodnik został zmieniony z powodu kontuzji, popełnienia pięciu fauli lub dyskwalifikacji, jego zmiennik musi uczestniczyć w naprawieniu pomyłki.

44.2.6 Pomyłki możliwe do naprawienia nie mogą być poprawione po podpisaniu protokołu meczu przez sędziego głównego.

44.2.7 Wszelkie pomyłki lub błędy zapisu popełnione przez sekretarza oraz błędy pomiaru czasu popełnione przez mierzącego czas gry dotyczące wyniku, liczby fauli, przerw na żądanie lub czasu gry, mogą być naprawiane przez sędziów w dowolnym momencie przed podpisaniem protokołu meczu przez sędziego głównego.

44.3 **Szczegółowa procedura**

44.3.1 Przyznanie niezasłużonego(ych) rzutu(ów) wolnego(ych).

Rzut(y) wolny(e) wykonany(e) wskutek tej pomyłki zostaje(a) anulowany(e), a gra zostanie wznowiona następująco:

- Jeśli zegar czasu gry nie został włączony po pomyłce, piłkę przyznaje się do wprowadzenia z przedłużenia linii rzutów wolnych, drużynie, której rzuty wolne zostały anulowane.
- Jeśli zegar czasu gry został włączony po pomyłce, a:
 - Drużyna będąca w posiadaniu piłki lub uprawniona do piłki, w momencie, kiedy pomyłka zostaje zauważona jest tą samą drużyną, która była w posiadaniu piłki kiedy pomyłka zaistniała lub
 - Żadna drużyna nie jest w posiadaniu piłki, kiedy pomyłka zostaje zauważona, piłkę przyznaje się drużynie mającej prawo do piłki w momencie zaistnienia pomyłki.
- Jeśli zegar czasu gry został włączony, a pomyłka zostaje zauważona, kiedy w posiadaniu piłki są lub mają prawo do piłki, przeciwnicy drużyny, która była w posiadaniu piłki w momencie zaistnienia pomyłki, ma miejsce sytuacja rzutu sędziowskiego.
- Jeśli zegar czasu gry został włączony, a pomyłka zostaje zauważona w momencie, kiedy został(y) przyznany(e) rzut(y) wolny(e) w wyniku kary za faul, to rzut(y) wolny(e) należy wykonać, a następnie piłkę przyznać do wprowadzenia drużynie, która była w posiadaniu piłki w momencie zaistnienia pomyłki.

44.3.2 Nieprzyznanie zasłużonego(ych) rzutu(ów) wolnego(ych).

- Jeśli po zaistnieniu pomyłki nie nastąpiła zmiana posiadania piłki, gra zostanie wznowiona po naprawieniu pomyłki tak, jak po normalnym rzucie wolnym.
- Jeśli ta sama drużyna zdobywa punkty po tym, jak omyłkowo otrzymała piłkę do wprowadzenia, pomyłkę pomija się.

44.3.3 Zezwolenie niewłaściwemu zawodnikowi na wykonanie rzutu(ów) wolnego(ych).

Rzut(y) wolny(e) oraz posiadanie piłki, jeśli jest (są) częścią tej samej kary, zostanie(a) anulowany(e), a gra zostanie wznowiona wprowadzeniem piłki przez drużynę przeciwną na przedłużeniu linii rzutów wolnych, chyba że pozostają kary do wykonania za inne przekroczenia przepisów.



PRZEPIS 8 – SĘDZIOWIE, SĘDZIOWIE STOLIKOWI, KOMISARZ: OBOWIĄZKI I UPRAWNIENIA

Art. 45 Sędziowie, sędziowie stolikowi, komisarz

- 45.1 **Sędziami** są: sędzia główny i jeden lub dwóch sędziów pomocniczych. Asystują im sędziowie stolikowi oraz komisarz, jeśli jest obecny.
- 45.2 **Sędziami stolikowymi** są: sekretarz, asystent sekretarza, mierzący czas gry i mierzący czas 24 sekund.
- 45.3 **Komisarz** powinien siedzieć pomiędzy sekretarzem i mierzącym czas gry. Jego obowiązkiem podczas meczu jest przede wszystkim nadzorowanie pracy sędziów stolikowych oraz wspieranie sędziego głównego i sędziego(ów) pomocniczego(ych) w zapewnieniu sprawnego przebiegu meczu.
- 45.4 Sędziowie wyznaczeni do prowadzenia meczu nie mogą być w jakikolwiek sposób związani z drużynami występującymi na boisku.
- 45.5 **Sędziowie, sędziowie stolikowi i komisarz powinni prowadzić mecz zgodnie z niniejszymi przepisami i nie mają prawa ich zmieniać.**
- 45.6 Strój sędziów boiskowych powinien składać się z koszulki sędziowskiej, długich czarnych spodni, czarnych koszykarskich butów i czarnych skarpet.

Zarówno sędziowie jak i sędziowie stolikowi powinni być jednakowo ubrani.

Art. 46 Sędzia główny: obowiązki i uprawnienia

Sędzia główny:

- 46.1 Sprawdza i zatwierdza całe wyposażenie jakie ma być użyte podczas meczu.
- 46.2 Wyznacza oficjalny zegar meczu, zegar 24 sekund, stoper oraz poznaje sędziów stolikowych.
- 46.3 Wybiera piłkę do gry spośród przynajmniej dwóch (2) używanych piłek dostarczonych przez drużynę gospodarzy. Jeśli żadna z tych piłek nie jest odpowiednia do gry, może wybrać najlepszą z innych dostępnych piłek.
- 46.4 Nie zezwala żadnemu zawodnikowi na noszenie przedmiotów, które mogą spowodować kontuzje innych zawodników.
- 46.5 Wykonuje rzut sędziowski na rozpoczęcie pierwszej kwarty oraz administruje wprowadzenie piłki na rozpoczęcie wszystkich pozostałych części meczu.
- 46.6 Ma prawo przerwania meczu, jeżeli usprawiedliwiają to zaistniałe warunki.
- 46.7 Ma prawo zdecydowania o przegranej drużyny walkowerem.
- 46.8 Starannie sprawdza protokół po zakończeniu meczu lub zawsze wtedy, gdy uzna to za niezbędne.

46.9 Zatwierdza i podpisuje protokół meczu po zakończeniu meczu **kończąc** tym samym obowiązki sędziów i **związek** sędziów z meczem. **Uprawnienia** sędziów **zaczynają się** z chwilą ich przybycia na boisko dwadzieścia (20) minut przed wyznaczoną godziną rozpoczęcia meczu i **kończą się** kiedy brzmi sygnał zegara zawodów na koniec czasu gry zaaprobowany przez sędziów.

46.10 Opisuje na odwrocie protokołu, przed jego podpisaniem:

- walkower lub faule dyskwalifikujące,
- niesportowe zachowanie zawodników, trenerów, asystentów trenerów lub osób towarzyszących, które miało miejsce dwadzieścia (20) minut przed wyznaczoną godziną rozpoczęcia meczu oraz pomiędzy zakończeniem czasu gry a zatwierdzeniem i podpisaniem protokołu.

W takim przypadku sędzia główny (komisarz, jeśli jest obecny) musi wysłać szczegółowy raport do odpowiednich władz nadzorujących rozgrywki.

46.11 Podejmuje ostateczną decyzję zawsze wtedy, kiedy sytuacja tego wymaga lub sędziowie nie są zgodni. W celu podjęcia ostatecznej decyzji może skonsultować się z sędzią(ami) pomocniczym(i), komisarzem (jeśli jest obecny) i/lub sędziami stolikowymi.

46.12 Jest uprawniony do zatwierdzenia i użycia urządzeń technicznych (jeśli są dostępne) w celu podjęcia ostatecznej decyzji (przed podpisaniem protokołu meczu) o tym czy podczas ostatniego rzutu z gry na koniec każdej kwarty lub dogrywki piłka opuściła rękę(ce) zawodnika rzucającego zanim upłynął czas gry oraz/lub czy ten rzut należy zaliczyć za dwa(2) czy za trzy(3) punkty.

46.13 **Ma prawo do podejmowania decyzji w każdej kwestii nieuregulowanej wyraźnie w niniejszych przepisach.**

Art. 47 Sędziowie: obowiązki i uprawnienia

47.1 Sędziowie mają prawo do podejmowania decyzji o naruszeniach niniejszych przepisów popełnionych zarówno wewnątrz, jak i poza liniami ograniczającymi boisko, włączając stolik sędziowski, ławki drużyn i obszary wokół linii ograniczających boisko.

47.2 Sędziowie powinni dać sygnał gwizdkiem, gdy ma miejsce naruszenie przepisów, kończy się część meczu lub sędziowie stwierdzają, że należy zatrzymać grę. Sędziowie nie powinni gwizdać po celnym rzucie z gry, celnym rzucie wolnym ani kiedy piłka staje się żywa.

