



OFICJALNE PRZEPISY GRY W KOSZYKÓWKĘ 2018

OFICJALNE INTERPRETACJE

Obowiązują od 1 października 2018 roku

Spis treści

WPROWADZENIE.....	3
ART. 5 ZAWODNICY: KONTUZJA.....	3
ART. 7 TRENERZY: OBOWIĄZKI I UPRAWNIENIA	4
ART. 8 CZAS GRY, WYNIK NIEROZSTRZYGNIĘTY I DOGRYWKI.....	5
ART. 9 ROZPOCZĘCIE I ZAKOŃCZENIE KWARTY, DOGRYWKI LUB MECZU.....	5
ART. 10 SYTUACJA PIŁKI	7
ART. 12 RZUT SĘDZIOWSKI I NAPRZEMIENNE POSIADANIE PIŁKI	7
ART. 13 GRA PIŁKĄ.....	10
ART. 14 POSIADANIE PIŁKI	11
ART. 15 ZAWODNIK W AKCJI RZUTOWEJ	11
ART. 16 KOSZ: KIEDY ZDOBYTY I JEGO WARTOŚĆ	11
ART. 17 WPROWADZENIE PIŁKI	13
ART. 18/19 PRZERWA NA ŻĄDANIE / ZMIANA	20
ART. 23 ZAWODNIK POZA BOISKIEM I PIŁKA POZA BOISKIEM	24
ART. 24 KOŻŁOWANIE	24
ART. 25 KROKI.....	25
ART. 28 OSIEM (8) SEKUND	26
ART. 29/50 DWADZIEŚCIA CZTERY (24) SEKUNDY.....	28
ART. 30 POWRÓT PIŁKI NA POLE OBRONY.....	36
ART. 31 DOTYKANIE PIŁKI I INGERENCJA W JEJ LOT	39
ART. 33 ZETKNIĘCIA OSOBISTE: OGÓLNE ZASADY	41
ART. 35 FAUL OBUSTRONNY.....	43
ART. 36 FAUL TECHNICZNY	43
ART. 37 FAUL NIESPORTOWY	51
ART. 38 FAUL DYSKWALIFIKUJĄCY	53
ART. 39 BÓJKA	54
ART. 42 SYTUACJE SPECJALNE	56
ART. 44 POMYŁKA MOŻLIWA DO NAPRAWIENIA.....	58
ART. 46 SĘDZIA GŁÓWNY: OBOWIĄZKI I UPRAWNIENIA.....	60

Spis rysunków

RYСУNEK 1. MOMENT ZATRZYMANIA ZEGARA CZASU GRY	12
RYСУNEK 2. PIŁKA W KONTAKCIE Z OBRĘCZĄ	40
RYСУNEK 3. PIŁKA W KOSZU.....	41
RYСУNEK 4. POZYCJA ZAWODNIKA WEWNĄTRZ/NA ZEWNĄTRZ OBSZARU PÓŁKOLA BEZ SZARŻY.....	42

W „Oficjalnych Interpretacjach Oficjalnych Przepisów 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.

Wprowadzenie

Interpretacje przedstawione w niniejszym dokumencie są Oficjalnymi Interpretacjami Oficjalnych Przepisów Gry w Koszykówkę FIBA 2018 i obowiązują od 1 października 2018 roku. Jeżeli interpretacje zawarte w tym dokumencie różnią się od publikowanych poprzednio Oficjalnych Interpretacji FIBA, niniejszy dokument ma pierwszeństwo.

Oficjalne Przepisy Gry w Koszykówkę FIBA są zatwierdzane przez Zarząd Główny FIBA i są okresowo zmieniane przez Komisję Techniczną FIBA.

Przepisy te, są formułowane tak przejrzysto i zrozumiale jak to tylko możliwe, ale omawiają raczej zasady niż sytuacje meczowe. Nie wyjaśniają one w pełni wszystkich, różnorodnych sytuacji, które mogą wydarzyć się podczas meczu koszykówki.

Celem tego materiału jest przedstawienie zasad i pojęć zawartych w przepisach gry, na przykładzie praktycznych sytuacji, które mogą wydarzyć się podczas meczu koszykówki.

Interpretacje różnych sytuacji, mogą inspirować umysły sędziów i uzupełniać szczegółową wiedzę na temat samych przepisów.

Podstawowym dokumentem, który określa zasady gry w zawodach FIBA pozostają Oficjalne Przepisy Gry w Koszykówkę FIBA, zgodnie z którymi sędziowie mają pełne prawo podejmowania decyzji w sytuacjach, które nie są określone w Oficjalnych Przepisach Gry w Koszykówkę FIBA lub w Oficjalnych Interpretacjach FIBA.

W celu zachowania spójności w całym dokumencie, „drużyna A” jest (pierwotnie) drużyną atakującą, a „drużyna B” drużyną broniącą. Zawodnicy oznaczani są A1-A5 oraz B1-B5, a zmiennicy A6-A12 oraz B6-B12.

*** Tekst wyróżniony na żółto – nowe interpretacje oraz zmiany w stosunku do interpretacji publikowanych poprzednio**

Art. 5 Zawodnicy: Kontuzja

5-1 Reguła Jeżeli zawodnik jest kontuzjowany lub istnieje podejrzenie, że doznał kontuzji i w wyniku tego trener, asystent trenera, zmiennik, **zawodnik wykluczony** lub **towarzyszający drużynie członek delegacji** wchodzi na boisko, to należy uznać, że zawodnikowi została udzielona pomoc medyczna, niezależnie od tego czy taka pomoc została faktycznie udzielona, czy też nie.

5-2 Przykład: A1 wygląda jakby uległ kontuzji kostki i gra zostaje zatrzymana.

- (a) Lekarz drużyny A wchodzi na boisko i opatruje kostkę A1.
- (b) Lekarz drużyny A wchodzi na boisko, ale A1 jest już zdolny do gry.
- (c) Trener drużyny A wchodzi na boisko, aby pomóc A1.
- (d) Asystent trenera, zmiennik, **zawodnik wykluczony** lub **towarzyszający drużynie A członek delegacji** wchodzi na boisko, ale nie udziela pomocy A1.

Interpretacja:

We wszystkich sytuacjach, uznaje się, że A1 została udzielona pomoc medyczna i musi on zostać zmieniony.

5-3 Reguła Nie ma limitu czasu na usunięcie z boiska poważnie kontuzjowanego zawodnika, jeśli w opinii lekarza może to być niebezpieczne dla tego zawodnika.

5-4 **Przykład:** A1 jest poważnie kontuzjowany i gra zostaje zatrzymana na piętnaście (15) minut, ponieważ w opinii lekarza opuszczenie boiska przez zawodnika mogłoby być dla niego niebezpieczne.

Interpretacja:

Opinia lekarza określa właściwy moment, kiedy można usunąć kontuzjowanego zawodnika z boiska. Po dokonanej zmianie, gra zostanie wznowiona bez żadnych konsekwencji.

5-5 **Reguła** Jeżeli zawodnik jest kontuzjowany, krwawi lub ma otwartą ranę i nie może kontynuować gry natychmiast (w ciągu piętnastu (15) sekund), to musi zostać zmieniony. Jeżeli którejkolwiek z drużyn, podczas tego samego okresu zatrzymania zegara, zostanie przyznana przerwa na żądanie i zawodnik ten odzyska sprawność do gry w czasie tej przerwy, to będzie mógł kontynuować grę pod warunkiem, że sygnał sekretarza na tę przerwę na żądanie, zabrzmiał wcześniej niż sędzia swoim gestem przywołał zmiennika na boisko.

5-6 **Przykład:** A1 jest kontuzjowany i gra zostaje zatrzymana. Ponieważ A1 nie może kontynuować gry natychmiast, sędzia gwizdże i sygnalizuje zmianę umownym gestem. Trener drużyny A (lub trener drużyny B) prosi o przerwę na żądanie:

(a) Zanim zmiennik zawodnika A1 wejdzie na boisko.

(b) Po tym, jak zmiennik zawodnika A1 wszedł na boisko.

Pod koniec przerwy na żądanie, A1 zgłasza, że jest gotowy do gry i prosi o pozostanie w grze.

Interpretacja:

(a) Jeśli A1 odzyskał sprawność do gry w trakcie przerwy na żądanie, to może on pozostać w grze.

(b) Ponieważ zmiennik zawodnika A1 wszedł już na boisko, A1 nie może stać się zawodnikiem, aż do kolejnej możliwości dokonania zmiany po fazie gry z włączonym zegarem.

5-7 **Reguła** Można dokonać zmiany zawodników w sytuacji, kiedy kontuzji ulegli zawodnicy wyznaczeni przez trenera do rozpoczęcia meczu lub zawodnicy, którym udzielona została pomoc pomiędzy rzutami wolnymi. W takiej sytuacji, drużyna przeciwna ma prawo dokonania zmiany takiej samej liczby zawodników.

5-8 **Przykład:** A1 jest faulowany i zostają mu przyznane dwa (2) rzuty wolne. Po wykonaniu pierwszego rzutu wolnego, sędziowie stwierdzają, że A1 krwawi i zarządzają jego zmianę. W jego miejsce wchodzi A6, który wykona drugi (2) rzut wolny. Drużyna B prosi o zmianę dwóch (2) zawodników.

Interpretacja:

Drużyna B może dokonać zmiany tylko jednego (1) zawodnika.

5-9 **Przykład:** A1 jest faulowany i zostają mu przyznane dwa (2) rzuty wolne. Po wykonaniu pierwszego rzutu wolnego sędziowie stwierdzają, że B3 krwawi i zarządzają jego zmianę. W jego miejsce wchodzi B6, a drużyna A prosi o zmianę jednego (1) zawodnika.

Interpretacja:

Drużyna A może dokonać zmiany jednego (1) zawodnika.

Art. 7 Trenerzy: obowiązki i uprawnienia

7-1 **Reguła** Co najmniej czterdzieści (40) 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.

Trener jest osobiście odpowiedzialny za zgodność numerów na liście z numerami na strojach zawodników. Co najmniej dziesięć (10) minut przed wyznaczoną godziną rozpoczęcia meczu, każdy trener powinien potwierdzić – podpisem w protokole – zgodność nazwisk członków drużyny i odpowiadających im numerów oraz nazwisko trenera, asystenta trenera i kapitana.

7-2 **Przykład:** Drużyna A przedstawia sekretarzowi w odpowiednim czasie listę członków drużyny. Numery dwóch (2) zawodników, nie są zgodne z numerami na ich strojach lub nazwisko zawodnika zostało pominięte w protokole. Zostaje to odkryte:

(a) Przed rozpoczęciem meczu.

(b) Po rozpoczęciu meczu.

Interpretacja:

- (a) Błędne numery zostaną poprawione lub pominięte nazwisko zawodnika zostanie dopisane do protokołu bez żadnych sankcji.
- (b) Sędzia zatrzyma grę w dogodnym momencie, aby nie postawić żadnej z drużyn w niekorzystnej sytuacji. Błędne numery zostaną poprawione bez żadnych konsekwencji, jednakże pominięte nazwisko zawodnika nie będzie mogło być już dopisane do protokołu.

7-3 Reguła Co najmniej dziesięć (10) minut przed wyznaczoną godziną rozpoczęcia meczu, każdy trener wskazuje pięciu (5) zawodników, którzy rozpoczną mecz. Przed rozpoczęciem meczu, sekretarz sprawdza zgodność zawodników wskazanych przez trenerów z zawodnikami znajdującymi się na boisku i jeśli stwierdza różnice, powiadamia o tym najbliższego sędziego tak szybko, jak to możliwe. Jeśli błąd zostaje odkryty przed rozpoczęciem meczu, pierwsza piątka (5) zostaje skorygowana. Jeśli natomiast zostaje odkryty po rozpoczęciu meczu, błąd zostaje zignorowany.

7-4 Przykład: Zauważono, że jeden (1) z zawodników znajdujących się na boisku, nie jest jednym z pięciu (5) zawodników wyznaczonych do rozpoczęcia meczu. Sytuacja występuje:

- (a) Przed rozpoczęciem meczu.
- (b) Po rozpoczęciu meczu.

Interpretacja:

- (a) Zawodnik zostaje zmieniony na jednego z pięciu (5) zawodników wyznaczonych do rozpoczęcia meczu bez żadnych sankcji.
- (b) Błąd zostaje zignorowany i gra kontynuowana bez żadnych sankcji.

7-5 Przykład: Trener prosi sekretarza, aby ten wpisał „x” w rubrykach pięciu (5) zawodników, którzy rozpoczną mecz.

Interpretacja:

Trener osobiście wskazuje pięciu (5) zawodników, którzy rozpoczną mecz, poprzez wpisanie małego „x” w kolumnie „W” obok numeru gracza.

Art. 8 Czas gry, wynik nierozstrzygnięty i dogrywki

8-1 Reguła Przerwa meczu rozpoczyna się:

Dwadzieścia (20) minut przed wyznaczoną godziną rozpoczęcia meczu.

Kiedy brzmi sygnał zegara czasu gry kończący **kwartę lub dogrywkę**.

Kiedy – w przypadku analizy powtórki wideo (IRS) na koniec kwarty lub dogrywki – sędzia główny zasygnalizował ostateczną decyzję.

8-2 Przykład: A1, będąc w akcji rzutowej, jest faulowany **równocześnie** z sygnałem zegara czasu gry na zakończenie części meczu. A1 zostają przyznane dwa (2) rzuty wolne.

Interpretacja:

Rzuty wolne należy wykonać, a następnie mierzący czas gry rozpocznie pomiar czasu przerwy meczu.

8-3 Przykład: A1, będąc w akcji rzutowej, jest faulowany **równocześnie** z sygnałem zegara czasu gry na zakończenie części meczu. Sędziowie nie są pewni, czy A1 należy przyznać dwa (2), czy trzy (3) rzuty wolne i decydują się skorzystać z systemu IRS.

Interpretacja:

Mierzący czas gry rozpocznie pomiar czasu przerwy meczu po tym jak A1 wykona rzuty wolne.

Art. 9 Rozpoczęcie i zakończenie **kwarty, dogrywki lub meczu**

9-1 Reguła Mecz nie może się rozpocząć, dopóki każda z drużyn nie posiada na boisku pięciu (5) uprawnionych i gotowych do gry zawodników. Jeżeli na boisku znajduje się mniej niż pięciu (5) zawodników gotowych do gry przed rozpoczęciem meczu, to sędziowie powinni wziąć pod uwagę

wszelkie nieprzewidziane okoliczności, które mogą usprawiedliwiać spóźnienie zawodników. Jeżeli zostanie przedstawione racjonalne wytłumaczenie spóźnienia, faul techniczny nie powinien zostać orzeczony. Jednakże, jeśli takie wyjaśnienie nie zostanie przedstawione, faul techniczny dla trenera, zapisany w protokole jako „B1” i/lub przegrana walkowerem mogą zostać orzeczone pomimo przybycia kolejnych uprawnionych do gry zawodników.

9-2 Przykład: Kiedy mecz powinien się rozpocząć, drużyna B posiada na boisku mniej niż pięciu (5) gotowych do gry zawodników.

- (a) Przedstawiciel drużyny B jest w stanie przedstawić racjonalne i akceptowalne wyjaśnienie spóźnienia zawodników drużyny B.
- (b) Przedstawiciel drużyny B nie jest w stanie przedstawić racjonalnego i akceptowalnego wyjaśnienia spóźnienia zawodników drużyny B.

Interpretacja:

Rozpoczęcie meczu powinno zostać opóźnione maksymalnie o piętnaście (15) minut. Jeżeli przed upływem piętnastu (15) minut, nieobecni zawodnicy pojawią się na boisku gotowi do gry:

- (a) To mecz powinien się rozpocząć bez orzekania kary przeciwko spóźnionej drużynie B.
- (b) To może zostać orzeczony faul techniczny dla trenera drużyny B – zapisany w protokole jako „B1”. Dowolny zawodnik drużyny A wykona jeden (1) rzut wolny, bez zawodników na miejscach przy polu rzutów wolnych), po czym mecz rozpocznie się rzutem sędziowskim.

W obu przypadkach – jeżeli przed upływem piętnastu (15) minut nieobecni zawodnicy nie pojawią się na boisku gotowi do gry, może zostać orzeczony walkower na korzyść drużyny A oraz zapisany wynik 20:0. Sędzia główny powinien opisać całe zdarzenie na odwrocie protokołu, który zostanie przekazany do organizatora rozgrywek.

9-3 Reguła Z powodu kontuzji lub dyskwalifikacji, drużyna A nie jest w stanie wystawić pięciu (5) uprawnionych do gry zawodników, aby rozpocząć drugą (2) połowę meczu.

Interpretacja:

Warunek obligujący drużynę do posiadania pięciu (5) zawodników dotyczy tylko momentu rozpoczęcia meczu. Zatem drużyna A będzie kontynuować grę w składzie mniejszym niż pięciu (5) zawodników.