47.3 Przy podejmowaniu decyzji o faulu lub błędzie, sędziowie powinni zawsze mieć na względzie następujące podstawowe zasady:

- Ducha i intencję przepisów oraz potrzebę zachowania integralności gry.
- Konsekwencję w stosowaniu zasady „korzyść/niekorzyść”. Sędziowie nie powinni niepotrzebnie przerywać płynności gry w celu ukarania incydentalnego zetknięcia osobistego, które nie daje korzyści zawodnikowi odpowiedzialnemu za nie, ani też nie stawia przeciwnika w sytuacji niekorzystnej.
- Konsekwencję w kierowaniu się zdrowym rozsądkiem w każdym meczu, mając na uwadze umiejętności graczy oraz ich postawę i zachowanie podczas meczu.



- Konsekwencję w utrzymywaniu równowagi pomiędzy kontrolowaniem gry i zachowaniem jej płynności, mając „wyczucie” tego, co biorący udział w grze próbują zrobić oraz podejmując decyzje właściwe dla meczu.
- 47.4 W wypadku złożenia protestu przez którąś z drużyn, sędzia główny (komisarz, jeśli jest obecny) musi, w przeciągu jednej (1) godziny od zakończenia meczu, poinformować organizatora rozgrywek o tym fakcie.
- 47.5 Jeśli sędzia ulegnie kontuzji lub z jakiegokolwiek innego powodu nie może kontynuować wykonywania swoich obowiązków, to w ciągu pięciu (5) minut od zaistnienia incydentu gra powinna zostać wznowiona. Drugi sędzia (lub pozostali sędziowie) będzie sędziował sam do końca meczu, chyba że jest możliwość zastąpienia kontuzjowanego sędziego przez innego wykwalifikowanego arbitra. Po konsultacji z komisarzem (jeśli jest obecny), drugi sędzia podejmie decyzję odnośnie zastępstwa.
- 47.6 We wszystkich meczach międzynarodowych, jeśli występuje konieczność słownego porozumiewania się w celu wyjaśnienia decyzji, należy czynić to w języku angielskim.
- 47.7 **Każdy sędzia ma prawo podejmować decyzje w ramach swoich obowiązków, ale nie ma prawa uchylić bądź zakwestionować decyzji podjętych przez innego (-ych) sędziego(ów).**
- 47.8 **Decyzje podjęte przez sędziów są ostateczne i nie mogą być kwestionowane lub ignorowane.**

Art. 48 Sekretarz i asystent sekretarza: obowiązki

- 48.1 **Sekretarz** powinien zostać wyposażony w protokół meczu, w którym:
- Zapisuje nazwiska i numery zawodników rozpoczynających mecz oraz wszystkich zmienników wchodzących do gry. Kiedy następuje naruszenie niniejszych przepisów, mające związek z podaniem pięciu (5) zawodników rozpoczynających mecz, zmian zawodników lub numerów zawodników, musi on jak najszybciej powiadomić bliższego sędziego.
 - Prowadzi bieżące sumowanie zdobytych punktów, zapisując celne kosze z gry oraz celne rzuty wolne.
 - Zapisuje faule popełnione przez każdego zawodnika. Sekretarz musi zawiadomić natychmiast sędziego, gdy któregokolwiek z zawodników popełni pięć (5) fauli. Podobnie zapisuje faule popełnione przez każdego z trenerów i zawiadamia natychmiast sędziego, kiedy trener podlega dyskwalifikacji. Musi również powiadomić natychmiast sędziego, kiedy zawodnik popełnił dwa (2) faule niesportowe i podlega dyskwalifikacji.
 - Zapisuje przerwy na żądanie. Kiedy drużyna zgłosiła prośbę o przerwę na żądanie, musi powiadomić o tym sędziów przy najbliższej możliwości przyznania przerwy na żądanie oraz powiadomić – poprzez sędziego – trenera, kiedy nie ma on już więcej przerw na żądanie w danej połowie meczu lub dogrywce.
 - Sekretarz nadzoruje naprzemienne posiadanie piłki operując strzałką naprzemiennego posiadania. Ponieważ drużyny zmieniają kosze przed drugą połową, sekretarz przedstawia kierunek strzałki natychmiast po zakończeniu pierwszej połowy meczu.

48.2 Sekretarz powinien również:

- Pokazać liczbę fauli popełnionych przez zawodnika poprzez podniesienie w sposób widoczny dla obu trenerów tabliczki fauli z cyfrą odpowiadającą liczbie fauli popełnionych przez tego zawodnika.
- Ustawić marker fauli drużyny na stoliku sędziowskim, przy końcu bliższym ławki tej drużyny, w sytuacji przekroczenia limitu fauli w kwarcie, gdy tylko piłka stanie się żywa po czwartym faulu drużyny w danej części meczu.
- Przeprowadzać zmiany zawodników.
- Uruchamiać swój sygnał dźwiękowy **tylko** wtedy, gdy piłka staje się martwa i zanim stanie się ponownie żywa. Sygnał sekretarza **nie** zatrzymuje zarówno zegara czasu gry jak i gry, jak również nie powoduje, że piłka staje się martwa.

48.3 Asystent sekretarza obsługuje tablicę wyników i pomaga sekretarzowi. W przypadku niezgodności między tablicą wyników i protokołem meczu, które nie mogą zostać wyjaśnione, protokół meczu powinien mieć pierwszeństwo i tablica wyników musi zostać odpowiednio skorygowana.

48.4 Jeśli pomyłka zapisu w protokole meczu zostaje zauważona:

- W czasie gry, sekretarz – zanim uruchomi swój sygnał dźwiękowy – musi czekać do pierwszej martwej piłki.
- Po sygnale na zakończenie czasu gry, ale zanim protokół meczu został podpisany przez sędziego głównego, powinna zostać poprawiona, nawet jeśli ma to wpływ na końcowy wynik meczu.
- Po podpisaniu protokołu meczu przez sędziego głównego, nie może zostać już poprawiona.
W takiej sytuacji sędzia główny lub komisarz (jeśli jest obecny) musi wystąpić z szczegółowym raportem do odpowiednich władz nadzorujących rozgrywki.

Art. 49 Mierzący czas gry: obowiązki

49.1 Mierzący czas gry powinien zostać wyposażony w zegar czasu gry i stoper, a jego obowiązki to:

- Pomiar czasu gry, przerw na żądanie i przerw meczu.
- Powiadamianie automatycznym, bardzo głośnym sygnałem o zakończeniu czasu gry każdej części meczu.
- Użycie wszelkich możliwych środków, aby natychmiast zawiadomić sędziów, jeżeli jego sygnał nie zadziała albo nie jest słyszalny.
- Zawiadamianie drużyn i sędziów, że pozostały trzy (3) minuty do rozpoczęcia trzeciej (3) kwarty.

49.2 Mierzący czas gry powinien mierzyć **czas gry** w następujący sposób:

- Włączyć zegar czasu gry, kiedy:
 - Podczas rzutu sędziowskiego piłka zostaje legalnie dotknięta przez zawodnika skaczącego.
 - Po niecelnym ostatnim lub jedynym rzucie wolnym, piłka pozostaje żywa i dotyka lub zostaje dotknięta przez zawodnika na boisku.
 - Podczas wprowadzania, piłka dotyka lub zostaje legalnie dotknięta przez zawodnika na boisku.



- Zatrzymać zegar czasu gry, kiedy:
 - Upływa czas gry części meczu, jeśli nie zatrzymuje się automatycznie.
 - Sędzia zagwiżdże, gdy piłka jest żywa.
 - Zostaje uzyskany kosz z gry przeciwko drużynie, która poprosiła o przerwę na żądanie.
 - Zostaje uzyskany kosz z gry w ostatnich dwóch (2) minutach czwartej kwarty lub ostatnich dwóch (2) minutach każdej dogrywki.
 - Zabrzmi sygnał zegara 24 sekund, kiedy drużyna jest w posiadaniu piłki.

49.3 Mierzący czas gry powinien mierzyć czas **przerwy na żądanie** w następujący sposób:

- Włączyć stoper natychmiast, gdy sędzia zagwiżdże i zasygnalizuje przerwę na żądanie.
- Uruchomić sygnał dźwiękowy, kiedy upływa pięćdziesiąt (50) sekund przerwy na żądanie.
- Uruchomić sygnał dźwiękowy, kiedy upływa czas przerwy na żądanie.

49.4 Mierzący czas gry powinien mierzyć czas **przerwy meczu** w następujący sposób:

- Włączyć stoper natychmiast, gdy skończy się część meczu poprzedzająca przerwę.
- Uruchomić sygnał dźwiękowy na trzy (3) minuty oraz jedną minutę i trzydzieści sekund (1:30) przed rozpoczęciem pierwszej (1) i trzeciej (3) kwarty.
- Uruchomić sygnał dźwiękowy na trzydzieści (30) sekund przed rozpoczęciem drugiej (2) i czwartej (4) kwarty oraz każdej dogrywki.
- Uruchomić sygnał dźwiękowy i równocześnie zatrzymać pomiar czasu natychmiast, gdy przerwa meczu kończy się.

Art. 50 Mierzący czas 24 sekund: obowiązki

Mierzący czas 24 sekund powinien zostać wyposażony w zegar 24 sekund i obsługiwać go w następujący sposób:

50.1 **Włączać od nowa lub kontynuować pomiar**, gdy:

- Drużyna wejdzie w posiadanie żywej piłki na boisku.
- Podczas wprowadzania piłki spoza boiska, piłka dotyka lub jest legalnie dotknięta przez jakiegokolwiek zawodnika na boisku.

Samo dotknięcie piłki przez przeciwnika nie powoduje rozpoczęcia nowego okresu 24 sekund, jeśli ta sama drużyna pozostaje w posiadaniu piłki.

50.2 Kiedykolwiek sędzia daje sygnał gwizdkiem w wyniku:

- Faula lub błędu (nie, gdy piłka wychodzi poza boisko w wyniku akcji drużyny nieposiadającej piłki),
- Gra zostaje zatrzymana z powodu działań drużyny nie będącej w posiadaniu piłki,
- Gra zostaje zatrzymana z powodu działań nie związanych z żadną z drużyn, chyba że przeciwnicy zostaliby postawieni w sytuacji niekorzystnej,

Zegar 24 sekund powinien:

1. **Być zatrzymany i skasowany do 24 sekund** oraz wygaszony, kiedy:

- Piłka przepisowo wpada do kosza po rzucie z gry.
- Piłka dotyka obręczy przeciwnika, chyba że piłka zatrzymuje się pomiędzy koszem a tablicą.

- Drużyna ma przyznane wprowadzenie piłki spoza boiska na polu obrony lub wykonanie rzutów wolnych.

- Drużyna posiadająca piłkę powoduje naruszenie przepisów.

2. **Być zatrzymany, ale nie skasowany** do 24 sekund, kiedy ta sama drużyna, która była w posiadaniu piłki będzie wprowadzać piłkę spoza boiska na polu ataku i 14 sekund lub więcej jest wyświetlonych na zegarze 24 sekund.
3. **Być zatrzymany i skasowany** do 14 sekund, kiedy ta sama drużyna, która była w posiadaniu piłki będzie wprowadzać piłkę spoza boiska na polu ataku i 13 sekund lub mniej jest wyświetlonych na zegarze 24 sekund.

50.3 **Zatrzymać, ale nie skasować**, kiedy ta sama drużyna, która była w posiadaniu piłki, będzie wprowadzać piłkę spoza boiska w wyniku:

- Wyjścia piłki poza boisko.
- Kontuzji zawodnika drużyny posiadającej piłkę.
- Sytuacji rzutu sędziowskiego.
- Faula obustronnego.
- Skasowania równych kar przeciwko obu drużynom.

50.4 **Wyłączyć**, gdy piłka staje się martwa i zegar zawodów zatrzymany, a na zegarze czasu gry pozostaje mniej niż dwadzieścia cztery (24) sekundy lub czternaście sekund do zakończenia części meczu.

Sygnal urządzenia 24 sekund nie zatrzymuje zarówno zegara czasu gry jak i gry, jak również nie powoduje, że piłka staje się martwa, chyba że drużyna jest w posiadaniu piłki.

A – SYGNAŁY SĘDZIÓW

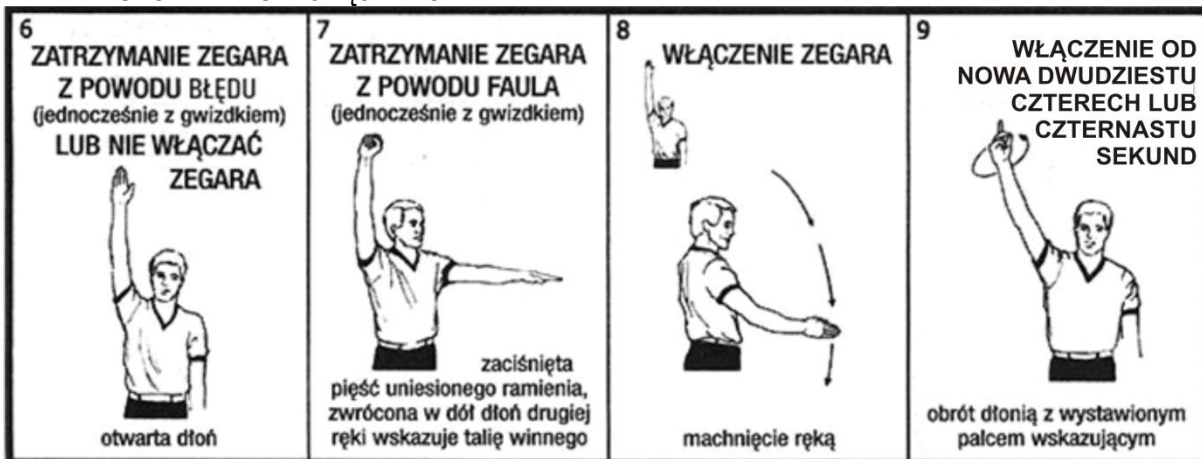
A.1. Ręczne sygnały ilustrowane w tych przepisach są jedynymi oficjalnymi sygnałami. Muszą one być używane przez sędziów we wszystkich meczach.

A.2. Ważne jest, aby sędziowie stolikowi znali te sygnały.

I. ZALICZANIE PUNKTÓW













II. SYGNAŁY DOTYCZĄCE ZEGARA



III. PORZĄDKOWE















IV. RODZAJE BŁĘDÓW

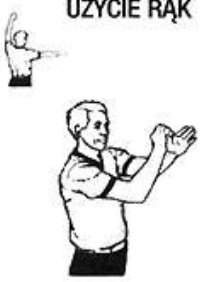





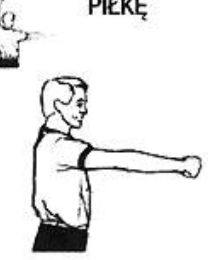




| | | | |
|---|--|--|---|
| <p>15</p> <p>KROKI</p>  <p>obroty pięściami</p> | <p>16</p> <p>NIEPRZEPISOWE KOŻŁOWANIE: PODWÓJNE KOŻŁOWANIE</p>  <p>kłepanie rękami</p> | <p>17</p> <p>NIEPRZEPISOWE KOŻŁOWANIE: NOSZENIE PIŁKI</p>  <p>pótoobrót ręką do przodu</p> | <p>18</p> <p>BŁĄD TRZECH SEKUND</p>  <p>wyciągnięta ręka ukazująca 3 palce</p> |
| <p>19</p> <p>BŁĄD PIĘCIU SEKUND</p>  <p>ukazanie 5 palców</p> | <p>20</p> <p>BŁĄD OŚMIU SEKUND</p>  <p>ukazanie 8 palców</p> | <p>21</p> <p>BŁĄD DWUDZIESTU CZTERECH SEKUND</p>  <p>palce dotykają barku</p> | <p>22</p> <p>POWRÓT PIŁKI NA POLE OBRONY</p>  <p>ruch przedramieniem z wyciągniętym palcem wskazującym</p> |
| <p>23</p> <p>UMYŚLNE ZAGRANIE PIŁKI NOGĄ</p>  <p>palec wskazuje stopę</p> | | <p>24</p> <p>WYJŚCIE PIŁKI POZA BOISKO I/LUB KIERUNEK GRY</p>  <p>palec równoległy do linii bocznych</p> | <p>25</p> <p>PIŁKA PRZETRZYMANA/ SYTUACJA RZUTU SĘDZIOWSKIEGO</p>  <p>kciuki w górę, a następnie palec w kierunku wskazanym przez strzałkę</p> |

V. SYGNALIZACJA FAULA DO STOLIKA SĘDZIOWSKIEGO (3 FAZY)

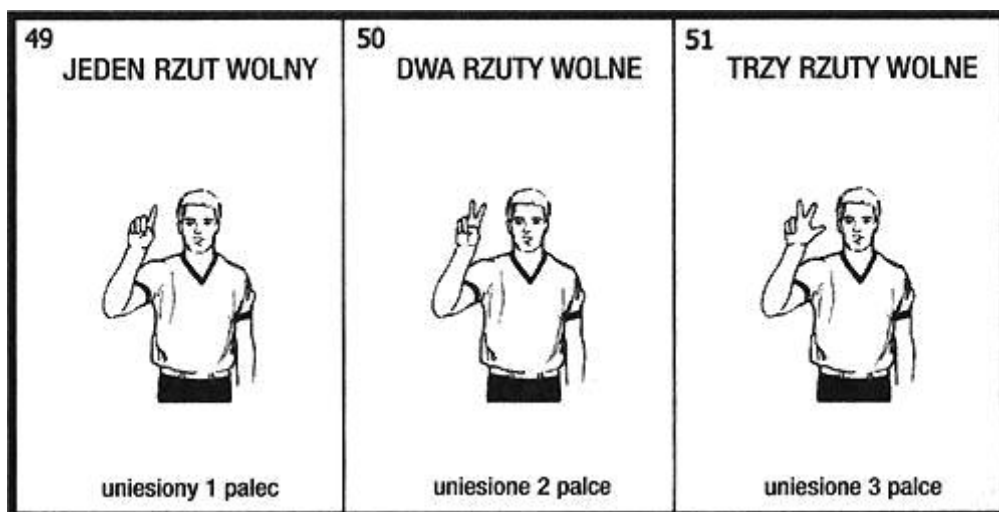
FAZA 1 – NUMER ZAWODNIKA

| | | | |
|---|---|--|---|
| <p>26 nr 4</p>  | <p>27 nr 5</p>  | <p>28 nr 6</p>  | <p>29 nr 7</p>  |
| <p>30 nr 8</p>  | <p>31 nr 9</p>  | <p>32 nr 10</p>  | <p>33 nr 11</p>  |
| <p>34 nr 12</p>  | <p>35 nr 13</p>  | <p>36 nr 14</p>  | <p>37 nr 15</p>  |