9-4 Przykład: Pod koniec meczu, A1 popełnia swój piąty (5) faul i opuszcza boisko. Ponieważ drużyna A nie posiada już więcej uprawnionych do gry zmienników, będzie kontynuowała grę w liczbie czterech (4) zawodników. W tym momencie, drużyna B prowadzi więcej niż piętnastoma (15) punktami i jej trener, kierując się zasadą fair play, chce zdjąć jednego (1) gracza, aby również grać w liczbie czterech (4) zawodników.

Interpretacja:

Prośba trenera B zostaje odrzucona. Dopóki drużyna posiada wystarczającą liczbę uprawnionych do gry zawodników, musi ona mieć pięciu (5) zawodników na boisku.

9-5 Reguła Art. 9. wyjaśnia, który kosz jest koszem bronionym, a który koszem atakowanym. Jeżeli omyłkowo na początek kwarty lub dogrywki obie drużyny rozpoczną grę na niewłaściwe kosze, to grę należy zatrzymać tak szybko, jak to możliwe, by naprawić błąd, ale bez postawienia którejkolwiek z drużyn w niekorzystnej sytuacji. Zdobyte punkty, wykorzystany czas, popełnione faule itp. – do momentu przerwania gry – pozostają ważne.

9-6 Przykład: Po rozpoczęciu meczu, sędziowie odkryli, że drużyny grają na niewłaściwe kosze.

Interpretacja:

Gra zostaje zatrzymana tak szybko jak to możliwe, bez postawienia którejkolwiek z drużyn w niekorzystnej sytuacji. Drużyny zamieniają kosze. Gra zostaje wznowiona najbliżej miejsca stanowiącego lustrzane odbicie miejsca, w którym gra została zatrzymana.

9-7 Reguła Mecz rozpoczyna się rzutem sędziowskim w kole środkowym.

9-8 Przykład: Dziesięć (10) minut przed rozpoczęciem meczu, A1 zostaje ukarany faulem technicznym. Przed rozpoczęciem meczu, trener B wyznacza B1 do wykonania jednego (1) rzutu wolnego, jednakże B1 nie jest jednym z pięciu zawodników, którzy mają rozpocząć mecz.

Interpretacja:

Jeden z zawodników wyznaczonych przez trenera B do rozpoczęcia meczu, musi wykonać rzut wolny i zawodnik ten nie może zostać zmieniony, zanim zegar czasu gry zostanie włączony.

Mecz rozpocznie się rzutem sędziowskim.

9-9 **Przykład:** Dziesięć (10) minut przed rozpoczęciem meczu, członek drużyny A popełnia faul niesportowy przeciwko członkowi drużyny B.

Interpretacja:

Przed rozpoczęciem meczu, faulowany członek drużyny B wykona dwa (2) rzuty wolne.

Jeśli jest on jednym z pięciu wskazanych przez trenera zawodników, którzy mają rozpocząć mecz, pozostanie on na boisku.

Jeśli nie jest on jednym z pięciu wskazanych przez trenera zawodników, którzy mają rozpocząć mecz, musi opuścić boisko i zostanie zastąpiony przez zawodnika, który pierwotnie miał rozpocząć mecz.

Mecz rozpocznie się rzutem sędziowskim.

Art. 10 Sytuacja piłki

w kole środkowym pomiędzy A2 i B2. Czas gry, który upłynął od legalnego zbitia piłki do orzeczenia piłki przetrzymanej/faula obustronnego, upłynął zgodnie z przepisami.

- 12-3** **Przykład:** Sędzia główny podrzuca piłkę podczas rzutu sędziowskiego na rozpoczęcie meczu. Zaraz po tym, piłka zostaje legalnie zbita przez skaczącego A1. Następnie, piłka:
- (a) Wychodzi bezpośrednio poza boisko.
 - (b) Zostaje złapana przez A1, zanim zostanie dotknięta przez jednego z nieskaczących zawodników lub zanim dotknie parkietu.

Interpretacja:

W obu sytuacjach, drużyna B jest uprawniona do wprowadzenia piłki w wyniku błędu A1. Drużyna B będzie miała dwadzieścia cztery (24) sekundy na rozegranie akcji, jeśli wprowadzenie ma miejsce na polu obrony, a czternaście (14) sekund, jeśli na polu ataku tej drużyny. Po wprowadzeniu piłki, drużyna, która nie wejdzie w posiadanie żywej piłki na boisku, będzie miała do niej prawo w wyniku procedury naprzemiennego posiadania piłki w następnej sytuacji rzutu sędziowskiego i wprowadzi ją najbliższego miejsca wystąpienia tej sytuacji rzutu sędziowskiego.

- 12-4** **Przykład:** Drużyna B jest uprawniona do wprowadzenia piłki w wyniku naprzemiennego posiadania. Sędzia boiskowy i/lub sekretarz popełniają błąd i przyznają piłkę do wprowadzenia drużynie A.

Interpretacja:

Od momentu, kiedy piłka dotknie lub zostanie legalnie dotknięta przez zawodnika na boisku, błąd nie może zostać naprawiony. Jednakże, drużyna B nie traci prawa do naprzemiennego posiadania piłki w wyniku tego błędu i w następnej sytuacji rzutu sędziowskiego będzie uprawniona do wprowadzenia piłki.

- 12-5** **Przykład:** Równocześnie z sygnałem na koniec pierwszej kwarty, B1 popełnia faul niesportowy na A1. Strzałka naprzemiennego posiadania wskazuje, że to drużyna A ma rozpocząć drugą (2) kwartę meczu.

Interpretacja:

Ponieważ czas gry już upłynął, A1 wykona dwa (2) rzuty wolne bez zawodników na miejscach przy polu rzutów wolnych. Po dwóch (2) minutach przerwy meczu, drugą (2) kwartę rozpocznie drużyna A z linii wprowadzenia piłki na polu ataku tej drużyny i będzie miała czternaście (14) sekund na rozegranie akcji. Drużyna A nie traci prawa do naprzemiennego posiadania piłki w następnej sytuacji rzutu sędziowskiego.

- 12-6** **Przykład:** Tuż po sygnale zegara czasu gry na koniec trzeciej (3) kwarty, B1 popełnia faul niesportowy na A1. Strzałka naprzemiennego posiadania wskazuje, że to drużyna A ma rozpocząć czwartą (4) kwartę meczu.

Interpretacja:

A1 wykona dwa (2) rzuty wolne przed rozpoczęciem czwartej (4) kwarty (bez zawodników na miejscach przy polu rzutów wolnych). Drużyna A rozpocznie czwartą (4) kwartę meczu z linii wprowadzenia piłki na polu ataku tej drużyny i będzie miała czternaście (14) sekund na rozegranie akcji. Drużyna A nie traci prawa do posiadania piłki w następnej sytuacji rzutu sędziowskiego.

- 12-7** **Przykład:** A1 z piłką w rękach, wyskakuje i zostaje legalnie zablokowany przez B1. Następnie obydwaj lądują na podłodze ciągle, mocno trzymając jedną lub obie ręce na piłce.

Interpretacja:

Należy orzec piłkę przetrzymaną.

- 12-8** **Przykład:** A1 i B1 będąc w powietrzu, mocno trzymają ręce na piłce. Następnie A1 ląduje na podłodze dotykając jedną stopą linii ograniczającej boisko.

Interpretacja:

Należy orzec piłkę przetrzymaną.

- 12-9** **Przykład:** A1 z piłką w rękach, wybija się ze swojego pola ataku i zostaje legalnie zablokowany przez B1. Następnie obydwaj lądują na podłodze ciągle, mocno trzymając jedną lub obie ręce na piłce, przy czym A1 ląduje jedną stopą na swoim polu obrony.

Interpretacja:

Należy orzec piłkę przetrzymaną.

12-10 **Przykład:** Sędzia główny podrzuca piłkę na rozpoczęcie meczu. Zanim piłka osiąga najwyższy punkt, zostaje dotknięta przez skaczącego A1.

Interpretacja:

A1 popełnia błąd podczas rzutu sędziowskiego. Piłka zostaje przyznana drużynie B do wprowadzenia z pola ataku tej drużyny w pobliżu linii środkowej – gdzie nastąpił błąd – i będzie ona miała czternaście (14) sekund na rozegranie akcji.

12-11 **Przykład:** Sędzia główny podrzuca piłkę na rozpoczęcie meczu. Zanim piłka zostaje legalnie dotknięta, nieskaczący A2 wchodzi do koła środkowego na swoim polu obrony.

Interpretacja:

A2 popełnia błąd podczas rzutu sędziowskiego. Piłka zostaje przyznana drużynie B do wprowadzenia z pola ataku tej drużyny w pobliżu linii środkowej – gdzie nastąpił błąd – i będzie ona miała czternaście (14) sekund na rozegranie akcji.

12-12 **Przykład:** Sędzia główny podrzuca piłkę na rozpoczęcie meczu. Zanim piłka zostaje legalnie dotknięta, nieskaczący A2 wchodzi do koła środkowego na swoim polu ataku.

Interpretacja:

A2 popełnia błąd podczas rzutu sędziowskiego. Piłka zostaje przyznana drużynie B do wprowadzenia z pola obrony tej drużyny w pobliżu linii środkowej – gdzie nastąpił błąd – i będzie ona miała dwadzieścia cztery (24) sekundy na rozegranie akcji.

12-13 **Reguła** Kiedykolwiek żywa piłka zatrzymuje się pomiędzy obręczą a tablicą, z wyjątkiem sytuacji pomiędzy rzutami wolnymi lub po ostatnim rzucie wolnym będącym częścią kary z posiadaniem piłki, następuje sytuacja rzutu sędziowskiego skutkująca naprzemiennym posiadaniem piłki. Jeśli, w wyniku procedury naprzemiennego posiadania, piłka zostaje przyznana do wprowadzenia drużynie atakującej, zegar czasu akcji należy ustawić na czternaście (14) sekund, a jeśli drużynie przeciwnej, zegar czasu akcji należy ustawić na dwadzieścia cztery (24) sekundy.

12-14 **Przykład:** Podczas rzutu do kosza z gry wykonywanego przez A1, piłka zatrzymuje się pomiędzy obręczą a tablicą. Drużyna A jest uprawniona do wprowadzenia piłki w wyniku procedury naprzemiennego posiadania.

Interpretacja:

Po wprowadzeniu piłki zza linii końcowej, drużyna A będzie miała czternaście (14) sekund na rozegranie akcji.

12-15 **Przykład:** Podczas rzutu do kosza z gry wykonywanego przez A1, piłka zatrzymuje się pomiędzy obręczą a tablicą:

(a) Drużyna A jest uprawniona do wprowadzenia piłki w wyniku procedury naprzemiennego posiadania.

(b) Drużyna B jest uprawniona do wprowadzenia piłki w wyniku procedury naprzemiennego posiadania.

Interpretacja:

Po wprowadzeniu piłki zza linii końcowej:

(a) Drużyna A będzie miała czternaście (14) sekund na rozegranie akcji.

(b) Drużyna B będzie miała dwadzieścia cztery (24) sekundy na rozegranie akcji.

12-16 **Przykład:** Podczas gdy piłka jest w powietrzu po rzucie z gry wykonanym przez A1, upływa czas akcji, po czym piłka zatrzymuje się pomiędzy obręczą a tablicą. Drużyna A, ku ujr a a n i o n a z 45-1(d) 41 (o) 4 (z 45 41 (a) 41 (p)

- (b) A1 wykonując rzut wolny, dotyka linii rzutów wolnych.
- (c) Piłka nie dotyka obręczy.

Interpretacja:

We wszystkich sytuacjach, rzut wolny uznaje się za niecelny. Piłkę wprowadzi drużyna A z linii wprowadzenia piłki na polu ataku i będzie miała czternaście (14) sekund na rozegranie akcji.

12-18 Przykład: Po tym jak A1 wprowadził piłkę z przedłużenia linii środkowej na rozpoczęcie drugiej (2) kwarty, piłka zatrzymuje się na podpórkach kosza przeciwnika. Sędzia orzeka sytuację rzutu sędziowskiego.

Interpretacja:

Strzałkę naprzemiennego posiadania piłki należy natychmiast przestawić tak, aby wskazywała, że drużyna B ma teraz prawo do naprzemiennego posiadania piłki. Piłkę – zgodnie z procedurą naprzemiennego posiadania – wprowadzi drużyna B zza linii końcowej obok tablicy na swoim polu obrony. Zegar czasu akcji należy ustawić na dwadzieścia cztery (24) sekundy.

12-19 Przykład: Drużyna A jest uprawniona do wprowadzenia piłki w wyniku procedury naprzemiennego posiadania, kiedy podczas przerwy meczu po pierwszej (1) kwarcie, B1 popełnia faul niesportowy przeciwko A1. A1 wykonuje dwa (2) rzuty wolne, bez zawodników na miejscach przy polu rzutów wolnych, po czym drużyna A wprowadza piłkę z linii wprowadzenia piłki na swoim polu ataku na rozpoczęcie drugiej (2) kwarty. Strzałka naprzemiennego posiadania pozostaje dla drużyny A. Po tym jak zawodnik A wprowadził piłkę, ta zatrzymuje się na podpórkach kosza przeciwnika. Sędzia orzeka sytuację rzutu sędziowskiego.

Interpretacja:

Piłkę – zgodnie z procedurą naprzemiennego posiadania – wprowadzi drużyna A zza linii końcowej obok tablicy na swoim polu ataku. Zegar czasu akcji należy ustawić na czternaście (14) sekund. Strzałkę naprzemiennego posiadania piłki należy natychmiast przestawić, kiedy naprzemienne posiadanie piłki przez drużynę A skończy się.

12-20 Reguła Piłka przetrzymana następuje, 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.

12-21 Przykład: A1, trzymając piłkę w rękach, wykonuje ruch ciągly w kierunku kosza, w celu wykonania rzutu. W tym momencie, B1 kładzie ręce na piłce i przytrzymuje ją, co powoduje, że A1 wykonuje więcej kroków niż pozwalają na to przepisy.

Interpretacja:

Należy orzec piłkę przetrzymaną.

12-22 Reguła Jeśli drużyna popełnia błąd wprowadzając piłkę podczas naprzemiennego posiadania, to traci prawo do tego wprowadzenia piłki.

12-23 Przykład: Kiedy w trzeciej (3) kwarcie zegar czasu gry wskazuje cztery minuty i siedemnaście sekund (4:17), w sytuacji wprowadzania piłki podczas naprzemiennego posiadania:

- (a) Wprowadzający piłkę A1, wchodzi na boisko trzymając piłkę w ręce(-kach).
- (b) A2 sięga rękami ponad linią ograniczającą boiska, zanim piłka zostaje przerzucona ponad tą linią.
- (c) Wprowadzający piłkę A1, przekracza limit pięciu (5) sekund na wprowadzenie piłki.

Interpretacja:

We wszystkich sytuacjach drużyna wprowadzająca piłkę popełnia błąd. Piłkę należy przyznać drużynie przeciwnej do wprowadzenia z tego samego miejsca i natychmiast zmienić kierunek strzałki naprzemiennego posiadania.

Art. 13 Gra piłką

13-1 Reguła Włożenie piłki między nogi, aby zasymulować podanie jest błędem.

13-2 Przykład: A1 skończył kozłowanie i zanim wykonał podanie włożył piłkę między nogi, udając że podaje

piłkę.

Interpretacja:

A1 popełnia błąd.

Art. 14 Posiadanie piłki

14-1 Reguła Posiadanie piłki przez drużynę rozpoczyna się, kiedy zawodnik tej drużyny jest w posiadaniu żywej piłki trzymając ją lub kozłując, albo kiedy ma żywą piłkę w swojej dyspozycji **do wprowadzenia lub wykonania rzutu wolnego**.

14-2 Przykład: W opinii sędziego, zawodnik specjalnie opóźnia procedurę wznowienia gry (zarówno w sytuacji, kiedy zegar czasu gry jest zatrzymany, jak i włączony).

Interpretacja:

Piłka staje się żywa, kiedy sędzia kładzie piłkę na podłodze w miejscu jej wprowadzenia lub w pobliżu linii rzutów wolnych.

14-3 Przykład: Drużyna A jest w posiadaniu piłki przez piętnaście (15) sekund. A1 próbuje podać piłkę do A2 i podczas podania piłka przelatuje nad linią ograniczającą boisko. B1, próbując przechwycić piłkę, wybija się z boiska ponad linię ograniczającą. **B1, będąc ciągle** w powietrzu:

- (a) **Odbija piłkę** jedną **lub obiema rękami**,
 - (b) **Chwyta piłkę** oburącz lub **ta spoczywa w jego** ręce,
- a następnie piłka wraca na boisko, gdzie łapie ją A2.

Interpretacja:

- (a) Drużyna A pozostaje w posiadaniu piłki. Pomiar czasu akcji należy kontynuować.
- (b) Drużyna B weszła w posiadanie. Drużyna A otrzymuje nowe dwadzieścia cztery (24) sekundy.

Art. 15 Zawodnik w akcji rzutowej

15-1 Reguła Jeśli zawodnik, który rozpoczął akcję rzutową, zostaje sfaulowany, a następnie podaje piłkę, to należy uznać, że faul został popełniony na zawodniku niebędącym już w akcji rzutowej.

15-2 Przykład: A1, będąc w akcji rzutowej, zostaje sfaulowany przez B1. Po faulu, A1 podaje piłkę do A2.

Interpretacja:

A1 nie jest traktowany jako zawodnik będący w akcji rzutowej.

Art. 16 Kosz: kiedy zdobyty i jego wartość

16-1 Reguła Wartość kosza zależy od miejsca na boisku, z którego został wykonany rzut. Kosz zdobyty z rzutu z pola rzutów za dwa (2) punkty, zalicza się jako dwa (2) punkty. Kosz zdobyty z rzutu z pola rzutów za trzy (3) punkty, zalicza się jako trzy (3) punkty. Punkty przyznaje się drużynie atakującej kosz przeciwników, do którego wpadła piłka.

16-2 Przykład: A1 wykonał rzut do kosza z gry z pola rzutów za trzy (3) punkty. Piłka będąca w locie wznoszącym, zostaje legalnie dotknięta przez \square ak cm BT ProsN /TT4 1 (I) -2 -155 1 Tf [1 Tf [(k -1] TJ /T

(2) punkty.

16-4 Reguła Jeżeli piłka wpadła do kosza, to jego wartość uwarunkowana jest tym, czy piłka:

- (a) Wpadła do kosza bezpośrednio, czy
- (b) Podczas podania, została dotknięta przez któregokolwiek zawodnika lub dotknęła parkietu, zanim wpadła do kosza.

16-5 Przykład: A1 podaje piłkę z pola rzutów za trzy (3) punkty i piłka bezpośrednio wpada do kosza.

Interpretacja:

Drużynie A zostają zapisane trzy (3) punkty, ponieważ podanie A1 zostało wykonane z pola rzutów za trzy (3) punkty.

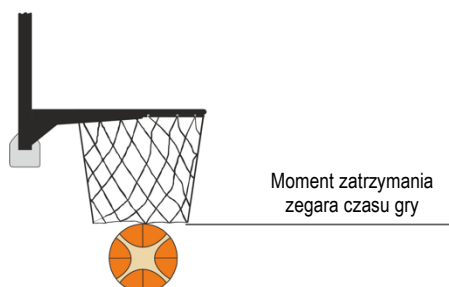
16-6 Przykład: A1 podaje piłkę z pola rzutów za trzy (3) punkty i piłka zostaje dotknięta przez któregokolwiek zawodnika lub dotyka parkietu:

- (a) W polu rzutów za dwa (2) punkty drużyny A, zanim wpadła do kosza.
- (b) W polu rzutów za trzy (3) punkty drużyny A, zanim wpadła do kosza.

Interpretacja:

W obu sytuacjach, drużynie A zostają zapisane dwa (2) punkty, ponieważ piłka nie wpadła bezpośrednio do kosza.

16-7 Reguła Przy wprowadzaniu piłki lub w sytuacji zbiórki po ostatnim rzucie wolnym, zawsze upływie pewien okres czasu od momentu, kiedy zawodnik na boisku dotknie piłkę, do momentu aż wypuści ją z rąk wykonując rzut. Jest to szczególnie istotne, jeżeli weźmiemy pod uwagę końcówkę kwarty lub dogrywki. Musi być określona minimalna ilość czasu na to, aby móc oddać rzut przed upływem czasu gry. Jeżeli zegar czasu gry wskazuje 0:00.3 (trzy dziesiąte sekundy), to obowiązkiem sędziów jest ustalenie czy piłka opuściła ręce zawodnika rzucającego, zanim zabrzmiał sygnał na zakończenie kwarty lub dogrywki. Jeżeli jednak zegar czasu gry wskazuje 0:00.2 (dwie dziesiąte sekundy) lub 0:00.1 (jedna dziesiąta sekundy), to jedynym sposobem na to, aby rzut do kosza z gry był ważny, jest uderzenie lub bezpośrednie wsadzenie piłki do kosza przez zawodnika (zazwyczaj znajdującego się w powietrzu).



Rysunek 1. Moment zatrzymania zegara czasu gry

16-8 Przykład: Drużyna A posiada piłkę do wprowadzenia, kiedy zegar czasu gry wskazuje:

- (a) 0:00.3
- (b) 0:00.2 lub 0:00.1

Interpretacja:

- (a) Jeżeli następuje próba rzutu do kosza z gry i podczas tej próby brzmi sygnał na zakończenie kwarty lub dogrywki, to sędziowie są odpowiedzialni za ustalenie czy piłka opuściła ręce zawodnika rzucającego, zanim zabrzmiał sygnał na zakończenie tej kwarty lub dogrywki.
- (b) Punkty mogą zostać zaliczone, jeśli tylko piłka będąca w locie po podaniu spoza boiska zostaje uderzona w kierunku kosza lub bezpośrednio wsadzona do kosza.

16-9 Reguła Kosz jest zdobyty, kiedy żywa piłka wpada do kosza od góry i zostaje w nim lub całkowicie przez niego przechodzi. W sytuacji gdy:

- a) W dowolnym momencie meczu, drużyna, która straciła punkty, prosi o przerwę na żądanie,
- b) W czwartej (4) kwarcie lub dogrywce, zegar czasu gry wskazuje dwie minuty (2:00) lub mniej,

zegar czasu gry należy zatrzymać, kiedy piłka przejdzie przez kosz całym swoim obwodem, jak to pokazano na rysunku 1.

16-10 Przykład: Po rozpoczęciu kwarty, drużyna A broni własnego kosza, kiedy B1 omyłkowo kozłuje i celnie rzuca do własnego kosza.

Interpretacja:

Dwa (2) punkty zostają zaliczone kapitanowi drużyna A znajdującemu się na boisku.

16-11 Przykład: A1 rzuca do kosza z gry. B1 dotyka piłkę, kiedy ta znajduje się wewnątrz kosza i nie przeszła jeszcze całym obwodem przez kosz.

Interpretacja:

B1 popełnia błąd ingerencji w lot piłki do kosza. Należy zaliczyć odpowiednio dwa (2) lub trzy (3) punkty.

Art. 17 Wprowadzenie piłki

17-1 Reguła Zanim zawodnik wprowadzający piłkę wypuści ją z rąk, może się zdarzyć, że podczas próby podania ręka(-ce) wraz z utrzymaną piłką znajdzie(znajdą) się nad obszarem boiska. W takiej sytuacji, zawodnik broniący jest nadal odpowiedzialny za to, aby uniknąć kontaktu z piłką, dopóki ta znajduje się w rękach wprowadzającego ją przeciwnika.

17-2 Przykład: Kiedy w trzeciej (3) kwarcie zegar czasu gry wskazuje cztery minuty i trzydzieści siedem sekund (4:37), A1 wprowadza piłkę. Kiedy A1 trzyma piłkę:

(a) Przekłada on rękę(-ce) nad linię ograniczającą boisko tak, że piłka znajduje się ponad boiskiem. B1 chwyta piłkę, która znajduje się w ręce(-ach) A1 lub wybija ją z jego rąk, nie powodując kontaktu z A1.

(b) B1 wysuwa rękę poza linię ograniczającą boisko w kierunku A1, aby zablokować jego podanie do A2, który znajduje się na boisku.

Interpretacja:

W obydwu sytuacjach, B1 przeszkadza we wprowadzeniu piłki, powodując opóźnienie gry. Sędzia odgwiżdżuje błąd. Dodatkowo, B1 zostaje udzielone słowne ostrzeżenie, a trener drużyny B zostaje poinformowany o tym fakcie. Ostrzeżenie odnosi się do wszystkich zawodników drużyny B do końca meczu. Powtórzenie się podobnej sytuacji spowodowanej przez zawodnika drużyny B, może skutkować orzeczeniem faula technicznego dla drużyny B.

17-3 Reguła Kiedy w czwartej (4) kwarcie lub każdej dogrywce zegar czasu gry wskazuje dwie minuty (2:00) lub mniej, obrońcy nie mogą wysuwać żadnej części ciała poza linię ograniczającą boisko, aby przeszkadzać we wprowadzeniu piłki.

17-4 Przykład: Kiedy w czwartej (4) kwarcie zegar czasu gry wskazuje pięćdziesiąt cztery (0:54) sekundy, drużynie A zostaje przyznana piłka do wprowadzenia. Zanim sędzia wręczył piłkę wprowadzającemu A1, użył sygnału nielegalnego przekraczania linii ograniczających boisko, stanowiącego ostrzeżenie. Następnie, B1 wysuwa rękę poza linię ograniczającą boisko w kierunku A1, zanim ten wrzucił piłkę ponad linię ograniczającą.

Interpretacja:

Należy orzec faul techniczny B1.

17-5 Reguła Zawodnik wprowadzający piłkę musi podać (nie wręczyć) ją zawodnikowi ze swojej drużyny, znajdującemu się na boisku.

17-6 Przykład: A1, wprowadzając piłkę, wręcza ją do ręki(rąk) A2, który znajduje się na boisku.

Interpretacja:

A1 popełnia błąd wprowadzenia piłki. Piłka musi opuścić rękę(-ce) zawodnika, aby uznać wprowadzenie piłki za legalne. Piłka zostaje przyznana drużynie B do wprowadzenia z tego samego miejsca.

17-7 Reguła Podczas wprowadzania piłki, żaden inny zawodnik (poza wprowadzającym) nie może mieć

żadnej części ciała ponad linią ograniczającą boisko, dopóki piłka nie zostanie podana nad tą linią.

17-8 **Przykład:** A1 otrzymuje piłkę od sędziego celem wprowadzenia jej do gry. Następnie, A1:

- (a) Kładzie piłkę na podłodze, po czym A2 podnosi ją.
- (b) Wręcza piłkę A2, będącemu poza linią ograniczającą boisko.

Interpretacja:

W obu sytuacjach, jest to błąd zawodnika A2, ponieważ jakkolwiek część jego ciała przekroczyła linię ograniczającą boisko, zanim piłka została podana nad tą linią.

17-9 **Przykład:** Po tym, jak drużyna A zdobyła kosz z gry lub z ostatniego rzutu wolnego, zostaje przyznana przerwa na żądanie dla drużyny B. Po jej zakończeniu, B1 otrzymuje piłkę od sędziego w celu wprowadzenia jej z linii końcowej. Następnie, B1:

- (a) Kładzie piłkę na podłodze, po czym B2 podnosi ją.
- (b) Wręcza piłkę B2, który również stoi poza linią końcową.

Interpretacja:

W obu sytuacjach, jest to zagranie legalne. Niemniej jednak, drużyna musi podać piłkę na boisko w ciągu pięciu (5) sekund.

17-10 **Reguła** Jeżeli przerwa na żądanie zostaje przyznana drużynie, której przyznano piłkę do wprowadzenia ze swojego pola obrony, kiedy w czwartej (4) kwarcie meczu lub każdej dogrywce, zegar czasu gry wskazuje dwie minuty (2:00) lub mniej, to – po przerwie na żądanie – trener tej drużyny ma prawo zdecydować, czy wprowadzenie piłki ma mieć miejsce na linii wprowadzania piłki na polu ataku, czy w miejscu najbliższym zatrzymania gry na polu obrony.

Po tym, jak trener podjął decyzję, jest ona ostateczna i nieodwracalna. Oznacza to, że jeśli w tym samym okresie zatrzymania gry zostanie przyznana kolejna przerwa na żądanie dla którejkolwiek z drużyn, nie może to prowadzić do zmiany decyzji już podjętej przez trenera.

W sytuacji faulu niesportowego, dyskwalifikującego lub bójki, po przerwie na żądanie, grę należy wznowić z linii wprowadzenia piłki na polu ataku.

17-11 **Przykład:** W ostatniej minucie meczu, A1 kozłuje piłkę na własnym polu obrony, kiedy zawodnik drużyny B wybija piłkę poza boisko na przedłużeniu linii rzutów wolnych. Drużynie A zostaje przyznana przerwa na żądanie.

Interpretacja:

Najpóźniej po zakończeniu przerwy na żądanie, sędzia główny zapyta trenera drużyny A, jaką podjął decyzję w sprawie wprowadzenia piłki. Trener A wypowie głośno „pole ataku” lub „pole obrony” równocześnie wskazując ręką pole ataku lub obrony, gdzie nastąpi wprowadzenie piłki. Decyzja trenera jest ostateczna i nieodwracalna. Sędzia główny poinformuje trenera B, jaką decyzję podjął trener A. Drużyna A może wznowić grę dopiero wtedy, gdy pozycje zawodników obydwu drużyn na boisku wskażą, że wszyscy oni zrozumieli, skąd nastąpi wznowienie gry.

17-12 **Przykład:** W ostatniej minucie meczu zegar czasu akcji wskazuje siedemnaście (17) sekund, kiedy A1 kozłuje piłkę na własnym polu obrony, a zawodnik drużyny B wybija ją poza boisko na przedłużeniu linii rzutów wolnych. Po czym:

- (a) Przerwa na żądanie zostaje przyznana drużynie B.
- (b) Przerwa na żądanie zostaje przyznana drużynie A.
- (c) Przerwa na żądanie zostaje przyznana najpierw drużynie B, a zaraz potem drużynie A (lub odwrotnie).

Interpretacja:

(a) Drużyna A wprowadzi piłkę z przedłużenia linii rzutów wolnych na swoim polu obrony i będzie miała 17 sekund na rozegranie akcji.

(b) i (c) Jeśli trener A zdecyduje, że wprowadzenie piłki ma mieć miejsce na polu ataku, jego drużyna wznowi grę z linii wprowadzania piłki na polu ataku i będzie miała czternaście (14) sekund na rozegranie akcji.

Jeśli trener A zdecyduje, że wprowadzenie piłki ma mieć miejsce na polu obrony, drużyna A będzie miała siedemnaście (17) sekund na rozegranie akcji.

17-13 **Przykład:** Kiedy w czwartej (4) kwarcie zegar czasu gry wskazuje pięćdziesiąt siedem (0:57) sekund, A1 wykonuje dwa (2) rzuty wolne. Podczas drugiego rzutu wolnego, A1 przekracza linię rzutów wolnych i zostaje odgwizdany błąd. Drużynie B zostaje przyznana przerwa na żądanie.

Interpretacja:

Jeśli, po przerwie na żądanie, trener B podejmie decyzję o wznowieniu gry z:

- (a) Linii wprowadzania piłki na polu ataku, drużyna B będzie miała czternaście (14) sekund na rozegranie akcji.
- (b) Pola obrony, drużyna B będzie miała dwadzieścia cztery (24) sekundy na rozegranie akcji.

17-14 **Przykład:** W czwartej (4) kwarcie zegar czasu gry wskazuje dwadzieścia sześć sekund (0:26), kiedy w szóstej (6) sekundzie akcji, A1 kozłuje piłkę na własnym polu obrony. W tym momencie:

- (a) B1 wybija piłkę poza boisko,
 - (b) B1 popełnia trzeci (3) faul drużyny B w tej kwarcie,
- a następnie drużynie A przyznana zostaje przerwa na żądanie.

Interpretacja:

Po przerwie na żądanie:

Jeśli trener A zdecyduje, że wprowadzenie piłki ma mieć miejsce na polu ataku – w obydwu przypadkach – drużyna A wznowi grę z linii wprowadzania piłki na polu ataku i będzie miała czternaście (14) sekund na rozegranie akcji.

Jeśli trener A zdecyduje, że wprowadzenie piłki ma mieć miejsce na polu obrony, drużyna A będzie miała na rozegranie akcji:

- (a) Osiemnaście (18) sekund.
- (b) Dwadzieścia cztery (24) sekundy.

17-15 **Przykład:** Kiedy w czwartej (4) kwarcie zegar czasu gry wskazuje jedną minutę i dwadzieścia cztery sekundy (1:24), A1 kozłuje piłkę na własnym polu ataku i B1 wybija ją na pole obrony drużyny A, gdzie łapie ją A4 i rozpoczyna kozłowanie. Następnie B2 wybija piłkę poza boisko na polu obrony drużyny A, kiedy zegar czasu akcji wskazuje:

- (a) Sześć (6) sekund.
- (b) Siedemnaście (17) sekund.

W tym momencie drużynie A zostaje przyznana przerwa na żądanie.

Interpretacja:

Po przerwie na żądanie:

Jeśli trener A zdecyduje, że wprowadzenie piłki ma mieć miejsce na polu ataku, drużyna A wznowi grę z linii wprowadzania piłki na polu ataku i będzie miała na rozegranie akcji:

- (a) Sześć (6) sekund.
- (b) Czternaście (14) sekund.

Jeśli trener A zdecyduje, że wprowadzenie piłki ma mieć miejsce na polu obrony, drużyna A będzie miała na rozegranie akcji:

- (a) Sześć (6) sekund.
- (b) Siedemnaście (17) sekund.

17-16 **Przykład:** Kiedy w czwartej (4) kwarcie zegar czasu gry wskazuje czterdzieści osiem sekund (0:48), A1 kozłuje piłkę na własnym polu ataku i B1 wybija ją na pole obrony drużyny A, gdzie łapie ją A4 i rozpoczyna kozłowanie. Następnie B2, na polu obrony drużyny A, popełnia trzeci (3) faul drużyny B w tej kwarcie, kiedy zegar czasu akcji wskazuje:

- (a) Sześć (6) sekund.
- (b) Siedemnaście (17) sekund.