FAZA 2 – RODZAJ FAULA

| | | | |
|--|---|--|--|
| <p>38 NIEPRZEPISOWE UŻYCIĘ RĄK</p>  <p>uderzenie w przegub</p> | <p>39 BLOKOWANIE (w ataku lub obronie)</p>  <p>ręce na biodrach</p> | <p>40 NADMIERNE WYSUWANIE ŁOKCI</p>  <p>ruch łokciem do tyłu</p> | <p>41 TRZYMANIE</p>  <p>chwyt za przegub</p> |
| <p>42 PCHANIE LUB SZARŻOWANIE BEZ PIŁKI</p>  <p>imitacja popychania</p> | <p>43 SZARŻOWANIE Z PIŁKĄ</p>  <p>uderzenie pięścią w otwartą dłoń</p> | <p>44 FAUL DRUŻYNY POSIADAJĄCEJ PIŁKĘ</p>  <p>pięść w kierunku kosza drużyny popełniającej faul</p> | <p>45 FAUL OBUSTRONNY</p>  <p>ruchy krzyżujące zaciśniętymi pięściami obu rąk</p> |
| <p>46 FAUL TECHNICZNY</p>  <p>dłonie tworzą literę T</p> | <p>47 FAUL NIESPORTOWY</p>  <p>chwyt za przegub ręki w górze</p> | <p>48 FAUL DYSKWALIFIKUJĄCY</p>  <p>zaciśnięte pięści obu rąk w górze</p> | |

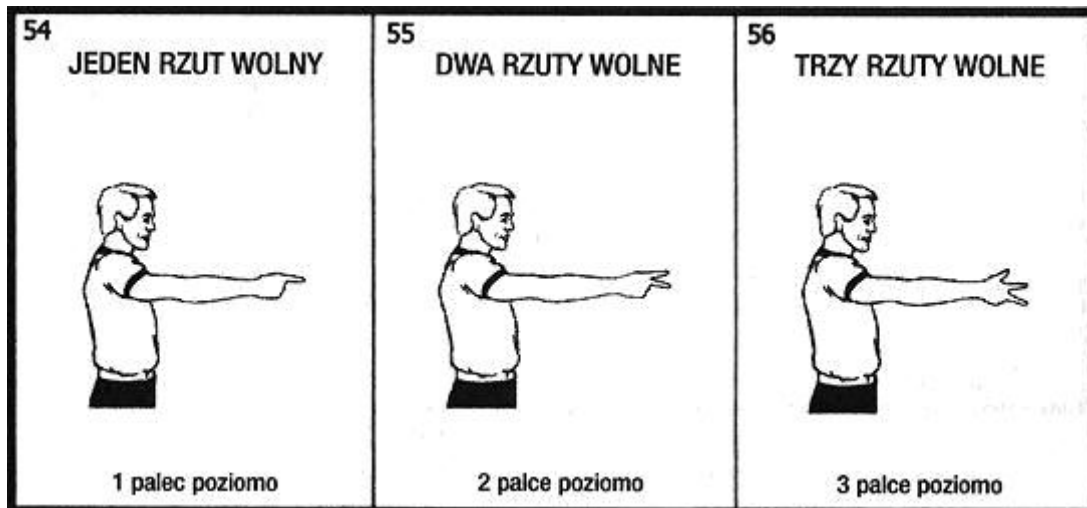
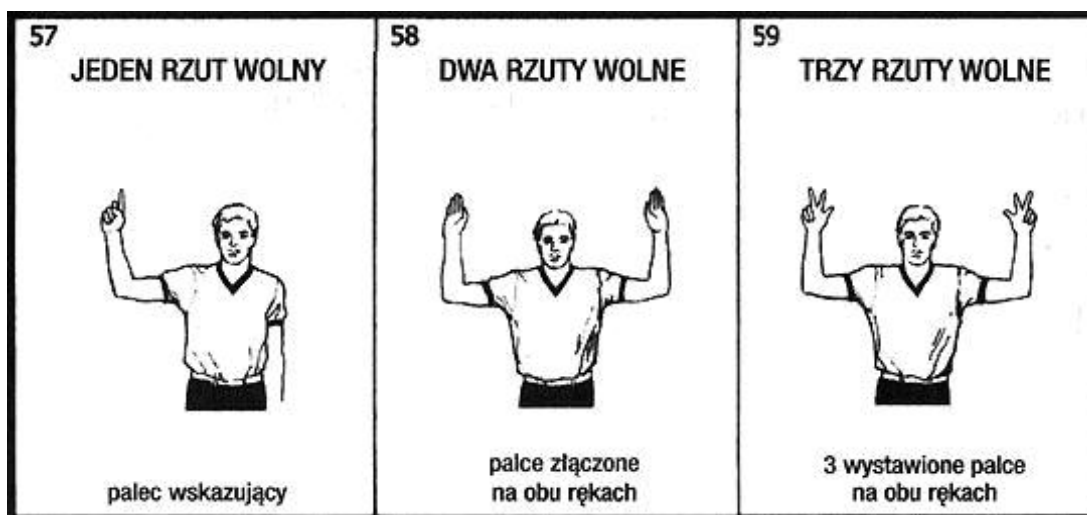
FAZA 3 – LICZBA PRYZNANYCH RZUTÓW WOLNYCH



LUB

- KIERUNEK GRY



VI. ADMINISTARCJA RZUTÓW WOLNYCH**FAZA 1 – W OBSZARZE OGRANICZONYM****FAZA 2 – POZA OBSZAREM OGRANICZONYM**

Rysunek 7. Sygnały sędziów



B – PROTOKÓŁ MECZU

| | | | |
|-----------------|---------------|-----------------|---------------------------|
| Drużyna A _____ | | Drużyna B _____ | |
| Rozgrywki _____ | Data _____ | Godz. _____ | Sędzia główny _____ |
| Mecz nr _____ | Miejsce _____ | | Sędzia pomocniczy 1 _____ |
| | | | Sędzia pomocniczy 2 _____ |

| | | | | | | | | | | | | | | | |
|--------------------------|--------------------------|---------------------|---------|-------|---------|---|---|---|--|---|--|---|--|---|--|
| Drużyna A | | PRZEBIEG GRY | | | | | | | | | | | | | |
| Przerwy na żądanie | | Faule drużyny | | A | | B | | A | | B | | A | | B | |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | 1 | 1 2 3 4 | 2 | 1 2 3 4 | | | | | | | | | | |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | 3 | 1 2 3 4 | 4 | 1 2 3 4 | | | | | | | | | | |
| Dogrywki | | | | | | | | | | | | | | | |
| Licencja nr _____ | Zawodnicy | Nr | W | Faule | | | | | | | | | | | |
| | | 4 | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | | | | | | | |
| | | 5 | | | | | | | | | | | | | |
| | | 6 | | | | | | | | | | | | | |
| | | 7 | | | | | | | | | | | | | |
| | | 8 | | | | | | | | | | | | | |
| | | 9 | | | | | | | | | | | | | |
| | | 10 | | | | | | | | | | | | | |
| | | 11 | | | | | | | | | | | | | |
| | | 12 | | | | | | | | | | | | | |
| | | 13 | | | | | | | | | | | | | |
| | | 14 | | | | | | | | | | | | | |
| | | 15 | | | | | | | | | | | | | |
| Trener _____ | | | | | | | | | | | | | | | |
| Asystent trenera _____ | | | | | | | | | | | | | | | |
| Drużyna B | | PRZEBIEG GRY | | | | | | | | | | | | | |
| Przerwy na żądanie | | Faule drużyny | | A | | B | | A | | B | | A | | B | |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | 1 | 1 2 3 4 | 2 | 1 2 3 4 | | | | | | | | | | |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | 3 | 1 2 3 4 | 4 | 1 2 3 4 | | | | | | | | | | |
| Dogrywki | | | | | | | | | | | | | | | |
| Licencja nr _____ | Zawodnicy | Nr | W | Faule | | | | | | | | | | | |
| | | 4 | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | | | | | | | |
| | | 5 | | | | | | | | | | | | | |
| | | 6 | | | | | | | | | | | | | |
| | | 7 | | | | | | | | | | | | | |
| | | 8 | | | | | | | | | | | | | |
| | | 9 | | | | | | | | | | | | | |
| | | 10 | | | | | | | | | | | | | |
| | | 11 | | | | | | | | | | | | | |
| | | 12 | | | | | | | | | | | | | |
| | | 13 | | | | | | | | | | | | | |
| | | 14 | | | | | | | | | | | | | |
| | | 15 | | | | | | | | | | | | | |
| Trener _____ | | | | | | | | | | | | | | | |
| Asystent trenera _____ | | | | | | | | | | | | | | | |

| | |
|--|---|
| Sekretarz _____ Asystent sekretarza _____ Mierzący czas gry _____ Mierzący czas 24 sekund _____ | Wyniki Kwarta ① A _____ B _____ Kwarta ② A _____ B _____ Kwarta ③ A _____ B _____ Kwarta ④ A _____ B _____ Dogrywki A _____ B _____ |
| Sędzia główny _____ Sędzia pomocniczy 1 _____ Sędzia pomocniczy 2 _____ | Wyniki końcowy Drużyna A _____ Drużyna B _____ |
| Podpis kapitana drużyny w przypadku protestu _____ | Nazwa drużyny wygrywającej _____ |