W tym momencie drużynie A przyznana zostaje przerwa na żądanie.

Interpretacja:

Jeśli trener A zdecyduje, że wprowadzenie piłki ma mieć miejsce na polu ataku – w obydwu przypadkach – drużyna A wznowi grę z linii wprowadzania piłki na polu ataku i będzie miała czternaście (14) sekund na rozegranie akcji.

Jeśli trener A zdecyduje, że wprowadzenie piłki ma mieć miejsce na polu obrony – w obydwu

przypadkach – drużyna A będzie miała dwadzieścia cztery (24) sekundy na rozegranie akcji.

- 17-17** **Przykład:** W czwartej (4) kwarcie zegar czasu gry wskazuje jedną minutę i trzydzieści dwie sekundy (1:32), kiedy drużyna A jest w posiadaniu piłki na swoim polu obrony przez pięć (5) sekund. Wtedy A1 i B1 zaczynają bójkę między sobą, za co obaj zostają zdyskwalifikowani. Kary za te przewinienia zostają skasowane. Przed wprowadzeniem piłki, drużynie A zostaje przyznana przerwa na żądanie.

Interpretacja:

Drużyna A powinna wprowadzić piłkę na polu obrony. Jednakże, jeśli po przerwie na żądanie, trener A zdecyduje, że wprowadzenie piłki ma mieć miejsce na polu ataku, drużyna A wznowi grę z linii wprowadzania piłki na polu ataku i będzie miała czternaście (14) sekund na rozegranie akcji.

Jeśli trener A zdecyduje, że wprowadzenie piłki ma mieć miejsce na polu obrony, drużyna A będzie miała dziewiętnaście (19) sekund na rozegranie akcji.

- 17-18** **Przykład:** W czwartej (4) kwarcie zegar czasu gry wskazuje jedną minutę i dwadzieścia dziewięć sekund (1:29), kiedy drużyna A jest w posiadaniu piłki na swoim polu obrony przez pięć (5) sekund. Wtedy A6 i B6 zostają zdyskwalifikowani za opuszczenie strefy ławki w sytuacji bójki. Kary za te przewinienia zostają skasowane. Przed wprowadzeniem piłki, drużynie A zostaje przyznana przerwa na żądanie.

Interpretacja:

Po przerwie na żądanie drużyna A wznowi grę z linii wprowadzania piłki na polu ataku i będzie miała czternaście (14) sekund na rozegranie akcji.

- 17-19** **Przykład:** Kiedy w czwartej (4) kwarcie zegar czasu gry wskazuje jedną minutę i osiemnaście sekund (1:18), drużynie A przyznano piłkę do wprowadzenia ze swojego pola obrony. Wtedy zostaje przyznana przerwa na żądanie dla drużyny A. Po przerwie na żądanie trener A zdecydował, że wprowadzenie piłki ma mieć miejsce na polu ataku. Zanim piłka została oddana do dyspozycji zawodnika, trener B prosi o przerwę na żądanie.

Interpretacja:

Pierwsza decyzja trenera A o wprowadzeniu piłki z pola ataku jego drużyny nie może zostać zmieniona w tym samym okresie zatrzymania zegara czasu gry, nawet jeśli to on poprosi o kolejną przerwę na żądanie.

- 17-20** **Reguła** Na rozpoczęcie każdej kwarty innej niż pierwsza lub każdej dogrywki, piłkę wprowadza się z przedłużenia linii środkowej naprzeciw stolika sędziowskiego. Zawodnik wprowadzający piłkę do gry, ustawia stopy po obu stronach przedłużenia linii środkowej. Jeśli zawodnik ten popełnia błąd podczas wprowadzania piłki, piłkę przyznaje się drużynie przeciwnej do wprowadzenia z przedłużenia linii środkowej.

Jednakże, jeśli naruszenie przepisów ma miejsce na boisku bezpośrednio na linii środkowej, wprowadzenie piłki nastąpi na polu ataku drużyny (której przyznano piłkę) jak najbliższej linii środkowej.

- 17-21** **Przykład:** A1, wprowadzając piłkę z przedłużenia linii środkowej naprzeciw stolika sędziowskiego na rozpoczęcie drugiej (2) kwarty, popełnia błąd.

Interpretacja:

Piłka zostaje przyznana drużynie B do wprowadzenia z tego samego miejsca. Zawodnik wprowadzający piłkę może podać ją do partnera znajdującego się w dowolnym miejscu na boisku, a drużyna będzie miała dwadzieścia cztery (24) sekundy na rozegranie akcji.

- 17-22** **Przykład:** A1, wprowadzając piłkę z przedłużenia linii środkowej naprzeciw stolika sędziowskiego na rozpoczęcie trzeciej (3) kwarty, podaje piłkę do A2, który wybija ją poza boisko na:

- (a) Polu ataku drużyny A.
- (b) Polu obrony drużyny A.

Interpretacja:

Piłka zostaje przyznana drużynie B do wprowadzenia najbliższego miejsca gdzie wyszła ona poza boisko na:

- (a) Polu obrony drużyny B, i drużyna ta będzie miała dwadzieścia cztery (24) sekundy na rozegranie akcji.
- (b) Polu ataku drużyny B, i drużyna ta będzie miała czternaście (14) sekund na rozegranie akcji.

17-23 **Przykład:** A1, wprowadzając piłkę z przedłużenia linii środkowej naprzeciw stolika sędziowskiego na rozpoczęcie drugiej (2) kwarty, wchodzi na boisko z piłką w rękach. A1 popełnia błąd.

Interpretacja:

Strzałkę naprzemiennego posiadania piłki należy natychmiast przestawić tak, aby wskazywała, że drużyna B ma teraz prawo do naprzemiennego posiadania piłki. Piłka zostaje przyznana drużynie B do wprowadzenia z tego samego miejsca na przedłużeniu linii środkowej w wyniku błędu popełnionego przez A1. Jeśli zegary zostały uruchomione, należy je zresetować.

17-24 **Przykład:** Następujące naruszenia przepisów mogą zostać odgwizdane na linii środkowej:

- (a) A1 wybija piłkę poza boisko.
- (b) A1 popełnia faul na B1. Jest to trzeci (3) faul drużyny A w tej kwarcie.
- (c) A1 popełnia błąd kroków.

Interpretacja:

We wszystkich przypadkach, drużyna B wprowadzi piłkę na swoim polu ataku jak najbliżej linii środkowej i będzie miała czternaście (14) sekund na rozegranie akcji.

17-25 **Reguła** Po faulu niesportowym lub dyskwalifikującym, piłkę należy wprowadzić z linii wprowadzania piłki na polu ataku drużyny wprowadzającej ją, chyba że konkretny przepis stanowi inaczej.

17-26 **Przykład:** Podczas przerwy między pierwszą i drugą kwartą, A1 popełnia faul niesportowy przeciwko B1.

Interpretacja:

B1 wykona dwa (2) rzuty wolne tuż przed rozpoczęciem drugiej (2) kwarty (bez zawodników na miejscach przy polu rzutów wolnych). Drużyna B rozpocznie drugą (2) kwartę z linii wprowadzania piłki na swoim polu ataku i będzie miała czternaście (14) sekund na rozegranie akcji. Kierunek strzałki naprzemiennego posiadania nie ulega zmianie.

17-27 **Reguła** Podczas wprowadzania piłki mogą wystąpić następujące sytuacje:

- (a) Piłka podana ponad kosz, zostaje dotknięta przez zawodnika którejkolwiek z drużyn, który sięga przez kosz od spodu.
- (b) Piłka zatrzymuje się pomiędzy obręczą a tablicą.
- (c) Piłka zostaje celowo rzucona w kierunku obręczy, aby zresetować zegar czasu akcji.

17-28 **Przykład:** Wprowadzający piłkę A1 podaje ją tak, że ta przelatuje ponad koszem i zostaje dotknięta przez zawodnika, który sięga przez kosz od spodu.

Interpretacja:

Zawodnik ten popełnia błąd. Gra zostanie wznowiona wprowadzeniem piłki przez drużynę przeciwną na przedłużeniu linii rzutów wolnych. W sytuacji, kiedy błąd został popełniony przez drużynę broniącą, punkty nie mogą zostać zaliczone przeciwnikowi, ponieważ piłka nie została rzucona z boiska.

17-29 **Przykład:** Wprowadzający piłkę A1 podaje ją w kierunku kosza przeciwników, a ta zatrzymuje się pomiędzy obręczą a tablicą.

Interpretacja:

Jest to sytuacja rzutu sędziowskiego. Gra zostanie wznowiona zgodnie z procedurą naprzemiennego posiadania piłki:

Jeśli drużyna A jest uprawniona do posiadania piłki, to wprowadzi piłkę zza linii końcowej obok tablicy na swoim polu ataku. Drużyna A będzie miała czternaście (14) sekund na rozegranie akcji.

Jeśli drużyna B jest uprawniona do posiadania piłki, to wprowadzi piłkę zza linii końcowej obok tablicy na swoim polu obrony. Drużyna B będzie miała dwadzieścia cztery (24) sekundy na rozegranie akcji.

17-30 **Przykład:** Kiedy na zegarze czasu akcji pozostaje pięć (5) sekund, A1 wprowadzając piłkę spoza boiska, podaje ją w kierunku kosza przeciwników, a ta dotyka obręczy.

Interpretacja:

Mierzący czas akcji nie może zresetować zegara czasu akcji, ponieważ nie ruszył jeszcze zegar czasu gry. Zegar czasu gry należy włączyć równocześnie z zegarem czasu akcji. Jeśli po dotknięciu obręczy

w posiadanie piłki na boisku wejdzie:

Drużyna A, należy skasować zegar czasu akcji na czternaście (14) sekund.

Drużyna B, należy skasować zegar czasu akcji na dwadzieścia cztery (24) sekundy.

17-31 Reguła Jeśli zawodnik wprowadzający piłkę, po tym jak piłka została mu już oddana do dyspozycji, spowodował, że rzucona przez niego piłka dotknęła podłogi wewnątrz linii ograniczających boisko, to nie może on dotknąć jej ponownie, dopóki piłka nie dotknie lub nie zostanie dotknięta przez innego zawodnika na boisku.

17-32 Przykład: A1 otrzymuje piłkę do wprowadzenia. Następnie, A1 wypuszcza piłkę z rąk tak, że piłka dotyka:

- (a) Podłogi wewnątrz linii ograniczających boisko,
 - (b) Podłogi poza liniami ograniczającymi boisko,
- po czym chwyta ją ponownie.

Interpretacja:

- (a) A1 popełnia błąd podczas wprowadzania piłki. Jeśli piłka opuściła rękę(-ce) zawodnika wprowadzającego ją do gry i dotknęła podłogi wewnątrz linii ograniczających boisko, to zawodnik ten nie może dotknąć piłki, dopóki nie dotknie ona lub nie zostanie dotknięta przez innego zawodnika na boisku.
- (b) Jeśli A1 nie przemieścił się więcej niż jeden (1) metr równoległe do linii ograniczającej boisko, po tym jak wypuścił piłkę i zanim złapał ją ponownie, jest to akcja legalna. Pomiar okresu pięciu (5) sekund powinien być kontynuowany.

17-33 Reguła Zawodnik wprowadzający piłkę nie może spowodować, aby piłka dotknęła obszaru poza boiskiem po tym, jak opuściła jego rękę(-ce) podczas podania na boisko.

17-34 Przykład: A1, wprowadzając piłkę z pola:

- (a) Ataku swojej drużyny,
- (b) Obrony swojej drużyny,

podaje ją do A2. Piłka nie dotyka żadnego zawodnika na boisku i wychodzi poza boisko.

Interpretacja:

A1 popełnia błąd. Grę wznowi drużyna B, wprowadzając piłkę z tego samego miejsca na polu:

- (a) Obrony swojej drużyny i będzie miała dwadzieścia cztery (24) sekundy na rozegranie akcji.
- (b) Ataku swojej drużyny i będzie miała czternaście (14) sekund na rozegranie akcji.

17-35 Przykład: A1, wprowadzając piłkę spoza boiska, podaje ją do A2. A2 chwyta piłkę stojąc jedną stopą na linii ograniczającej boisko.

Interpretacja:

A2 popełnia błąd. Grę wznowi drużyna B, wprowadzając piłkę najbliżej miejsca, w którym A2 dotykał linii ograniczającej boisko.

17-36 Przykład: A1 otrzymuje piłkę do wprowadzenia:

- (a) W pobliżu linii środkowej na swoim polu obrony i jest uprawniony do podania piłki w dowolne miejsce na boisku.
- (b) W pobliżu linii środkowej na swoim polu ataku i jest uprawniony do podania piłki tylko na swoje pole ataku.
- (c) Na przedłużeniu linii środkowej naprzeciw stolika sędziowskiego, na rozpoczęcie drugiej (2) kwarty meczu, i jest uprawniony do podania piłki w dowolne miejsce na boisku.

Po tym, jak piłka została oddana do jego dyspozycji, A1 wykonuje jeden (1) normalny krok wzdłuż linii bocznej, przez co zmienia swoją pozycję względem pola ataku lub pola obrony.

Interpretacja:

We wszystkich sytuacjach, A1 zachowuje początkowe prawo do podania piłki w miejsce na boisku, do którego był uprawniony w związku z zajmowaną wcześniej pozycją do wprowadzenia piłki.

17-37 Reguła Po celnym koszu z gry albo celnym ostatnim rzucie wolnym, zawodnik wprowadzający piłkę może poruszać się równoległe i/lub prostopadle do linii końcowej, a piłka może być podawana pomiędzy

zawodnikami tej drużyny znajdującymi się poza linią końcową, z tym że odliczanie pięciu (5) sekund rozpoczyna się od momentu, kiedy piłka jest w dyspozycji pierwszego zawodnika poza boiskiem. Zasada ta również obowiązuje w sytuacji, kiedy zostaje popełniony błąd obrońcy i następuje ponowne wprowadzenie piłki po tym błędzie.

17-38 Przykład: W drugiej (2) kwarcie, po ostatnim rzucie wolnym A1, B1 wprowadza piłkę do gry zza linii końcowej. A2 wysuwa ręce poza linię końcową, zanim piłka została rzucona nad tą linią. Sędzia odgwiżdżuje błąd A2.

Interpretacja:

Wprowadzenie piłki należy powtórzyć, a B1 zachowuje prawa, o których mowa w powyższej Regule.

17-39 Reguła Po rzucie wolnym stanowiącym karę za faul techniczny, grę należy wznowić najbliżej miejsca, gdzie znajdowała się piłka w momencie odgwiżdżania tego faula, chyba że nastąpiła sytuacja rzutu sędziowskiego lub faul ten został orzeczony w przerwie meczu przed pierwszą kwartą.

Jeśli faul techniczny zostaje orzeczony przeciwko drużynie broniącej, a drużyna atakująca wznowi grę na swoim polu obrony, będzie ona miała dwadzieścia cztery (24) sekundy na rozegranie akcji. Jeśli drużyna atakująca wznowi grę na swoim polu ataku, a zegar czasu akcji:

Wskazywał czternaście (14) sekund lub więcej w momencie zatrzymania gry, to pomiar czasu akcji należy kontynuować od momentu, w którym został zatrzymany.

Wskazywał trzynaście (13) sekund lub mniej w momencie zatrzymania gry, to zegar czasu akcji należy ustawić na czternaście (14) sekund.

Jeśli faul techniczny zostaje orzeczony przeciwko drużynie atakującej, a drużyna ta wznowi grę na swoim polu obrony, pomiar czasu akcji należy kontynuować od momentu, w którym został zatrzymany. Jeśli drużyna ta wznowi grę na swoim polu ataku, a zegar czasu akcji:

Wskazywał czternaście (14) sekund lub więcej w momencie zatrzymania gry, to pomiar czasu akcji należy kontynuować od momentu, w którym został zatrzymany.

Wskazywał trzynaście (13) sekund lub mniej w momencie zatrzymania gry, to pomiar czasu akcji należy kontynuować od momentu, w którym został zatrzymany.

Jeśli przerwa na żądanie i faul techniczny następują w tym samym okresie zatrzymania zegara czasu gry, przerwę na żądanie należy przyznać przed wykonaniem rzutu wolnego za faul techniczny.

Po wykonaniu rzutu(-ów) wolnego(-ych) za faul niesportowy lub dyskwalifikujący grę należy wznowić z linii wprowadzania piłki na polu ataku drużyny wprowadzającej, a zegar czasu akcji ustawić na czternaście (14) sekund.

17-40 Przykład: Kiedy w czwartej (4) kwarcie zegar czasu gry wskazuje jedną minutę i czterdzieści siedem (1:47) sekund, A1 kozłuje piłkę na swoim polu obrony i popełnia faul techniczny. Drużynie A zostaje przyznana przerwa na żądanie.