Rysunek 8. Protokół meczu





- B.1 Protokół meczu przedstawiony na rysunku 8 jest jedynym zatwierdzonym przez Komisję Techniczną FIBA.
- B.2 Składa się z jednego oryginału i trzech kopii w różnych kolorach papieru. Oryginał, na białym papierze, przeznaczony jest dla FIBA. Pierwsza kopia, na niebieskim papierze, przeznaczona jest dla organizatorów rozgrywek. Druga kopia, na różowym papierze, jest dla drużyny zwycięskiej. Ostatnia kopia, na żółtym papierze, dla drużyny pokonanej.

Uwaga:

1. Zaleca się, aby sekretarz używał dwóch długopisów o różnych kolorach, jeden na pierwszą i trzecią kwartę oraz jeden na drugą i czwartą kwartę.
2. Protokół meczu może być przygotowany i wypełniony elektronicznie.

- B.3 **Co najmniej dwadzieścia (20) minut przed planowanym rozpoczęciem meczu** sekretarz przygotowuje protokół meczu w następujący sposób:

B.3.1 Wpisuje nazwy obu drużyn w rubrykach u góry protokołu. Drużyną „A” powinna być zawsze drużyna miejscowa (gospodarze), a w przypadku turniejów lub meczów na neutralnym boisku drużyna, która jest wymieniona w programie jako pierwsza.

B.3.2 Następnie wpisuje:

- Nazwę zawodów.
- Numer meczu.
- Datę, czas i miejsce rozgrywania meczu.
- Nazwiska sędziego głównego i sędziego (-ów) pomocniczego (-ych).

| Drużyna A HOOPERS | | Drużyna B POINTERS | |
|--------------------------|------------|---------------------------|---------------------|
| Rozgrywki | WCM | Data | 20. 11. 2004 |
| | | Godz. | 20:00 |
| Mecz nr | 5 | Miejsce | GENEVA |
| | | Sędzia główny | WALTON, M. |
| | | Sędzia pomocniczy 1 | CHANG, Y. |
| | | Sędzia pomocniczy 2 | BARTOK, K. |

Rysunek 9. Nagłówek protokołu meczu

B.3.3 Następnie sekretarz wpisuje nazwiska członków obu drużyn, posługując się listą członków drużyny przedłożoną przez trenera lub jego przedstawiciela. Drużyna „A” powinna być wpisana w górnej części protokołu, a drużyna „B” w dolnej.

B.3.3.1 W pierwszej kolumnie sekretarz wpisuje numer (ostatnie trzy cyfry) licencji każdego zawodnika. W przypadku turniejów numer licencji zawodnika ma być podany tylko w protokole pierwszego meczu rozgrywanego przez jego drużynę.

B.3.3.2 W drugiej kolumnie sekretarz wpisuje DRUKOWANYMI literami nazwisko i inicjały zawodników obok numeru zgodnego z numerem na stroju każdego z nich. Kapitan drużyny powinien być oznaczony skrótem (CAP) umieszczonym zaraz za jego nazwiskiem.

B.3.3.3 Jeżeli drużyna wystawia mniej niż dwunastu (12) zawodników, sekretarz wykreśla linią rubryki numeru licencji, nazwiska, numeru itd. zawodnika (-ów) nieuczestniczącego (-ych) w meczu.

- B.3.4 W dolnej części sekcji każdej drużyny sekretarz wpisuje (DRUKOWANYMI literami) nazwiska trenera i asystenta trenera.
- B.4 **Co najmniej dziesięć (10) minut przed planowanym rozpoczęciem meczu** obaj trenerzy:
- B.4.1 Potwierdzają prawidłowość nazwisk i numerów swoich zawodników.
- B.4.2 Potwierdzają nazwiska trenera i asystenta trenera.
- B.4.3 Wskazują pięciu (5) zawodników, którzy rozpoczną mecz, poprzez wpisanie małego „x” w rubryce obok numeru gracza.
- B.4.4 Podpisują protokół meczu.
Trener drużyny „A” powinien dokonać powyżej opisanych czynności pierwszy.
- B.5 **Na początku meczu** sekretarz rysuje kółko wokół „x” pięciu (5) zawodników rozpoczynających mecz każdej z drużyn.
- B.6 **Podczas meczu** sekretarz zaznacza każdego zmiennika wchodzącego po raz pierwszy do gry poprzez wpisanie małego „x” (bez kółka) w kolumnie „W”.

| Drużyna A | | <i>HOOPERS</i> | | | | | | |
|--------------------|------------------|----------------|---|----------------|----------------|----------------|----------------|----------------|
| Przerwy na żądanie | | Faule drużyny | | | | | | |
| 7 | Kwarta ① | ⊗ | ⊗ | ⊗ | ⊗ | ⊗ | | |
| 8 4 10 | Kwarta ③ | ⊗ | ⊗ | ⊗ | ⊗ | ⊗ | | |
| | Dogrywki | | | | | | | |
| Licencja nr | Zawodnicy | Nr | W | Faule | | | | |
| | | | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 001 | MAYER, F. | 4 | ⊗ | P ₂ | | | | |
| 002 | JONES, M. | 5 | ⊗ | P | P | P ₂ | | |
| 003 | SMITH, E. | 6 | ⊗ | P ₂ | U ₂ | P | P ₁ | — |
| 004 | FRANK, Y. | 7 | × | T ₂ | P ₂ | | | |
| 010 | NANCE, L. | 8 | ⊗ | P | P | U ₁ | | |
| 012 | KING, H. (CAP) | 9 | ⊗ | P ₁ | P | | | |
| 014 | WONG, P. | 10 | | | | | | |
| 015 | RUSH, S. | 11 | × | P ₃ | P ₂ | | | |
| | | 12 | | | | | | |
| 021 | MARTINEZ, M. | 13 | × | P ₂ | P | P ₂ | T ₁ | — |
| 022 | SANCHES, N. | 14 | × | P ₂ | P ₂ | P ₂ | P | U ₂ |
| 024 | MANOS, K. | 15 | × | P ₂ | D ₂ | | | |
| | Trener | LOOR, A. | | | | C ₂ | B ₂ | — |
| | Asystent trenera | MONTA, B. | | | | | | — |

Rysunek 10. Drużyny w protokole meczu

- B.7 Przerwy na żądanie
- B.7.1 Zapis przerw na żądanie przyznanych w każdej połowie i każdej dogrywce dokonywany jest przez wpisanie minuty czasu gry danej kwarty lub dogrywki we właściwej rubryce pod nazwą drużyny.
- B.7.2 Po zakończeniu każdej połowy i każdej dogrywki niewykorzystane rubryki zostają wykreślone dwiema równoległymi liniami poziomymi.
- B.8 Faule

- B.8.1 Faule zawodnika mogą być osobiste, techniczne, niesportowe lub dyskwalifikujące i zapisuje się je winnemu zawodnikowi.
- B.8.2 Faule trenerów, asystentów trenerów, zmienników, zawodników wykluczonych i osób towarzyszących mogą być techniczne lub dyskwalifikujące i zapisuje się je trenerowi.
- B.8.3 Zapisywanie fauli odbywa się następująco:
- B.8.3.1 Faul osobisty zaznacza się „P”.
- B.8.3.2 Faul techniczny zawodnika zaznacza się „T”.
- B.8.3.3 Faul techniczny trenera za jego osobiste niesportowe zachowanie zaznacza się „C”. Drugi podobny faul zaznacza się również „C”, a następnie „D” w wolnej rubryce.
- B.8.3.4 Faul techniczny trenera z jakiegokolwiek innego powodu zaznacza się „B”.
- B.8.3.5 Faul niesportowy zawodnika zaznacza się „U”. Drugi faul niesportowy zaznacza się również „U”, a następnie „D” w wolnych rubrykach.
- B.8.3.6 Faul dyskwalifikujący zaznacza się „D”.
- B.8.3.7 Każdy faul powodujący karę rzutu(ów) wolnego(ych) zaznacza się dodając odpowiednią liczbę rzutów wolnych (1, 2 lub 3) obok „P”, „T”, „C”, „B”, „U” lub „D”.
- B.8.3.8 Wszystkie faule przeciwko obu drużynom, za które przewidziane są takie same kary i które zostają wzajemnie skasowane zgodnie z Art. 42 (Sytuacje specjalne), zaznacza się poprzez dopisanie małego „c” obok „P”, „T”, „C”, „B”, „U” lub „D”.
- B.8.3.9 Po zakończeniu każdej części meczu sekretarz oddziela grubą linią kratki wykorzystane od niewykorzystanych.
Po zakończeniu meczu sekretarz przekreśla grubą poziomą linią pozostałe niewykorzystane kratki.
- B.8.3.10 Przykłady fauli dyskwalifikujących:
- Faule dyskwalifikujące trenerów, asystentów trenerów, zmienników, zawodników wykluczonych i osób towarzyszących za opuszczenie strefy ławki drużyny (Art. 39) zapisuje się jak pokazano poniżej. We wszystkich wolnych rubrykach fauli zdyskwalifikowanej osoby wpisuje się „F”.

Jeśli tylko trener zostaje zdyskwalifikowany:

| | | | | |
|-------------------------|------------------|----------------------|----------|----------|
| Trener | <i>LOOR, A.</i> | <i>D₂</i> | <i>F</i> | <i>F</i> |
| Asystent trenera | <i>MONTA, B.</i> | | | |

Jeśli tylko asystent trenera zostaje zdyskwalifikowany:

| | | | | |
|-------------------------|------------------|----------------------|----------|----------|
| Trener | <i>LOOR, A.</i> | <i>B₂</i> | | |
| Asystent trenera | <i>MONTA, B.</i> | <i>F</i> | <i>F</i> | <i>F</i> |

Jeśli obaj, trener i asystent trenera zostają zdyskwalifikowani:

| | | | | |
|-------------------------|------------------|----------------------|----------|----------|
| Trener | <i>LOOR, A.</i> | <i>D₂</i> | <i>F</i> | <i>F</i> |
| Asystent trenera | <i>MONTA, B.</i> | <i>F</i> | <i>F</i> | <i>F</i> |



Jeśli zmiennik ma mniej niż cztery (4) faule, wpisuje się „F” we wszystkich wolnych rubrykach fauli:

| | | | | | | | | |
|------------|------------------|----------|--|----------------------|----------------------|----------|----------|----------|
| 003 | <i>SMITH, E.</i> | 6 | | <i>P₂</i> | <i>P₂</i> | <i>F</i> | <i>F</i> | <i>F</i> |
|------------|------------------|----------|--|----------------------|----------------------|----------|----------|----------|

Jeśli jest to piąty (5) faul zmiennika, wpisuje się „F” w ostatnią rubrykę fauli:

| | | | | | | | | |
|------------|------------------|----------|--|----------------------|----------------------|----------------------|----------------------|----------|
| 002 | <i>JONES, M.</i> | 5 | | <i>T₂</i> | <i>P₃</i> | <i>P₁</i> | <i>P₂</i> | <i>F</i> |
|------------|------------------|----------|--|----------------------|----------------------|----------------------|----------------------|----------|

Jeśli wykluczony zawodnik popełnił już pięć (5) fauli, wpisuje się „F” za ostatnią rubryką fauli:

| | | | | | | | | | |
|------------|-----------------|-----------|--|----------------------|----------------------|----------------------|----------------------|----------------------|----------|
| 015 | <i>RUSH, S.</i> | 11 | | <i>T₂</i> | <i>P₃</i> | <i>P₂</i> | <i>P₁</i> | <i>P₂</i> | <i>F</i> |
|------------|-----------------|-----------|--|----------------------|----------------------|----------------------|----------------------|----------------------|----------|

Dodatkowo we wszystkich wyżej wymienionych sytuacjach zawodników Smitha, Jonesa i Rusa lub jeśli zostaje zdyskwalifikowana osoba towarzysząca, faul techniczny zostaje wpisany:

| | | | | |
|-------------------------|------------------|----------------------|--|--|
| Trener | <i>LOOR, A.</i> | B₂ | | |
| Asystent trenera | <i>MONTA, B.</i> | | | |

Uwaga: Faul techniczny lub dyskwalifikujący wynikający z Art. 39 nie zostaje zaliczony do fauli drużyny.

- B.8.3.11 Faul dyskwalifikujący zmiennika (nie związany z Art. 39) zostaje zapisany w następujący sposób:

| | | | | | | | | |
|------------|------------------|----------|--|----------|--|--|--|--|
| 001 | <i>MAYER, F.</i> | 4 | | <i>D</i> | | | | |
|------------|------------------|----------|--|----------|--|--|--|--|

Oraz

| | | | | |
|-------------------------|------------------|----------------------|--|--|
| Trener | <i>LOOR, A.</i> | B₂ | | |
| Asystent trenera | <i>MONTA, B.</i> | | | |

- B.8.3.12 Faul dyskwalifikujący asystenta trenera (nie związany z art. 39) zostaje zapisany w następujący sposób:

| | | | | |
|-------------------------|------------------|----------------------|--|--|
| Trener | <i>LOOR, A.</i> | B₂ | | |
| Asystent trenera | <i>MONTA, B.</i> | D | | |

- B.8.3.13 Faul dyskwalifikujący wykluczonego zawodnika po popełnieniu piątego (5) faula (niezwiązany z Art. 39) zostaje zapisany w następujący sposób:

| | | | | | | | | | |
|------------|-----------------|-----------|--|----------------------|----------------------|----------------------|----------------------|----------------------|----------|
| 015 | <i>RUSH, S.</i> | 11 | | <i>T₂</i> | <i>P₃</i> | <i>P₂</i> | <i>P₁</i> | <i>P₂</i> | <i>D</i> |
|------------|-----------------|-----------|--|----------------------|----------------------|----------------------|----------------------|----------------------|----------|

Oraz

| | | | | |
|-------------------------|------------------|----------------------|--|--|
| Trener | <i>LOOR, A.</i> | B₂ | | |
| Asystent trenera | <i>MONTA, B.</i> | | | |

- B.9 Faule drużyny

- B.9.1 Dla każdej kwarty wyznaczone są cztery (4) rubryki (bezpośrednio pod nazwą drużyny i nad nazwiskami zawodników) do wpisywania fauli drużyny.

- B.9.2 Kiedykolwiek zawodnik popełnia faul osobisty, techniczny, niesportowy lub dyskwalifikujący, sekretarz zapisuje faul przeciwko drużynie tego zawodnika, wpisując kolejno duży „X” w odpowiedniej rubryce.

- B.10 Przebieg meczu
- B.10.1 Sekretarz prowadzi chronologiczny zapis sumaryczny punktów zdobytych przez każdą drużynę.
- B.10.2 Cztery (4) kolumny protokołu meczu przeznaczone są do zapisu punktów.
- B.10.3 Każda kolumna zawiera cztery (4) pionowe rubryki. Dwie rubryki po lewej stronie przeznaczone są dla drużyny „A”, a dwie rubryki po prawej dla drużyny „B”. Rubryki środkowe służą do zapisu wyniku bieżącego (160 punktów) dla każdej drużyny.
- Sekretarz:
- **W pierwszej kolejności** zaznacza linią skośną (/) w przypadku zaliczonego rzutu do kosza z gry oraz grubą kropką (●) w przypadku zaliczonego rzutu wolnego, w kratce **nowej sumarycznej** liczby punktów drużyny, która je uzyskała.
 - **Następnie** w pustej kratce obok nowej sumarycznej liczby punktów (obok nowego znaku / lub ●) wpisuje numer zawodnika, który wykonał celny rzut do kosza bądź celny rzut wolny.
- B.11 Przebieg meczu: dodatkowe instrukcje
- B.11.1 Celny rzut z gry za trzy (3) punkty wykonany przez zawodnika oznacza się przez zakreślenie kółkiem numeru zawodnika.
- B.11.2 Przypadkowy rzut wykonany przez zawodnika do własnego kosza zapisuje się jako zdobyty przez kapitana drużyny przeciwnej znajdującego się na boisku.
- B.11.3 Punkty zdobyte, kiedy piłka nie wpadła do kosza (Art. 31 – Dotykanie piłki i ingerencja w jej lot), zapisuje się jako zdobyte przez zawodnika, który wykonywał rzut do kosza.
- B.11.4 Po zakończeniu każdej części meczu sekretarz zakreśla grubą linią kółko (O) wokół ostatecznej liczby punktów z jaką zakończyła się dana część meczu oraz podkreśla grubą poziomą linią tę liczbę oraz numer zawodnika, który zdobył ostatnie punkty.
- B.11.5 Od początku każdej części meczu sekretarz kontynuuje chronologiczny zapis sumaryczny od punktu, w którym został przerwany.
- B.11.6 Przy każdej nadarzającej się okazji sekretarz powinien porównać wynik bieżący z protokołu meczu z tablicą wyników. Jeśli stwierdzi niezgodność, a jego wynik jest właściwy, podejmie natychmiast kroki zmierzające do poprawienia wyniku na tablicy. Jeżeli ma wątpliwości lub jedna z drużyn zgłosi zastrzeżenie wobec poprawki, zawiadomi o tym sędziego głównego, gdy tylko piłka staje się martwa i zegar czasu gry zostanie zatrzymany.