Interpretacja:

Po przerwie na żądanie trener A zdecyduje, czy wprowadzenie piłki będzie mieć miejsce na polu obrony drużyny A, czy na polu ataku. Następnie dowolny zawodnik drużyny B wykona jeden (1) rzut wolny bez zawodników na miejscach przy polu rzutów wolnych. Grę wznowi drużyna A wprowadzeniem piłki zgodnie z decyzją jej trenera.

Jeśli trener A zdecyduje, że wprowadzenie piłki ma mieć miejsce na polu ataku, drużyna A będzie miała czternaście (14) sekund na rozegranie akcji lub tyle czasu, ile wskazywał zegar czasu akcji w momencie zatrzymania gry, jeśli zegar czasu akcji wskazywał trzynaście (13) sekund lub mniej.

Jeśli trener A zdecyduje, że wprowadzenie piłki ma mieć miejsce na polu obrony, drużyna A będzie miała tyle czasu, ile wskazywał zegar czasu akcji w momencie zatrzymania gry.

17-41 Przykład: Kiedy w czwartej (4) kwarcie zegar czasu gry wskazuje jedną minutę i czterdzieści siedem (1:47) sekund, A1 kozłuje piłkę na swoim polu obrony i popełnia faul techniczny. Dowolny zawodnik drużyny B wykonuje jeden (1) rzut wolny bez zawodników na miejscach przy polu rzutów wolnych. Drużynie A zostaje przyznana przerwa na żądanie.

Interpretacja:

Po przerwie na żądanie trener A decyduje, czy wprowadzenie piłki będzie mieć miejsce na polu obrony drużyny A, czy na polu ataku. Grę wznowi drużyna A wprowadzeniem piłki zgodnie z decyzją jej trenera.

Jeśli trener A decyduje, że wprowadzenie piłki ma mieć miejsce na polu ataku, drużyna A będzie miała czternaście (14) sekund na rozegranie akcji lub tyle czasu, ile wskazywał zegar czasu akcji w momencie zatrzymania gry, jeśli zegar czasu akcji wskazywał trzynaście (13) sekund lub mniej.

Jeśli trener A decyduje, że wprowadzenie piłki ma mieć miejsce na polu obrony, drużyna A będzie miała tyle czasu, ile wskazywał zegar czasu akcji w momencie zatrzymania gry.

17-42 Przykład: Kiedy w czwartej (4) kwarcie zegar czasu gry wskazuje jedną minutę i czterdzieści siedem (1:47) sekund, A1 kozłuje piłkę na swoim polu obrony, gdzie B1 wybija ją poza boisko. Drużynie A zostaje przyznana przerwa na żądanie. Tuż po tym A1 popełnia faul techniczny.

Interpretacja:

Po przerwie na żądanie trener A decyduje, czy wprowadzenie piłki będzie mieć miejsce na polu obrony drużyny A, czy na polu ataku. Następnie dowolny zawodnik drużyny B wykona jeden (1) rzut wolny bez zawodników na miejscach przy polu rzutów wolnych. Grę wznowi drużyna A wprowadzeniem piłki zgodnie z decyzją jej trenera.

Jeśli trener A decyduje, że wprowadzenie piłki ma mieć miejsce na polu ataku, drużyna A będzie miała czternaście (14) sekund na rozegranie akcji lub tyle czasu, ile wskazywał zegar czasu akcji w momencie zatrzymania gry, jeśli zegar czasu akcji wskazywał trzynaście (13) sekund lub mniej.

Jeśli trener A decyduje, że wprowadzenie piłki ma mieć miejsce na polu obrony, drużyna A będzie miała tyle czasu, ile wskazywał zegar czasu akcji w momencie zatrzymania gry.

Art. 18/19 Przerwa na żądanie / Zmiana

18/19-1 Reguła Przerwa na żądanie nie może zostać przyznana zarówno przed tym, jak zegar czasu gry został włączony na rozpoczęcie kwarty lub dogrywki, jak i po tym, jak upłynął czas gry kwarty lub dogrywki. Zmiana nie może zostać przyznana zarówno przed tym, jak zegar czasu gry został włączony na rozpoczęcie pierwszej kwarty, jak i po tym, jak upłynął czas gry na koniec meczu. Jakichkolwiek zmian, można dokonać w czasie przerw meczu pomiędzy kwartami i dogrywkami.

18/19-2 Przykład: Po tym, jak piłka opuściła ręce sędziego głównego podczas rzutu sędziowskiego na rozpoczęcie meczu, ale zanim została legalnie zbita, skaczący A2 popełnił błąd i piłka zostaje przyznana do wprowadzenia drużynie B. W tym momencie jedna z drużyn prosi o przerwę na żądanie lub zmianę.

Interpretacja:

Pomimo faktu, że mecz się rozpoczął, przerwa na żądanie ani zmiana nie mogą zostać przyznane, ponieważ zegar czasu gry nie został jeszcze uruchomiony.

18/19-3 Przykład: Mniej więcej w tym samym czasie, kiedy rozbrzmiewa sygnał zegara czasu gry na zakończenie kwarty lub dogrywki, B1 popełnia faul na A1, za który A1 zostają przyznane dwa (2) rzuty wolne. W tym momencie którakolwiek z drużyn prosi o:

- (a) Przerwę na żądanie.
- (b) Zmianę.

Interpretacja:

- (a) Przerwa na żądanie nie może zostać przyznana, ponieważ zakończył się czas gry kwarty lub dogrywki.
- (b) Zmiana może zostać dokonana jedynie po wykonaniu rzutów wolnych zanim zakończy się przerwa meczu przed kolejną kwartą lub dogrywką.

18/19-4 Reguła Jeżeli sygnał zegara czasu akcji rozbrzmiewa, podczas gdy piłka jest w locie do kosza po rzucie z gry, to błąd nie zostaje popełniony, a zegar czasu gry nie zostaje zatrzymany. Jeżeli rzut do kosza jest celny, to – pod pewnymi warunkami – jest to możliwość przyznania przerwy na żądanie lub zmiany dla obu drużyn.

18/19-5 Przykład: Podczas rzutu do kosza z gry, piłka znajduje się w powietrzu, kiedy rozbrzmiewa sygnał zegara czasu akcji. Następnie piłka wpada do kosza. W tym momencie jedna lub obie drużyny proszą o:

- (a) Przerwę na żądanie.
- (b) Zmianę.

Interpretacja:

- (a) Jest to możliwość przyznania przerwy na żądanie jedynie dla drużyny, która straciła punkty. Jeżeli przerwa na żądanie zostanie przyznana drużynie, która straciła punkty, przeciwnikom również można przyznać przerwę na żądanie i obie drużyny mogą dokonać zmian, jeżeli zgłaszają taką potrzebę.
- (b) Jest to możliwość przyznania zmiany jedynie dla drużyny, która straciła punkty, i jedynie wtedy, kiedy zegar czasu gry wskazuje dwie minuty (2:00) lub mniej do końca czwartej (4) kwarty lub każdej dogrywki. Jeżeli drużynie, która straciła punkty zostanie przyznana zmiana, przeciwnicy również będą mogli dokonać zmiany, jak również – w takiej sytuacji – obydwu drużynom może zostać przyznana przerwa na żądanie, jeżeli zgłaszają taką potrzebę.

18/19-6 Reguła Jeżeli prośba o przerwę na żądanie lub zmianę (za jakiegokolwiek zawodnika, w tym wykonującego rzuty wolne) zostaje zgłoszona po tym, jak piłka została oddana do dyspozycji zawodnikowi wykonującemu pierwszy rzut wolny, przerwa na żądanie lub zmiana może zostać przyznana którejkolwiek z drużyn, jeśli:

- (a) Ostatni rzut wolny jest celny.
- (b) Po ostatnim rzucie wolnym, gra ma zostać wznowiona wprowadzeniem piłki.
- (c) Z jakiegokolwiek innego ważnego powodu, piłka pozostaje martwa po ostatnim rzucie wolnym.

18/19-7 Przykład: A1 zostały przyznane dwa (2) rzuty wolne. Jedna z drużyn prosi o przerwę na żądanie lub zmianę:

- (a) Zanim piłka znajdzie się w dyspozycji A1, który ma wykonać rzuty wolne.
- (b) Po pierwszym (1) rzucie wolnym.
- (c) Po celnym, drugim (2) rzucie wolnym, zanim piłka znajdzie się w dyspozycji zawodnika wprowadzającego ją.
- (d) Po celnym, drugim (2) rzucie wolnym, po tym, jak piłka znalazła się w dyspozycji zawodnika wprowadzającego ją.

Interpretacja:

- (a) Przerwa na żądanie lub zmiana zostaje przyznana przed pierwszym (1) rzutem wolnym.
- (b) Przerwa na żądanie lub zmiana nie zostaje przyznana po pierwszym (1) rzucie wolnym, nawet jeżeli jest celny.
- (c) Przerwa na żądanie lub zmiana zostaje przyznana przed wprowadzeniem piłki.
- (d) Przerwa na żądanie lub zmiana nie zostaje przyznana.

18/19-8 Przykład: A1 zostały przyznane dwa (2) rzuty wolne. Po pierwszym (1) rzucie wolnym, jedna z drużyn prosi o przerwę na żądanie lub zmianę. Podczas ostatniego rzutu wolnego:

- (a) Piłka odbija się od obręczy i gra jest kontynuowana.
- (b) Rzut wolny jest celny.
- (c) Piłka nie dotyka obręczy kosza.
- (d) A1 przekracza linię rzutów wolnych podczas rzutu i sędziowie orzekają błąd rzucającego.
- (e) B1 wchodzi w obszar ograniczony, zanim piłka opuści ręce A1. Sędziowie odgwizdują błąd B1, po czym rzut A1 jest niecelny.

Interpretacja:

- (a) Przerwa na żądanie lub zmiana nie zostaje przyznana.
- (b), (c) i (d) Przerwa na żądanie lub zmiana zostaje niezwłocznie przyznana.
- (e) Ponowny rzut wolny zostaje wykonany przez A1 i jeśli jest celny, przerwa na żądanie lub zmiana zostaje niezwłocznie przyznana.

18/19-9 Reguła Jeżeli po tym, jak została zgłoszona prośba o przerwę na żądanie, zostaje popełniony faul przez

którąkolwiek z drużyn, przerwa na żądanie nie może rozpocząć się do momentu, kiedy sędzia zakończy swoją sygnalizację do stolika sędziowskiego, związaną z tym faulem. W sytuacji popełnienia piątego (5) faula przez zawodnika, sygnalizacja do stolika sędziowskiego musi uwzględniać niezbędną procedurę zmiany tego zawodnika. Jak tylko sygnalizacja zakończy się, przerwa na żądanie rozpocznie się w momencie, kiedy sędzia zagwizdże i pokaże umowny gest przerwy na żądanie.

18/19-10 Przykład: Podczas gry trener drużyny A prosi o przerwę na żądanie, po czym B1 popełnia swój piąty (5) faul.

Interpretacja:

Możliwość przyznania przerwy na żądanie nie może rozpocząć się, dopóki sygnalizacja sędziego do stolika sędziowskiego – związana z faulem – nie zostanie zakończona oraz zmiennik wchodzący w miejsce B1, nie stanie się zawodnikiem.

18/19-11 Przykład: Podczas gry trener drużyny A prosi o przerwę na żądanie, po czym którykolwiek z zawodników popełnia faul.

Interpretacja:

Drużyny mają prawo udać się do swoich stref ławek, jeśli są świadome, że została zgłoszona przerwa na żądanie, nawet jeśli przerwa na żądanie formalnie jeszcze się nie rozpoczęła.

18/19-12 Reguła Art. 18 i 19 jasno określają, kiedy rozpoczyna i kończy się możliwość przyznania przerwy na żądanie lub zmiany. Trenerzy zgłaszający prośbę o przerwę na żądanie oraz zmiennicy zgłaszający prośbę o zmianę, muszą być świadomi tych ograniczeń, w przeciwnym razie przerwa na żądanie lub zmiana nie zostanie przyznana.

18/19-13 Przykład: Możliwość przyznania zmiany właśnie się zakończyła, kiedy zmiennik A6 podbiega do stolika sędziowskiego głośno prosząc o zmianę. Sekretarz reaguje i błędnie daje sygnał dźwiękowy. Sędzia daje sygnał gwizdkiem i przerywa grę.

Interpretacja:

Z powodu zatrzymania gry przez sędziego, piłka staje się martwa, a zegar czasu gry pozostaje zatrzymany, co stwarza możliwość przyznania zmiany. Jednakże, ponieważ prośba została zgłoszona zbyt późno, przerwa a zmiana nie zostaje przyznana. Grę należy wznowić niezwłocznie.

18/19-14 Przykład: Nielegalne dotyknięcie piłki lub ingerencja w jej lot zostaje orzeczona w dowolnym momencie meczu. Zmiennicy z którejkolwiek drużyny, lub z obu drużyn, czekają przy stoliku sędziowskim, aby wejść na boisko lub została zgłoszona prośba o przerwę na żądanie przez którąkolwiek z drużyn.

Interpretacja:

Błąd powoduje, że zegar czasu gry zostaje zatrzymany, a piłka staje się martwa. Zmiany lub przerwa na żądanie zostaje przyznana.

18/19-15 Przykład: Podczas niecelnej próby rzutu za dwa (2) punkty, A1 jest faulowany przez B1. Po tym jak A1 wykonał pierwszy z dwóch rzutów wolnych, A2 zostaje ukarany faulem technicznym. Wtedy jedna z drużyn prosi o przerwę na żądanie lub zmianę.

Interpretacja:

Dowolny zawodnik drużyny B wykona jeden (1) rzut wolny za faul techniczny (bez zawodników na miejscach przy polu rzutów wolnych). Następnie A1 wykona drugi rzut wolny i gra zostanie wznowiona, jak po ostatnim rzucie wolnym. Przerwa lub zmiana może zostać przyznana, jeśli po drugim rzucie wolnym A1 piłka staje się martwa.

18/19-16 Przykład: Podczas niecelnej próby rzutu za dwa (2) punkty, A1 jest faulowany przez B1. Po tym jak A1 wykonał pierwszy z dwóch rzutów wolnych, A2 zostaje ukarany faulem technicznym. Po tym jak dowolny zawodnik drużyny B wykonał jeden (1) rzut wolny za faul techniczny (bez zawodników na miejscach przy polu rzutów wolnych), jedna z drużyn prosi o przerwę na żądanie lub zmianę.

Interpretacja:

A1 wykona drugi rzut wolny i gra zostanie wznowiona, jak po ostatnim rzucie wolnym. Przerwa lub zmiana może zostać przyznana, jeśli po drugim rzucie wolnym A1 piłka staje się martwa.

18/19-17 Przykład: A1 zostaje ukarany faulem technicznym. B6 prosi o zmianę, aby wykonać rzut wolny za faul techniczny A1.

Interpretacja:

Obie drużyny mogą dokonać zmian. B6, po tym jak stał się zawodnikiem, wykona rzut wolny, ale nie może zostać zmieniony do momentu, aż piłka stanie się ponownie martwa po fazie gry z włączonym zegarem.

18/19-18 Reguła Każda przerwa na żądanie trwa jedną (1) minutę. Drużyny muszą powrócić na boisko niezwłocznie po tym, jak sędzia zagwiżdże i umownym gestem przywoła drużyny. Zdarza się, że drużyna przedłuża przerwę na żądanie ponad przysługującą im jedną (1) minutę, uzyskując w ten sposób korzyść i powodując opóźnienie gry. W takiej sytuacji, sędzia musi udzielić ostrzeżenia **trenerowi** tej drużyny. Jeżeli **trener tej** drużyny nie reaguje na ostrzeżenie, zostanie jej przyznana kolejna przerwa na żądanie. Jeżeli drużyna ta nie ma więcej przerw na żądanie do wykorzystania, może zostać orzeczony faul techniczny za opóźnianie gry przeciwko trenerowi tej drużyny, zapisany w protokole jako „**B₁**”. Jeżeli ta sama drużyna, której wcześniej udzielono ostrzeżenia, po przerwie meczu pomiędzy połowami, nie powróci niezwłocznie na boisko, zostanie jej przyznana przerwa na żądanie. **Ta przerwa na żądanie zostaje zapisana i trzecia (3) kwarta niezwłocznie zostanie rozpoczęta.**

18/19-19 Przykład: Zakończyła się przerwa na żądanie i sędzia umownym gestem przywołuje drużynę A na boisko. Trener drużyny A kontynuuje instruowanie swojej drużyny, która nadal pozostaje w strefie ławki. Sędzia ponownie przywołuje drużynę A na boisko, po czym:

- (a) Drużyna A w końcu powraca na boisko.
- (b) Drużyna A nadal pozostaje w strefie ławki.

Interpretacja:

- (a) Po tym, jak drużyna zaczyna powracać na boisko, sędzia udziela ostrzeżenia trenerowi, że jeżeli podobne zachowanie powtórzy się, drużynie A przyznana zostanie kolejna przerwa na żądanie.
- (b) Kolejna przerwa na żądanie – bez ostrzeżenia – zostaje przyznana drużynie A. Jeżeli drużyna A nie posiada więcej przerw na żądanie do wykorzystania, orzeczony zostaje faul techniczny przeciwko trenerowi drużyny A za opóźnianie gry, zapisany w protokole jako „**B₁**”.