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

Rysunek 11.
Przebieg meczu

- B.12 Przebieg meczu: sumowanie
- B.12.1 Po zakończeniu każdej części meczu sekretarz wpisuje wynik danego okresu gry w odpowiednią rubrykę w dolnej części protokołu.
- B.12.2 Po zakończeniu meczu sekretarz podkreśla dwoma grubymi poziomymi liniami liczbę punktów i numer zawodnika, który zdobył ostatnie punkty każdej z drużyn. Dodatkowo wykreśla skośną linią pozostałe rubryki w danej kolumnie.
- B.12.3 Po zakończeniu meczu zapisuje wynik końcowy i nazwę drużyny wygrywającej.
- B.12.4 Następnie sekretarz wpisuje dużymi, drukowanymi literami swoje nazwisko, po tym jak zrobią to asystent sekretarza, mierzący czas gry i mierzący 24 sekundy.
- B.12.5 Po podpisaniu przez sędziego (ów) pomocniczego (ych), sędziego głównego jako ostatni zatwierdza i podpisuje protokół zawodów. W ten sposób kończy on administracyjną część meczu i związek sędziów z meczem.

| | | | |
|----|----|----|---|
| 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 | |

Rysunek 12.
Sumowanie

Uwaga: Jeżeli jeden z kapitanów (CAP) podpisze protokół deklarując swój protest (w rubryce „Podpis kapitana w przypadku protestu”), sędziowie stolikowi oraz sędzia (owie) pomocniczy pozostają do dyspozycji sędziego głównego do czasu, aż pozwoli im odejść.

| | |
|---|---|
| Sekretarz <u>N. MAIER</u> Asystent sekretarza <u>O. SABAY</u> Mierzący czas gry <u>R. LEBLANC</u> Mierzący czas 24 sekund <u>K. AUSTIN</u> | Wyniki Kwarta ① A <u>15</u> B <u>18</u> Kwarta ② A <u>19</u> B <u>10</u> Kwarta ③ A <u>26</u> B <u>19</u> Kwarta ④ A <u>16</u> B <u>25</u> Dogrywki A <u>/</u> B <u>/</u> |
| Sędzia główny <u>[Signature]</u> Sędzia pomocniczy 1 <u>[Signature]</u> Sędzia pomocniczy 2 <u>[Signature]</u> Podpis kapitana drużyny w przypadku protestu _____ | Wyniki końcowy Drużyna A <u>76</u> Drużyna B <u>72</u> Nazwa drużyny wygrywającej <u>HOOPERS</u> |

Rysunek 13. Stopka protokołu meczu

C – PROCEDURA PROTESTU

Jeżeli w trakcie oficjalnych zawodów FIBA drużyna uważa, że jej interesy zostały naruszone decyzją sędziego (głównego lub pomocniczego) lub jakimkolwiek wydarzeniem, które miało miejsce w trakcie meczu, musi postąpić następująco:

- C.1 Kapitan (CAP) tej drużyny, natychmiast po zakończeniu meczu, musi poinformować sędziego głównego, że jego drużyna składa protest przeciwko wynikowi meczu oraz złożyć podpis w rubryce „Podpis kapitana w przypadku protestu”.

Aby protest był ważny konieczne jest, aby ktoś z przedstawicieli narodowej federacji lub klubu złożył pisemne potwierdzenie protestu. Należy tego dokonać w ciągu dwudziestu (20) minut od zakończenia meczu.

Szczegółowe wyjaśnienia nie są konieczne. Wystarczającym jest napisać: „Narodowa federacja (lub klub) X protestuje przeciwko wynikowi meczu pomiędzy X i Y”. Następnie osoba ta powinna złożyć przedstawicielowi FIBA lub Przewodniczącemu Komitetu Technicznego depozyt o równowartości CHF 1.500, stanowiący kaucję.

Narodowa Federacja drużyny lub właściwy klub musi w ciągu jednej godziny od zakończenia meczu przedłożyć przedstawicielowi FIBA lub Przewodniczącemu Komitetu Technicznego tekst protestu.

Jeżeli protest zostanie uwzględniony, kaucja podlega zwrotowi.

- C.2 Sędzia główny w ciągu jednej godziny po zakończeniu meczu powinien poinformować o incydencie, który doprowadził do protestu, reprezentanta FIBA lub Przewodniczącego Komitetu Technicznego.

- C.3 Jeżeli Narodowa Federacja drużyny składającej protest lub właściwy klub, bądź Narodowa Federacja lub klub drużyny przeciwnej, nie godzi się z decyzją Komitetu Technicznego, może skierować odwołanie do Komisji Odwoławczej.

Aby odwołanie było ważne, musi zostać złożone pisemnie w ciągu dwudziestu (20) minut od dostarczenia decyzji Komitetu Technicznego oraz należy złożyć depozyt w wysokości CHF 3.000, stanowiący kaucję.

Komisja Odwoławcza rozpatrzy odwołanie jako ostatnia instancja i jej decyzja będzie ostateczna.

- C.4 Kasety video, filmy, zdjęcia oraz jakimkolwiek sprzęt wideo, cyfrowy lub analogowy, mogą zostać użyte tylko w celu:

- Ustalenia czy podczas ostatniego rzutu z gry, na koniec kwarty lub każdej dogrywki, piłka opuściła rękę(ce) zawodnika rzucającego zanim upłynął czas gry oraz/lub czy ten rzut należy zaliczyć za dwa(2) czy za trzy(3) punkty.
- Ustalenia odpowiedzialności dyscyplinarnej lub w celach edukacyjnych (treningowych) po zakończeniu meczu.



D – KLASYFIKACJA DRUŻYN

D.1 Procedura:

Klasyfikację drużyn ustala się na podstawie punktów zgodnie z zapisem zwycięstw i porażek, a mianowicie dwa (2) punkty za każdy wygrany mecz, jeden (1) punkt za każdy przegrany mecz (włącznie z przegranymi wskutek braku zawodników) i zero (0) punktów za mecz przegrany walkowerem.

- D.1.1 Jeżeli dwie drużyny mają równą liczbę punktów, to o kolejności miejsc decyduje(a) wynik(i) meczu(ów) pomiędzy tymi dwiema drużynami.
- D.1.2 Jeżeli liczba punktów oraz stosunek koszy zdobytych do straconych w meczach pomiędzy tymi drużynami są wciąż takie same, klasyfikację ustala się na podstawie stosunku koszy zdobytych do straconych we wszystkich meczach rozegranych w grupie przez obie drużyny.
- D.1.3 Jeżeli jest więcej niż dwie drużyny z taką samą ilością punktów, stosuje się drugą klasyfikację, biorąc pod uwagę wyłącznie wyniki meczów rozegranych między zainteresowanymi drużynami.
- D.1.4 Jeżeli na jakimkolwiek etapie tej procedury, liczba drużyn z taką samą ilością punktów zmniejszy się tylko do dwóch, stosuje się procedury wymienione w D.1.1 i D.1.2 powyżej.
- D.1.5 Jeżeli po zastosowaniu drugiej klasyfikacji nadal są drużyny z taką samą ilością punktów, to kolejność ustala się na podstawie stosunku koszy zdobytych do straconych w meczach pomiędzy zainteresowanymi drużynami.
- D.1.6 Jeżeli jest wciąż więcej niż dwie drużyny z takim samym stosunkiem koszy zdobytych do straconych, to kolejność ustala się biorąc pod uwagę stosunek koszy zdobytych do straconych we wszystkich meczach, jakie te drużyny rozegrały w grupie.
- D.1.7 Jeżeli na jakimkolwiek etapie tej procedury, liczba drużyn z taką samą ilością punktów zmniejszy się do więcej niż dwóch, powtarza się procedurę rozpoczętą w D.1.3. powyżej.
- D.1.8 Stosunek koszy zdobytych do straconych oblicza się zawsze przez dzielenie.

D.2 Wyjątek

Jeżeli tylko trzy drużyny uczestniczą w rozgrywkach i sytuacji nie można rozwiązać powyższymi procedurami (stosunek koszy poprzez dzielenie jest identyczny), to wówczas zdobyte punkty posłużą do ustalenia klasyfikacji.

Przykład:

Wyniki meczów pomiędzy A, B, C:

| | |
|-------|---------|
| A – B | 82 – 75 |
| A – C | 64 – 71 |
| B – C | 91 – 84 |

| Drużyna | Rozegrane Mecze | Zwycięstwa | Porażki | Punkty | Różnica koszy | Stosunek koszy |
|---------|-----------------|------------|---------|--------|---------------|----------------|
| A | 2 | 1 | 1 | 3 | 146 – 146 | 1,000 |
| B | 2 | 1 | 1 | 3 | 166 – 166 | 1,000 |
| C | 2 | 1 | 1 | 3 | 155 – 155 | 1,000 |

- Zatem:
1. B – 166 zdobytych punktów
 2. C – 155 zdobytych punktów
 3. A – 146 zdobytych punktów

Jeżeli po podjęciu powyższych procedur drużyny są wciąż jednakowo uplasowane, to ostateczna klasyfikacja zostaje ustalona w drodze losowania. Metoda losowania zostanie określona przez komisarza zawodów, o ile jest obecny, bądź kompetentne władze lokalne.

D.3 Dalsze przykłady klasyfikacji:

D.3.1 Dwie drużyny - równa liczba punktów przy tylko jednym meczu rozegranym pomiędzy nimi.

| Drużyna | Rozegrane Mecze | Zwycięstwa | Porażki | Punkty |
|---------|-----------------|------------|---------|--------|
| A | 5 | 4 | 1 | 9 |
| B | 5 | 4 | 1 | 9 |
| C | 5 | 3 | 2 | 8 |
| D | 5 | 2 | 3 | 7 |
| E | 5 | 2 | 3 | 7 |
| F | 5 | 0 | 5 | 5 |

Zwycięska drużyna meczu pomiędzy A i B będzie sklasyfikowana jako pierwsza, a meczu D i E jako czwarta.

D.3.2 Dwie drużyny w grupie – równa liczba punktów przy dwóch meczach rozegranych pomiędzy nimi.

| Drużyna | Rozegrane Mecze | Zwycięstwa | Porażki | Punkty |
|---------|-----------------|------------|---------|--------|
| A | 10 | 7 | 3 | 17 |
| B | 10 | 7 | 3 | 17 |
| C | 10 | 6 | 4 | 16 |
| D | 10 | 5 | 5 | 15 |
| E | 10 | 3 | 7 | 13 |
| F | 10 | 2 | 8 | 12 |

Wyniki pomiędzy A i B:

D.3.2.1. A wygrała obydwa mecze:

- Zatem:
1. A
 2. B

D.3.2.2. Każda drużyna wygrała jeden mecz:

A – B 90 – 82

B – A 69 – 62

- Różnica koszy:
- A 152 – 151
- B 151 – 152



| | | |
|-----------------|----|--------|
| Stosunek koszy: | A | 1,0066 |
| | B | 0,9934 |
| Zatem: | 1. | A |
| | 2. | B |

D.3.2.3. Każda drużyna wygrała jeden mecz:

A – B 90 – 82

B – A 70 – 62

Obie drużyny mają taką samą różnicę koszy (152 – 152) i taki sam stosunek poprzez dzielenie (1.000).

Klasyfikację ustala się na podstawie stosunku koszy ze wszystkich meczów tych drużyn rozegranych w grupie.

D.3.3. Więcej niż dwie drużyny - równa liczba punktów:

| Drużyna | Rozegrane Mecze | Zwycięstwa | Porażki | Punkty |
|---------|--------------------|------------|---------|--------|
| A | 5 | 4 | 1 | 9 |
| B | 5 | 4 | 1 | 9 |
| C | 5 | 4 | 1 | 9 |
| D | 5 | 2 | 3 | 7 |
| E | 5 | 1 | 4 | 6 |
| F | 5 | 0 | 5 | 5 |

Wyniki meczów pomiędzy A, B i C: A – B 82 – 75

A – C 77 – 80

B – C 88 – 77

| Drużyna | Rozegrane Mecze | Zwycięstwa | Porażki | Punkty | Różnica koszy | Stosunek koszy |
|---------|--------------------|------------|---------|--------|------------------|-------------------|
| A | 2 | 1 | 1 | 3 | 159 – 155 | 1,0258 |
| B | 2 | 1 | 1 | 3 | 163 – 159 | 1,0251 |
| C | 2 | 1 | 1 | 3 | 157 – 165 | 0,9515 |

| | | |
|--------|----|---|
| Zatem: | 1. | A |
| | 2. | B |
| | 3. | C |

Jeżeli te trzy drużyny mają jednakowy stosunek koszy zdobytych do straconych, to końcowa klasyfikacja zostaje ustalona na podstawie wyników wszystkich meczów rozegranych przez nie w grupie.

D.3.4. Więcej niż dwie drużyny - równa liczba punktów:

| Drużyna | Rozegrane Mecze | Zwycięstwa | Porażki | Punkty |
|---------|--------------------|------------|---------|--------|
| A | 5 | 3 | 2 | 8 |
| B | 5 | 3 | 2 | 8 |
| C | 5 | 3 | 2 | 8 |
| D | 5 | 3 | 2 | 8 |
| E | 5 | 2 | 3 | 7 |
| F | 5 | 1 | 4 | 6 |

Klasyfikacja zostanie ustalona na podstawie wyników meczów pomiędzy drużynami z równą liczbą punktów.

Istnieją dwie możliwości:

| Drużyna | I. | | II. | |
|---------|------------|---------|------------|---------|
| | Zwycięstwa | Porażki | Zwycięstwa | Porażki |
| A | 3 | 0 | 2 | 1 |
| B | 1 | 2 | 2 | 1 |
| C | 1 | 2 | 1 | 2 |
| D | 1 | 2 | 1 | 2 |

W przypadku I: 1. A

Kolejność B, C, D zostaje ustalona jak w przykładzie D.3.3. powyżej.

W przypadku II: Klasyfikacja A i B oraz C i D zostaje ustalona jak w przykładzie D.3.2. powyżej

Drużyna, która bez ważnej przyczyny nie stawi się do rozegrania zaplanowanego meczu lub zejdzie z boiska przed końcem meczu, przegrywa mecz walkowerem i otrzymuje w klasyfikacji zero (0) punktów.

Jeśli drużyna przegrywa drugi raz mecz walkowerem, to wyniki wszystkich meczów tej drużyny powinny zostać anulowane.



E – PRZERWY TELEWIZYJNE

E.1 Definicja

Organizator rozgrywek może podjąć decyzję, czy przerwy telewizyjne będą stosowane, a jeśli tak, to o jakim czasie trwania (60, 75, 90 lub 100 sekund).

E.2 Przepis

E.2.1 Oprócz przepisowych przerw na żądanie, dozwolona jest jedna (1) przerwa telewizyjna w każdej kwarcie. Przerwy telewizyjne w dogrywkach nie są dozwolone.

E.2.2 Pierwsza przerwa na żądanie (drużyny lub telewizyjna) w każdej kwarcie trwa 60, 75, 90 lub 100 sekund.

E.2.3 Czas trwania pozostałych przerw na żądanie wynosi sześćdziesiąt (60) sekund.

E.2.4 Obie drużyny mają prawo do dwóch (2) przerw na żądanie w pierwszej połowie oraz trzech (3) przerw na żądanie w drugiej połowie meczu.

O te przerwy na żądanie można poprosić w dowolnym momencie meczu i mogą one trwać:

- 60, 75, 90 lub 100 sekund, jeśli traktowane są jako przerwy telewizyjne, to znaczy są pierwszymi w kwarcie lub
- 60 sekund, jeśli nie są traktowane jako przerwy telewizyjne, to znaczy są zgłoszone przez którąś z drużyn po tym, jak przerwa telewizyjna miała już miejsce.

E.3 Procedura

E.3.1 Najlepiej, jeśli przerwa telewizyjna ma miejsce pięć (5) minut przed końcem kwarty. Jednakże **nie** ma gwarancji, że będzie taka możliwość.

E.3.2 Jeśli żadna z drużyn nie poprosi o przerwę na żądanie zanim pozostanie pięć (5) minut do końca kwarty, wtedy przerwa telewizyjna powinna zostać przyznana przy pierwszej nadążającej się okazji, kiedy piłka staje się martwa, a zegar zawodów zatrzymany. Tej przerwy nie zapisuje się żadnej z drużyn.

E.3.3 Jeśli którejś z drużyn zostaje przyznana przerwa na żądanie zanim pozostanie pięć (5) minut do końca kwarty, wtedy ta przerwa na żądanie powinna być traktowana jak przerwa telewizyjna.

Ta przerwa liczy się zarówno jako przerwa telewizyjna, jak i przerwa na żądanie dla drużyny, która o nią prosiła.

E.3.4 Zgodnie z tą procedurą w każdej kwarcie będzie minimum jedna (1) przerwa na żądanie i maksymalnie sześć (6) w pierwszej połowie oraz maksymalnie osiem (8) w drugiej połowie meczu.

KONIEC PRZEPISÓW

I

PROCEDUR MECZOWYCH