18/19-20 Przykład: Po przerwie meczu pomiędzy połowami, drużyna A wciąż pozostaje w szatni przez co powoduje opóźnienie rozpoczęcia trzeciej (3) kwarty.

Interpretacja:

Po tym, jak drużyna A powróci na boisko, zostanie jej przyznana przerwa na żądanie – bez udzielania ostrzeżenia.

18/19-21 Reguła Jeżeli w drugiej (2) połowie meczu, drużynie nie została przyznana przerwa na żądanie do momentu gdy zegar czasu gry wskazuje dwie minuty (2:00) do końca czwartej (4) kwarty, to sekretarz kreśli dwie (2) poziome linie w protokole, w pierwszej rubryce przeznaczony dla tej drużyny w drugiej (2) połowie meczu. Tablica wyników powinna wskazywać, że pierwsza przerwa na żądanie została wykorzystana.

18/19-22 Przykład: Do momentu kiedy zegar czasu gry wskazuje dwie minuty (2:00) do końca czwartej (4) kwarty, żadna z drużyn nie wzięła przerwy na żądanie w drugiej (2) połowie meczu.

Interpretacja:

Sekretarz kreśli dwie (2) poziome linie w protokole w pierwszej (1) rubryce przeznaczony dla każdej z drużyn w drugiej (2) połowie meczu. Tablica wyników powinna wskazywać, że pierwsza przerwa na żądanie została wykorzystana.

18/19-23 Przykład: W momencie gdy zegar czasu gry wskazuje dwie minuty i dziewięć sekund (2:09) do końca czwartej (4) kwarty, trener drużyny A zgłasza prośbę o pierwszą (1) przerwę na żądanie w drugiej (2) połowie meczu. W momencie, gdy zegar czasu gry wskazuje jedną minutę i pięćdziesiąt osiem sekund (1:58), piłka wychodzi poza boisko i gra zostaje zatrzymana. W tym momencie, zostaje przyznana przerwa na żądanie dla drużyny A.

Interpretacja:

Sekretarz kreśli dwie (2) poziome linie w protokole, w pierwszej (1) rubryce przeznaczony dla drużyny A w drugiej (2) połowie, jako że przerwa na żądanie **nie** została przyznana zanim **zegar czasu gry wskazał dwie minuty (2:00)** do końca czwartej (4) kwarty. Przerwę na żądanie należy zapisać w drugiej (2) rubryce, a drużynie A pozostaje do wykorzystania tylko jedna (1) przerwa. **Po przerwie na żądanie**, tablica wyników powinna wskazywać, że dwie (2) przerwy na żądanie zostały wykorzystane.

18/19-24 Reguła Jeśli prośba o przerwę na żądanie zostaje zgłoszona przed lub po tym, jak został orzeczony faul techniczny, niesportowy lub dyskwalifikujący, przerwa na żądanie zostanie przyznana przed wykonaniem rzutu(-ów) wolnego(-ych) za ten faul. Jeśli podczas przerwy na żądanie zostaje orzeczony faul techniczny, niesportowy lub dyskwalifikujący, rzut(-y) wolny(-e), za ten faul, zostanie(-ną) wykonany(-e) po zakończeniu przerwy na żądanie.

18/19-25 Przykład: Trener B prosi o przerwę na żądanie. A1 popełnia faul niesportowy przeciwko B1, po czym A2 popełnia faul techniczny.

Interpretacja:

Przerwa na żądanie zostanie przyznana po zakończeniu sygnalizacji fauli do stolika sędziowskiego. Po przerwie na żądanie dowolny zawodnik drużyny B wykona jeden (1) rzut wolny za faul techniczny A2 (bez zawodników na miejscach przy polu rzutów wolnych). Następnie B1 wykona dwa (2) rzuty wolne za faul niesportowy (bez zawodników na miejscach przy polu rzutów wolnych). Grę wznowi drużyna B z linii wprowadzania piłki na polu ataku i będzie miała czternaście (14) sekund na rozegranie akcji.

18/19-26 Przykład: Trener B prosi o przerwę na żądanie. A1 popełnia faul niesportowy przeciwko B1. Przerwa na żądanie zostaje przyznana po zakończeniu sygnalizacji faula do stolika sędziowskiego. Podczas przerwy na żądanie A2 popełnia faul techniczny.

Interpretacja:

Po przerwie na żądanie dowolny zawodnik drużyny B wykona jeden (1) rzut wolny za faul techniczny A2 (bez zawodników na miejscach przy polu rzutów wolnych). Następnie B1 wykona dwa (2) rzuty wolne za faul niesportowy (bez zawodników na miejscach przy polu rzutów wolnych). Grę wznowi drużyna B z linii wprowadzania piłki na polu ataku i będzie miała czternaście (14) sekund na rozegranie akcji.

Art. 23 Zawodnik poza boiskiem i piłka poza boiskiem

23-1 Reguła Błędem jest, jeśli zawodnik – znajdujący się w obszarze ograniczonym – opuszcza boisko, wychodząc poza linię końcową, i **powraca do obszaru ograniczonego**, aby uniknąć błędu trzech (3) sekund.

23-2 Przykład: A1 znajduje się w obszarze ograniczonym krócej niż trzy (3) kolejne sekundy, a następnie wychodzi poza linię końcową i **powraca do obszaru ograniczonego**, aby uniknąć błędu trzech (3) sekund.

Interpretacja:

A1 popełnił błąd trzech (3) sekund.

Art. 24 Kozłowanie

24-1 Reguła Jeżeli zawodnik celowo rzuca piłką o tablicę (nie podejmuje próby rzutu do kosza z gry), **nie uznaje się tego za kozłowanie**.

24-2 Przykład: A1, który jeszcze nie kozłował, **stoi na podłodze**. Następnie A1 odbija piłkę o tablicę przeciwników lub swojej drużyny i łapie ją, zanim ta dotknie innego zawodnika.

Interpretacja:

Akcja legalna. Po złapaniu piłki A1 może rzucić do kosza, podać **piłkę lub** rozpocząć kozłowanie.

24-3 Przykład: Po zakończeniu kozłowania – czy to będąc w ruchu, czy stojąc na podłodze – A1 odbija piłkę o tablicę **przeciwników lub swojej drużyny** i łapie lub dotyka ją, zanim dotknie ona innego zawodnika.

Interpretacja:

Akcja legalna. Po złapaniu piłki A1 może rzucić do kosza lub podać, ale nie może ponownie rozpocząć kozłowanie.

24-4 **Przykład:** Rzut do kosza z gry A1 nie dotyka obręczy. Następnie A1 łapie piłkę, odbija ją o tablicę i ponownie łapie lub dotyka piłkę, zanim ta dotknie innego zawodnika.

Interpretacja:

Akcja legalna. Po złapaniu piłki A1 może rzucić do kosza, podać piłkę lub rozpocząć kozłowanie.

24-5 **Przykład:** A1 kozłuje piłkę, a następnie zatrzymuje się. Potem:

(a) A1 traci równowagę i, bez poruszania stopą nogi obrotu, dotyka piłką podłogi raz lub dwa razy, cały czas trzymając piłkę oburącz.

(b) A1 przerzuca piłkę z ręki do ręki, bez poruszania stopą nogi obrotu.

Interpretacja:

W obu sytuacjach, akcja jest legalna, jako że A1 nie przemieszcza swojej stopy nogi obrotu.

24-6 **Przykład:** A1 rozpoczyna kozłowanie:

(a) Rzucając piłkę ponad swoim przeciwnikiem,

(b) Rzucając piłkę na odległość kilku metrów od siebie,

po czym piłka dotyka podłogi, a następnie A1 kontynuuje kozłowanie.

Interpretacja:

W obu sytuacjach, akcja jest legalna, jako że piłka dotknęła podłogi, zanim A1 ponownie dotknął piłki podczas kozłowania.

Art. 25 Kroki

25-1 **Reguła** Legalnym zagranem jest, jeżeli zawodnik leżący na podłodze wchodzi w posiadanie piłki. Legalne jest również, jeżeli zawodnik trzymając piłkę, przewraca się na podłogę. Dozwołaną akcją jest także, jeżeli zawodnik z piłką, po upadku, ślizga się po podłodze. Jednakże, jeśli następnie ten zawodnik trzymając piłkę, turla się, **aby uniknąć obrony**, lub próbuje wstać, to popełnia błąd.

25-2 **Przykład:** A1 trzymając piłkę traci równowagę i upada na podłogę.

Interpretacja:

Zagranie A1, który przewraca się na podłogę, jest legalne.

25-3 **Przykład:** A1 leżąc na parkiecie, wchodzi w posiadanie piłki. Następnie, A1:

(a) Podaje piłkę do A2.

(b) Nadal leżąc na parkiecie, rozpoczyna kozłowanie.

(c) Kozłując piłkę, próbuje wstać.

(d) Trzymając piłkę, próbuje wstać.

Interpretacja:

(a), (b) i (c) Akcja A1 jest legalna.

(d) A1 popełnia błąd kroków.

25-4 **Przykład:** A1 trzymając piłkę przewraca się, a siła jego rozpędu powoduje, że ślizga się on po podłodze.

Interpretacja:

Ślizganie się A1 nie jest naruszeniem przepisów. Jednakże, jeśli następnie A1, nadal trzymając piłkę, turla się, **aby uniknąć obrony** lub próbuje wstać, popełnia błąd kroków.

25-5 **Reguła** Jeżeli zawodnik jest faulowany w akcji rzutowej, po czym zdobywa punkty popełniając jednocześnie błąd kroków, kosz nie zostaje zaliczony i należy przyznać rzuty wolne.

25-6 **Przykład:** A1 rozpoczął swoją akcję rzutową **z pola rzutów za dwa (2) punkty** penetrując w kierunku kosza i trzymając oburącz piłkę. W trakcie ciągłego ruchu do kosza jest faulowany przez B1, po czym A1 popełnia błąd kroków, a piłka wpada do kosza.

Interpretacja:

Kosz nie zostaje zaliczony. A1 zostają przyznane dwa (2) rzuty wolne.

25-7 Reguła Błędem jest, jeśli zawodnik podnosi partnera, aby ten zagrał piłką.

25-8 Przykład: A1 obejmuje i podnosi A2 pod koszem przeciwników. A3 podaje piłkę do A2, a ten wykonuje wsad do kosza.

Interpretacja:

A1 popełnia błąd. Punkty nie zostaną zaliczone. Drużyna B wprowadzi piłkę z przedłużenia linii rzutów wolnych na swoim polu obrony.

Art. 28 Osiem (8) sekund

28-1 Reguła Kiedy zegar czasu akcji zostaje zatrzymany z powodu sytuacji rzutu sędziowskiego i w wyniku procedury naprzemiennego posiadania ta sama drużyna, która była w posiadaniu piłki, otrzyma ją do wprowadzenia na polu obrony, to pomiar ośmiu (8) sekund należy kontynuować od momentu, w którym został zatrzymany.

28-2 Przykład: Drużyna A była w posiadaniu piłki na swoim polu obrony przez pięć (5) sekund, kiedy orzeczono piłkę przetrzymaną. Drużyna A jest uprawniona do wprowadzenia piłki w wyniku naprzemiennego posiadania.

Interpretacja:

Drużyna A będzie miała tylko trzy (3) sekundy na wprowadzenie piłki na pole ataku.

28-3 Reguła Podczas kozłowania z pola obrony na pole ataku, piłka wchodzi na pole ataku, kiedy obie stopy kozłującego oraz piłka są całkowicie w kontakcie z jego polem ataku.

28-4 Przykład: A1 stoi okraciem nad linią środkową, kiedy otrzymuje piłkę od partnera A2, który jest na polu obrony. Następnie A1 podaje piłkę z powrotem do A2, który wciąż znajduje się na własnym polu obrony.

Interpretacja:

Legalne zagranie. A1 nie ma obu stóp całkowicie w kontakcie z polem ataku i dlatego może podać piłkę na pole obrony. Odliczanie okresu ośmiu (8) sekund będzie kontynuowane.

28-5 Przykład: A1 kozłuje piłkę z pola obrony i kończy kozłowanie łapiąc ją w momencie gdy stoi okraciem nad linią środkową. Następnie A1 podaje piłkę do A2, który także stoi okraciem nad linią środkową.

Interpretacja:

Legalne zagranie. A1 nie ma obu stóp całkowicie w kontakcie z polem ataku i dlatego może podać piłkę do A2, który również nie jest na polu ataku. Odliczanie okresu ośmiu (8) sekund będzie kontynuowane.

28-6 Przykład: A1 kozłuje piłkę z pola obrony i właśnie postawił jedną stopę (ale nie obydwie) na polu ataku. Następnie A1 podaje piłkę do A2, który stoi okraciem nad linią środkową, po czym A2 rozpoczyna kozłowanie na polu obrony.

Interpretacja:

Legalne zagranie. A1 nie ma obu stóp całkowicie w kontakcie z polem ataku i dlatego może podać piłkę do A2, który również nie jest na polu ataku. A2 może kozłować piłkę na polu obrony. Odliczanie okresu ośmiu (8) sekund będzie kontynuowane.

28-7 Przykład: Zawodnik A1 kozłuje piłkę z pola obrony i zatrzymuje swój ciągły ruch do przodu, ciągle kozłując, w momencie gdy:

- Stoi okraciem nad linią środkową.
- Obiema stopami jest na polu ataku, ale piłka jest kozłowana na polu obrony.
- Obiema stopami jest na polu ataku, a piłka jest kozłowana na polu obrony, po czym A1 obiema stopami powraca na pole obrony.
- Obiema stopami jest na polu obrony, ale piłka jest kozłowana na polu ataku.

Interpretacja:

W każdej z tych sytuacji, kozłujący A1 znajduje się na polu obrony do momentu, aż obie jego stopy i piłka będą całkowicie w kontakcie z polem ataku. W powyższych sytuacjach, pomiar okresu ośmiu (8) sekund będzie kontynuowany.

28-8 Reguła W każdej sytuacji, kiedy pomiar okresu ośmiu (8) sekund będzie kontynuowany od momentu w którym został zatrzymany, i ta sama drużyna, która była w posiadaniu piłki, będzie wprowadzać piłkę z pola obrony, sędzia wręczając piłkę zawodnikowi wprowadzającemu ją do gry, poinformuje go o czasie pozostałym do wprowadzenia piłki na pole ataku.

28-9 Przykład: A1 kozłuje piłkę przez sześć (6) sekund, kiedy zostaje odgwizdany faul obustronny na polu:
(a) Obrony.
(b) Ataku.

Interpretacja:

- (a) Gra zostaje wznowiona przez drużynę A wprowadzeniem piłki na polu obrony najbliższego miejsca popełnienia faulu obustronnego. Drużynie A pozostają dwie (2) sekundy do wprowadzenia piłki na pole ataku.
(b) Gra zostaje wznowiona przez drużynę A wprowadzeniem piłki na polu ataku najbliższego miejsca popełnienia faulu obustronnego.

28-10 Przykład: A1 kozłuje piłkę przez cztery (4) sekundy na polu obrony, kiedy B1 wybija piłkę poza boisko na polu obrony drużyny A.

Interpretacja:

Gra zostaje wznowiona przez drużynę A wprowadzeniem piłki na polu obrony. Drużynie A pozostają cztery (4) sekundy na wprowadzenie piłki na pole ataku.

28-11 Reguła Jeżeli gra zostaje zatrzymana przez sędziego z powodu niezwiązanego z żadną z drużyn i w ocenie sędziów, drużyna przeciwna mogłaby zostać postawiona w sytuacji niekorzystnej, pomiar okresu ośmiu (8) sekund będzie kontynuowany od momentu w którym został zatrzymany.

28-12 Przykład: Kiedy zegar czasu gry wskazuje dwadzieścia pięć sekund (0:25) do zakończenia czwartej (4) kwarty, a wynik to 72:72, drużyna A wchodzi w posiadanie piłki. A1 kozłuje ją przez cztery (4) sekundy na swoim polu obrony i wtedy gra zostaje zatrzymana przez sędziów, ponieważ:
(a) Zegar czasu gry lub zegar czasu akcji uległ awarii lub nie wystartował.
(b) Na boisko została rzucona butelka.
(c) Zegar czasu akcji został błędnie zresetowany.

Interpretacja:

We wszystkich przypadkach, gra zostanie wznowiona wprowadzeniem piłki przez drużynę A na polu obrony i pozostaną jej cztery (4) sekundy na wprowadzenie piłki na pole ataku. Drużyna B zostałaby postawiona w sytuacji niekorzystnej, jeśli drużyna A otrzymałaby nowy okres ośmiu (8) sekund.

28-13 Reguła Miejsce wprowadzenia piłki, po tym jak został orzeczony błąd ośmiu (8) sekund, jest uzależnione od umiejscowienia piłki na boisku w momencie popełnienia błędu.

28-14 Przykład: Drużyna A popełnia błąd ośmiu (8) sekund, kiedy:
(a) Piłka jest w posiadaniu drużyny A na polu obrony.
(b) Piłka jest w powietrzu, po podaniu A1 z pola obrony na pole ataku.

Interpretacja:

- Drużyna B będzie miała czternaście (14) sekund na rozegranie akcji i wprowadzi piłkę na własnym polu ataku, z miejsca najbliższego:
(a) Usytuowania piłki w momencie popełnienia błędu, z wyjątkiem miejsc bezpośrednio za tablicą.
(b) Linii środkowej.

Art. 29/50 Dwadzieścia cztery (24) sekundy

29/50-1 Reguła Rzut do kosza z gry jest oddany pod koniec czasu akcji, a sygnał rozbrzmiewa, kiedy piłka jest w powietrzu. Jeśli piłka nie dotyka obręczy, błąd zostaje popełniony, chyba że przeciwnicy wchodzą w oczywiste i natychmiastowe posiadanie piłki. Piłkę należy przyznać przeciwnikom do wprowadzenia najbliższej miejsca naruszenia przepisów, z wyjątkiem miejsc bezpośrednio za tablicą.

29/50-2 Przykład: A1 wykonuje rzut do kosza z gry i piłka jest w powietrzu, gdy rozbrzmiewa sygnał zegara czasu akcji. Piłka odbija się od tablicy, a następnie toczy się po podłodze i jest dotykana najpierw przez B1, a potem przez A2. W końcu w jej posiadanie wchodzi B2.

Interpretacja:

Jest to błąd dwudziestu czterech (24) sekund, ponieważ piłka nie dotknęła obręczy, a przeciwnicy nie weszli w oczywiste i natychmiastowe posiadanie piłki.

29/50-3 Przykład: Podczas rzutu do kosza z gry A1, piłka odbija się od tablicy, ale nie dotyka obręczy. Następnie, podczas walki na zbiórce, piłka jest dotykana przez B1 (ale nie wchodzi on w jej posiadanie), po czym A2 wchodzi w posiadanie piłki. W tym momencie, rozbrzmiewa sygnał zegara czasu akcji.

Interpretacja:

Jest to błąd dwudziestu czterech (24) sekund.

29/50-4 Przykład: A1 wykonuje rzut do kosza z gry pod koniec czasu akcji. Rzut jest legalnie zablokowany przez B1 (tzn. piłka opada na podłogę), po czym rozbrzmiewa sygnał zegara czasu akcji. Po sygnale, B1 popełnia faul przeciwko A1.

Interpretacja:

Jest to błąd dwudziestu czterech (24) sekund. Faul B1 zostaje zignorowany, chyba że jest to faul niesportowy lub dyskwalifikujący.

29/50-5 Przykład: A1 wykonuje rzut do kosza z gry i kiedy piłka jest w powietrzu, rozbrzmiewa sygnał zegara czasu akcji. Piłka nie dotyka obręczy, po czym natychmiast zostaje orzeczona piłka przetrzymana pomiędzy A2 i B2.

Interpretacja:

Jest to błąd dwudziestu czterech (24) sekund, ponieważ drużyna B nie wchodzi w oczywiste i natychmiastowe posiadanie piłki.

29/50-6 Przykład: A1 wykonuje rzut do kosza z gry. Kiedy piłka jest w powietrzu, brzmi sygnał zegara czasu akcji. Piłka nie dotyka obręczy, a następnie piłka, dotknięta przez B1, wychodzi poza boisko.

Interpretacja:

Jest to błąd dwudziestu czterech (24) sekund, ponieważ drużyna B nie weszła w oczywiste posiadanie piłki.

29/50-7 Reguła Jeżeli sygnał zegara czasu akcji rozbrzmiewa w sytuacji, kiedy w opinii sędziów, przeciwnicy wchodzą w oczywiste i natychmiastowe posiadanie piłki, sygnał powinien zostać zignorowany, a gra kontynuowana.

29/50-8 Przykład: Pod koniec czasu akcji, piłka podana przez A1 nie zostaje złapana przez A2 (oba znajdują się na polu ataku) i teraz piłka toczy się po polu obrony drużyny A. Zanim B1 wejdzie w posiadanie piłki mając otwartą drogę do kosza, rozbrzmiewa sygnał zegara czasu akcji.

Interpretacja:

Jeżeli B1 wejdzie w natychmiastowe i oczywiste posiadanie piłki, to sygnał zegara czasu akcji należy zignorować, a grę kontynuować.

29/50-9 Reguła Jeśli drużyna, która posiadała piłkę, jest uprawniona do wprowadzenia piłki w wyniku naprzemiennego posiadania, to drużynie tej pozostaje tyle czasu na rozegranie akcji, ile wskazywał zegar czasu akcji w momencie orzeczenia sytuacji rzutu sędziowskiego.

29/50-10 Przykład: Drużyna A jest w posiadaniu piłki **na swoim polu ataku** i w momencie, gdy zegar czasu akcji wskazuje dziesięć (10) sekund, orzeczona zostaje piłka przetrzymana. Prawo do wprowadzenia piłki w wyniku naprzemiennego posiadania przysługuje:

- (a) Drużynie A.
- (b) Drużynie B.

Interpretacja:

- (a) Drużynie A pozostanie dziesięć (10) sekund na rozegranie akcji.
- (b) Drużyna B otrzyma nowy okres dwudziestu czterech (24) sekund.

29/50-11 Przykład: Drużyna A jest w posiadaniu piłki **na swoim polu ataku** i w momencie, gdy zegar czasu akcji wskazuje dziesięć (10) sekund, piłka wychodzi poza boisko. Sędziowie nie są zgodni czy ostatnim, który dotknął piłkę zanim wyszła poza boisko był A1, czy B1. Zostaje orzeczona sytuacja rzutu sędziowskiego, a prawo do wprowadzenia piłki w wyniku naprzemiennego posiadania przysługuje:

- (a) Drużynie A.
- (b) Drużynie B.

Interpretacja:

- (a) Drużynie A pozostanie dziesięć (10) sekund na rozegranie akcji.
- (b) Drużyna B otrzyma nowy okres dwudziestu czterech (24) sekund.

29/50-12 Reguła Jeżeli gra zostaje zatrzymana przez sędziów z powodu faula lub błędu (nie z powodu wyjścia piłki poza boisko) drużyny nieposiadającej piłki, a prawo do posiadania piłki przysługuje tej samej drużynie, która wcześniej posiadała ją na polu ataku, to:

- (a) Jeśli zegar czasu akcji wskazywał czternaście (14) sekund lub więcej w momencie zatrzymania gry, pomiar czasu akcji należy kontynuować od momentu, w którym został zatrzymany.
- (b) Jeśli zegar czasu akcji wskazywał trzynaście (13) sekund lub mniej w momencie zatrzymania gry, należy ustawić go na czternaście (14) sekund.

29/50-13 Przykład: B1 wybija piłkę poza boisko na polu ataku drużyny A. Zegar czasu akcji wskazuje osiem (8) sekund.

Interpretacja:

Drużynie A pozostanie osiem (8) sekund na rozegranie akcji.

29/50-14 Przykład: A1 kozłuje piłkę na polu ataku i jest faulowany przez B1. Jest to drugi (2) faul drużyny B w tej kwarcie. Zegar czasu akcji wskazuje trzy (3) sekundy.

Interpretacja:

Drużyna A będzie miała czternaście (14) sekund na rozegranie akcji.

29/50-15 Przykład: Drużyna A jest w posiadaniu piłki na **swoim** polu ataku i zegar czasu akcji wskazuje cztery (4) sekundy, kiedy:

- (a) A1 ulega kontuzji i sędziowie przerywają grę.
- (b) B1 ulega kontuzji i sędziowie przerywają grę.

Interpretacja:

- (a) Drużynie A pozostaną cztery (4) sekundy na rozegranie akcji.
- (b) Drużyna A będzie miała czternaście (14) sekund na rozegranie akcji.

29/50-16 Przykład: A1 oddaje rzut do kosza z gry. Podczas gdy piłka jest w locie do kosza, odgwizdany zostaje faul obustronny A2 i B2 **(z takimi samymi karami)**. Zegar czasu akcji wskazuje sześć (6) sekund. Piłka nie **dotyka obręczy** kosza. Strzałka naprzemiennego posiadania wskazuje, że piłkę wprowadzi drużyna A.

Interpretacja:

Drużynie A pozostanie sześć (6) sekund na rozegranie akcji.

29/50-17 Przykład: A1 kozłuje piłkę, kiedy zegar czasu akcji wskazuje pięć (5) sekund. W tym momencie, faulem techniczny

Interpretacja:

Po skasowaniu równych kar, gra zostanie wznowiona wprowadzeniem piłki przez drużynę A i pozostanie jej pięć (5) sekund na rozegranie akcji.

29/50-18 Przykład: Kiedy zegar czasu akcji wskazuje:

- (a) Szesnaście (16) sekund,
- (b) Dwanaście (12) sekund,

B1, znajdujący się na polu obrony drużyny B, umyślnie kopie lub uderza piłkę pięścią, po tym jak A1 podał piłkę do A2, stojącego na polu ataku drużyny A.

Interpretacja:

W obydwu sytuacjach B1 popełnia błąd. Piłkę wprowadzi drużyna A na swoim polu ataku i będzie miała:

- (a) Szesnaście (16) sekund na rozegranie akcji.
- (b) Czternaście (14) sekund na rozegranie akcji.

29/50-19 Przykład: Kiedy w trzeciej (3) kwarcie A1 wprowadza piłkę, B1, znajdujący się na własnym polu obrony, przekłada ręce ponad linię ograniczającą boisko i blokuje podanie A1. W tym momencie, zegar czasu akcji wskazuje:

- (a) Dziewiętnaście (19) sekund.
- (b) Jedenaście (11) sekund.

Interpretacja:

W obydwu sytuacjach B1 popełnia błąd. Piłkę wprowadzi drużyna A na swoim polu ataku i będzie miała:

- (a) Dziewiętnaście (19) sekund na rozegranie akcji.
- (b) Czternaście (14) sekund na rozegranie akcji.

29/50-20 Przykład: Kiedy A1 kozłuje piłkę na polu ataku, B2 popełnia faul niesportowy przeciwko A2, a zegar czasu akcji wskazuje sześć (6) sekund.

Interpretacja:

Niezależnie od tego czy rzuty wolne będą celne, czy też nie, drużyna A wznowi grę z linii wprowadzania piłki na polu ataku i będzie miała czternaście (14) sekund na rozegranie akcji.

Ta sama interpretacja ma zastosowanie w sytuacji faula dyskwalifikującego.

29/50-21 Reguła Jeżeli gra zostaje zatrzymana przez sędziego z powodu niezwiązanego z żadną z drużyn i w ocenie sędziów, drużyna przeciwna mogłaby zostać postawiona w sytuacji niekorzystnej, pomiar czasu akcji należy kontynuować od momentu, w którym został zatrzymany.

29/50-22 Przykład: Zegar czasu gry wskazuje dwadzieścia pięć sekund (0:25) do zakończenia meczu, a wynik meczu to 72:72, kiedy drużyna A wchodzi w posiadanie piłki na swoim polu ataku. A1 kozłuje ją przez dwadzieścia (20) sekund i wtedy gra zostaje zatrzymana przez sędziów, ponieważ:

- (a) Zegar czasu gry lub zegar czasu akcji uległ awarii lub nie wystartował.
- (b) Na boisko została rzucona butelka.
- (c) Zegar czasu akcji został błędnie zresetowany.

Interpretacja:

We wszystkich sytuacjach, gra zostanie wznowiona wprowadzeniem piłki przez drużynę A i pozostaną jej cztery (4) sekundy na rozegranie akcji. Drużyna B została postawiona w sytuacji niekorzystnej, jeśli drużynie A przyznano by nowe czternaście (14) sekund.

29/50-23 Przykład: Po rzucie do kosza z gry zawodnika A1, piłka odbija się od obręczy, a następnie A2 wchodzi w posiadanie piłki. Dziewięć (9) sekund później, błędnie rozbrzmiewa sygnał zegara czasu akcji. Sędziowie przerywają grę.

Interpretacja:

Drużyna A będąca w posiadaniu piłki, byłaby postawiona w sytuacji niekorzystnej, jeżeli orzeczony zostałby błąd dwudziestu czterech (24) sekund. Po konsultacji z komisarzem, jeśli obecny, oraz mierzącym czas akcji, gra zostanie wznowiona wprowadzeniem piłki przez drużynę A i pozostanie jej pięć (5) sekund na rozegranie akcji.

29/50-24 Przykład: Kiedy zegar czasu akcji wskazuje cztery (4) sekundy, A1 wykonuje rzut do kosza z gry. Piłka nie dotyka obręczy, ale mierzący czas akcji omyłkowo resetuje zegar czasu akcji. A2 zbiera piłkę i po pewnym czasie, A3 zdobywa punkty. W tym momencie, sędziowie orientują się w całej sytuacji.

Interpretacja:

Sędziowie (po konsultacji z komisarzem, jeśli jest obecny) potwierdzają, że piłka nie dotknęła obręczy po rzucie A1. Teraz muszą zdecydować, czy piłka opuściła ręce A3 przed tym, jak miał zabrzmieć sygnał zegara czasu akcji, jeśli nie doszłoby do jego zresetowania. Jeśli zdaniem sędziów, piłka opuściła ręce rzucającego A3, kosz zostaje zaliczony, jeśli nie, błąd dwudziestu czterech (24) sekund zostaje orzeczony, a kosz A3 nie zostaje zaliczony.

29/50-25 Reguła Wprowadzenie piłki, przyznane w wyniku kary za faul niesportowy lub dyskwalifikujący, musi zawsze mieć miejsce na linii wprowadzania piłki na polu ataku drużyny, a zegar czasu akcji należy ustawić na czternaście (14) sekund.

29/50-26 Przykład: Kiedy w czwartej (4) kwarcie zegar czasu gry wskazuje jedną minutę i dwanaście sekund (1:12), a zegar czasu akcji wskazuje sześć (6) sekund, A1 kozłuje piłkę na swoim polu ataku, a B1 popełnia faul niesportowy przeciwko A1. Po pierwszym rzucie wolnym A1 zostaje zgłoszona prośba o przerwę na żądanie przez trenera A lub trenera B.

Interpretacja:

A1 wykona drugi rzut wolny, a następnie zostanie przyznana przerwa na żądanie. Po przerwie na żądanie drużyna A wznowi grę z linii wprowadzania piłki na swoim polu ataku i będzie miała czternaście (14) sekund na rozegranie akcji.

29/50-27 Reguła Jeśli został wykonany rzut do kosza z gry, a następnie został odgwizdany faul zawodnika obrony na jego polu obrony, zegar czasu akcji należy ustawić na czternaście (14) sekund.

29/50-28 Przykład: Kiedy zegar czasu akcji wskazuje siedemnaście (17) sekund, A1 wykonuje rzut do kosza z gry. Kiedy piłka jest w powietrzu, B2 popełnia faul na A2. Jest to drugi (2) faul drużyny B w tej kwarcie. Następnie:

- (a) Piłka wpada do kosza.
- (b) Piłka odbija się od obręczy, ale nie wpada do kosza.
- (c) Piłka nie dotyka obręczy.

Interpretacja:

(a) Kosz zdobyty przez A1 zostaje zaliczony.
We wszystkich trzech sytuacjach piłka zostanie przyznana drużynie A do wprowadzenia najbliższej miejsca odgwizdania faula i drużyna będzie miała czternaście (14) sekund na rozegranie akcji.

29/50-29 Przykład: Kiedy zegar czasu akcji wskazuje dziesięć (10) sekund, A1 wykonuje rzut do kosza z gry. Kiedy piłka jest w powietrzu, B2 popełnia faul na A2. Jest to drugi (2) faul drużyny B w tej kwarcie. Następnie:

- (a) Piłka wpada do kosza.
- (b) Piłka odbija się od obręczy, ale nie wpada do kosza.
- (c) Piłka nie dotyka obręczy.

Interpretacja:

(a) Kosz zdobyty przez A1 zostaje zaliczony.
We wszystkich trzech sytuacjach piłka zostanie przyznana drużynie A do wprowadzenia najbliższej miejsca odgwizdania faula i drużyna będzie miała czternaście (14) sekund na rozegranie akcji.

29/50-30 Przykład: A1 wykonuje rzut do kosza z gry. Kiedy piłka jest w powietrzu, brzmi sygnał zegara czasu akcji, a następnie B2 popełnia faul na A2. Jest to drugi (2) faul drużyny B w kwarcie. Następnie:

- (a) Piłka wpada do kosza.
- (b) Piłka odbija się od obręczy, ale nie wpada do kosza.
- (c) Piłka nie dotyka obręczy.

Interpretacja:

(a) Kosz zdobyty przez A1 zostaje zaliczony.

We wszystkich trzech sytuacjach drużyna A nie popełniła błędu dwudziestu czterech (24) sekund. Piłka zostanie przyznana drużynie A do wprowadzenia najbliższej miejsca **odgwizdania faula i drużyna będzie miała czternaście (14) sekund na rozegranie akcji.**

29/50-31 Przykład: Kiedy zegar czasu akcji wskazuje dziesięć (10) sekund, A1 wykonuje rzut do kosza z gry. Kiedy piłka jest w powietrzu, B2 popełnia faul na A2. Jest to piąty (5) faul drużyny B w tej kwarcie. Następnie:

- (a) Piłka wpada do kosza.
- (b) Piłka **odbija się od** obręczy, ale nie wpada do kosza.
- (c) Piłka nie dotyka obręczy.

Interpretacja:

(a) Kosz zdobyty przez A1 zostaje zaliczony.

We wszystkich trzech sytuacjach A2 zostaną przyznane dwa (2) rzuty wolne.

29/50-32 Przykład: A1 wykonuje rzut do kosza z gry. Kiedy piłka jest w powietrzu, brzmi sygnał zegara czasu akcji, a następnie B2 popełnia faul na A2. Jest to piąty (5) faul drużyny B w tej kwarcie. Następnie:

- (a) Piłka wpada do kosza.
- (b) Piłka **odbija się od** obręczy, ale nie wpada do kosza.
- (c) Piłka nie dotyka obręczy.

Interpretacja:

(a) Kosz zdobyty przez A1 zostaje zaliczony.

We wszystkich trzech sytuacjach drużyna A nie popełniła błędu dwudziestu czterech (24) sekund. A2 zostaną przyznane dwa (2) rzuty wolne.

29/50-33 Reguła Po tym, jak piłka z jakiegokolwiek powodu dotknęła obręczy kosza przeciwników, zegar czasu akcji należy ustawić na czternaście (14) sekund, jeżeli posiadanie piłki odzyskuje drużyna, która była w jej posiadaniu, zanim piłka dotknęła obręczy.

29/50-34 Przykład: A1 podaje piłkę do A2. Podczas podania, piłka zostaje dotknięta przez B2, po czym odbija się od obręczy, a następnie A3 wchodzi w posiadanie piłki.

Interpretacja:

Zegar czasu akcji należy ustawić na czternaście (14) sekund, w momencie kiedy A3 wchodzi w posiadanie piłki **w dowolnym miejscu na boisku.**

29/50-35 Przykład: A1 wykonuje rzut do kosza z gry, gdy zegar czasu akcji wskazuje:

- (a) Cztery (4) sekundy.
- (b) Dwadzieścia (20) sekund.

Następnie, piłka odbija się od obręczy i A2 wchodzi w jej posiadanie.

Interpretacja:

W obu sytuacjach, zegar czasu akcji należy ustawić na czternaście (14) sekund, **w momencie kiedy A2 wchodzi w posiadanie piłki w dowolnym miejscu na boisku.**

29/50-36 Przykład: A1 wykonuje rzut do kosza z gry. Piłka dotyka obręczy. B1 dotyka piłkę, a następnie A2 wchodzi w posiadanie piłki.

Interpretacja:

Zegar czasu akcji należy ustawić na czternaście (14) sekund w momencie, kiedy A2 wchodzi w posiadanie piłki **w dowolnym miejscu na boisku.**

29/50-37 Przykład: A1 wykonuje rzut do kosza z gry. Piłka dotyka obręczy. B1 dotyka piłkę, która następnie wychodzi poza boisko.

Interpretacja:

Drużyna A wprowadzi piłkę najbliższej miejsca, **gdzie piłka wyszła poza boisko.** Zegar czasu akcji należy ustawić na czternaście (14) sekund, niezależnie od tego, **gdzie nastąpi wznowienie gry.**

29/50-38 Przykład: Kiedy zegar czasu akcji wskazuje cztery (4) sekundy, A1 rzuca piłkę w kierunku obręczy kosza przeciwników, aby zresetować zegar czasu akcji. Piłka dotyka obręczy, po czym B1 dotyka piłkę, która następnie wychodzi poza boisko na polu obrony drużyny A.

Interpretacja:

Drużyna A wprowadzi piłkę do gry na **swoim** polu obrony **najbliżej miejsca, gdzie piłka wyszła poza boisko**. Zegar czasu akcji należy ustawić na czternaście (14) sekund.

29/50-39 Przykład: A1 wykonuje rzut do kosza z gry. Piłka dotyka obręczy, po czym A2 zbija piłkę, a następnie A3 wchodzi w posiadanie piłki.

Interpretacja:

Zegar czasu akcji należy ustawić na czternaście (14) sekund, kiedy A3 wchodzi w posiadanie piłki w **dowolnym** miejscu na boisku.

29/50-40 Przykład: A1 wykonuje rzut do kosza z gry. Piłka dotyka obręczy i w sytuacji zbiórki, B2 popełnia faul przeciwko A2. Jest to trzeci (3) faul drużyny B w tej kwarcie.

Interpretacja:

Drużyna A wprowadzi piłkę najbliżej miejsca **popelnienia faula**. Zegar czasu akcji należy ustawić na czternaście (14) sekund.

29/50-41 Przykład: A1 wykonuje rzut do kosza z gry. Piłka wpada do kosza, a następnie B2 popełnia faul przeciwko A2. Jest to trzeci (3) faul drużyny B w tej kwarcie.

Interpretacja:

Punkty zostają zaliczone. Drużyna A wprowadzi piłkę najbliżej miejsca **popelnienia faula**. Zegar czasu akcji należy ustawić na czternaście (14) sekund.

29/50-42 Przykład: A1 wykonuje rzut do kosza z gry. Piłka dotyka obręczy, a następnie, w sytuacji zbiórki, zostaje orzeczona piłka przetrzymana pomiędzy A2 i B2. Strzałka naprzemiennego posiadania wskazuje, że piłkę wprowadzi drużyna A.

Interpretacja:

Drużyna A wprowadzi piłkę najbliżej miejsca wystąpienia sytuacji rzutu sędziowskiego. Zegar czasu akcji należy ustawić na czternaście (14) sekund.

29/50-43 Przykład: A1 wykonuje rzut do kosza z gry. Piłka zatrzymuje się pomiędzy tablicą a obręczą. Strzałka naprzemiennego posiadania wskazuje, że piłkę wprowadzi drużyna A. Zegar czasu akcji wskazuje osiem (8) sekund.

Interpretacja:

Drużyna A wprowadzi piłkę zza linii końcowej obok tablicy. **Zegar czasu akcji należy ustawić na czternaście (14) sekund.**

29/50-44 Przykład: A1, będąc na polu ataku, podaje piłkę nad kosz do A2, aby ten wykonał efektowny wsad do kosza. A2 nie łapie piłki i ta dotyka obręczy, po czym A3 wchodzi w posiadanie piłki.

Interpretacja:

Zegar czasu akcji należy ustawić na czternaście (14) sekund, kiedy A3 wchodzi w posiadanie piłki. Jeśli A3 dotyka piłkę będąc na polu obrony, popełnia błąd powrotu piłki na pole obrony.

29/50-45 Przykład: Po zbiórce **piłki** w obronie **przez A1, B1** wybija ją z rąk A1, po czym piłka dotyka obręczy i zostaje złapana przez B2.

Interpretacja:

Ponieważ piłka nie była w posiadaniu tej samej drużyny, która posiadała piłkę zanim ta dotknęła obręczy, zegar czasu akcji należy ustawić na dwadzieścia cztery (24) sekundy dla drużyny B.

29/50-46 Przykład: A1 wykonuje rzut do kosza z gry, kiedy zegar czasu akcji wskazuje sześć (6) sekund. Piłka dotyka obręczy, po czym A2 wchodzi w posiadanie piłki na **swoim** polu obrony, gdzie zostaje sfaulowany przez B1. Jest to trzeci (3) faul drużyny B w tej kwarcie.

Interpretacja:

Drużyna A wprowadzi piłkę z pola obrony i będzie miała dwadzieścia cztery (24) sekundy na rozegranie akcji.

29/50-47 Reguła Kiedykolwiek, podczas akcji z włączonym zegarem czasu gry, drużyna wchodzi w nowe posiadanie żywej piłki w dowolnym miejscu na boisku, będzie miała dwadzieścia cztery (24) sekundy na rozegranie akcji.

29/50-48 Przykład: Kiedy zegar czasu gry jest włączony, A1 wchodzi w posiadanie żywej piłki na boisku będąc na swoim polu:

- (a) Obrony.
- (b) Ataku.

Interpretacja:

W obydwu sytuacjach drużyna A będzie miała dwadzieścia cztery (24) sekundy na rozegranie akcji.

29/50-49 Reguła Kiedykolwiek drużyna ustanawia posiadanie żywej piłki na polu ataku lub na polu obrony i zegar czasu akcji wskazuje czternaście (14) sekund lub mniej, zegar czasu akcji należy wyłączyć.

29/50-50 Przykład: Drużynie A zostaje przyznane nowe posiadanie piłki, kiedy pozostaje dwanaście (12) sekund do zakończenia kwarty.

Interpretacja:

Zegar czasu akcji należy wyłączyć.

29/50-51 Przykład: Zegar czasu gry wskazuje osiemnaście sekund (0:18), a zegar czasu akcji wskazuje trzy (3) sekundy, kiedy B1 celowo kopie piłkę będąc na polu obrony.

Interpretacja:

Gra zostanie wznowiona przez drużynę A wprowadzeniem piłki na polu ataku drużyny A. Zegar czasu akcji należy ustawić na czternaście (14) sekund.

29/50-52 Przykład: Zegar czasu gry wskazuje siedem sekund (0:07), a zegar czasu akcji wskazuje trzy (3) sekundy, kiedy B1 celowo kopie piłkę będąc na polu obrony.

Interpretacja: Gra zostanie wznowiona przez drużynę A wprowadzeniem piłki na polu ataku drużyny A. Zegar czasu akcji należy wyłączyć.

29/50-53 Przykład: Zegar czasu gry wskazuje dwadzieścia trzy sekundy (0:23), kiedy drużyna A ustanawia nowe posiadanie piłki. Zegar czasu akcji wskazuje dziewiętnaście (19) sekund w momencie, gdy A1 wykonuje rzut do kosza z gry. Piłka dotyka obręczy i zostaje zebrana przez A2.

Interpretacja:

Zegara czasu akcji nie należy uruchamiać w sytuacji pierwszego posiadania piłki przez drużynę A (ponieważ na zegarze czasu gry jest mniej niż dwadzieścia cztery (24) sekundy). Jednakże, zegar czasu akcji należy ustawić na czternaście (14) sekund, kiedy A2 wchodzi w posiadanie piłki, ponieważ na zegarze czasu gry jest więcej niż czternaście (14) sekund.

29/50-54 Przykład: Zegar czasu gry wskazuje pięćdziesiąt osiem sekund (0:58) w czwartej (4) kwarcie, kiedy na polu obrony drużyny A B1 celowo zagrywa nogą lub popełnia faul przeciwko A1. Zegar czasu akcji wskazuje dziewiętnaście (19) sekund. Jest to trzeci (3) faul drużyny B w tej kwarcie. Drużynie A zostaje przyznana przerwa na żądanie.

Interpretacja:

Trener A decyduje czy wznowienie gry nastąpi z linii wprowadzania piłki na polu ataku, czy na polu obrony drużyny A.

Jeśli trener A podejmie decyzję o wznowieniu gry z linii wprowadzania piłki na swoim polu ataku, drużyna A będzie miała czternaście (14) sekund na rozegranie akcji.

Jeśli trener A podejmie decyzję o wznowieniu gry na swoim polu obrony, drużyna A będzie miała dwadzieścia cztery (24) sekundy na rozegranie akcji.

29/50-55 **Przykład:** Zegar czasu gry wskazuje trzydzieści sekund (0:30) w czwartej (4) kwarcie, kiedy A1 kozłuje piłkę na polu ataku. B1 trąca piłkę, która powraca na pole obrony drużyny A i A2 wchodzi w posiadanie piłki. B2 celowo zagrywa piłkę nogą lub popelnia faul przeciwko A2, kiedy zegar czasu akcji wskazuje osiem (8) sekund. Jest to trzeci (3) faul drużyny B w tej kwarcie. Druż

czasu akcji, a następnie piłka nie dotyka obręczy. Sędzia odgwizduje błąd dwudziestu czterech (24) sekund, kiedy zegar czasu gry wskazuje osiem dziesiątych (0:00.8) sekundy.

Interpretacja:

Błąd dwudziestu czterech (24) sekund został popełniony. Piłkę, zza linii końcowej na polu obrony drużyny B, wprowadzi drużyna B i osiem dziesiątych (0:00.8) sekundy pozostanie do końca kwarty.

29/50-61 Przykład: Zegar czasu gry wskazuje dwadzieścia pięć i dwie dziesiąte (0:25.2) sekundy w drugiej (2) kwarcie, kiedy drużyna A wchodzi w posiadanie piłki. Następnie, kiedy zegar czasu gry wskazuje jedną i dwie dziesiąte (0:01.2) sekundy, a A1 trzyma piłkę w rękach, brzmi sygnał zegara czasu akcji. Sędzia odgwizduje błąd dwudziestu czterech (24) sekund, kiedy zegar czasu gry wskazuje osiem dziesiątych (0:00.8) sekundy.

Interpretacja:

Błąd dwudziestu czterech (24) sekund został popełniony. Piłkę wprowadzi drużyna B najbliższe miejsca zatrzymania gry i będzie miała jedną i dwie dziesiąte (0:01.2) sekundy na rozegranie akcji.

29/50-62 Przykład: W trzeciej (3) kwarcie, A1 wprowadza piłkę ze swojego pola obrony. Kiedy A1 trzyma piłkę, B1 przekłada ręce ponad linię ograniczającą boisko.

Interpretacja:

B1 popełnia błąd. A1 należy ponownie przyznać piłkę do wprowadzenia. Drużyna A będzie miała dwadzieścia cztery (24) sekundy na rozegranie akcji.

29/50-63 Przykład: W trzeciej (3) kwarcie, A1 wprowadza piłkę ze swojego pola ataku. Kiedy A1 trzyma piłkę, B1 przekłada ręce ponad linię ograniczającą boisko. Zegar czasu gry wskazuje:

- (a) Siedem (7) sekund.
- (b) Siedemnaście (17) sekund.

Interpretacja:

B1 popełnia błąd. A1 należy ponownie przyznać piłkę do wprowadzenia. Drużyna A będzie miała:
(a) Czternaście (14) sekund na rozegranie akcji.
(b) Siedemnaście (17) sekund na rozegranie akcji.

Art. 30 Powrót piłki na pole obrony

30-1 Reguła Zawodnik będący w powietrzu, zachowuje status swojego umiejscowienia, jaki miał w momencie ostatniego kontaktu z podłogą przed wybicciem się. Jednakże, kiedy zawodnik wybija się z pola ataku i będąc w powietrzu wchodzi w posiadanie piłki, to jest on pierwszym zawodnikiem swojego zespołu, który ustanawia nowe posiadanie piłki przez drużynę.

Jeżeli w wyniku siły swojego rozpędu nie jest w stanie uniknąć opadnięcia na pole obrony, to nie może również uniknąć powrotu piłki na pole obrony. Dlatego, jeżeli zawodnik będący w powietrzu, ustanawia nowe posiadanie piłki przez swoją drużynę, to umiejscowienie tego zawodnika względem pola ataku/obrony zostanie ustanowione dopiero wtedy, kiedy obie jego stopy powrócą na podłogę.

30-2 Przykład: A1, będący na polu obrony, uruchamia szybki atak podaniem do A2, który znajduje się na polu ataku. W tym momencie, B1 wybija się z pola ataku drużyny B, łapie piłkę będąc w powietrzu, a następnie opada:

- (a) Obiema stopami na swoim polu obrony.
- (b) Okrakiem nad linią środkową.
- (c) Okrakiem nad linią środkową, po czym kozłuje lub podaje piłkę na swoje pole obrony.

Interpretacja:

Nie jest to błąd. B1, będąc w powietrzu, ustanowił nowe posiadanie piłki przez swoją drużynę, a jego pozycja względem pola ataku/obrony została ustanowiona dopiero wtedy, kiedy obie jego stopy powróciły na podłogę. We wszystkich sytuacjach, B1 legalnie znalazł się na polu obrony drużyny B.

30-3 Przykład: Podczas rzutu sędziowskiego pomiędzy A1 i B1 na rozpoczęcie pierwszej kwarty, piłka zostaje legalnie zbita, kiedy zawodnik A2 wybija się ze swojego pola ataku, łapie piłkę będąc w powietrzu i opada:

- (a) Obiema stopami na swoim polu obrony.
- (b) Okrakiem nad linią środkową.
- (c) Okrakiem nad linią środkową, po czym kozłuje lub podaje piłkę na swoje pole obrony.

Interpretacja:

Nie jest to błąd. A2 będąc w powietrzu, ustanowił pierwsze posiadanie piłki przez drużynę A. We wszystkich sytuacjach, A2 legalnie znalazł się na swoim polu obrony.

- 30-4** **Przykład:** A1, wprowadzający piłkę na polu ataku, podaje piłkę do partnera A2. A2 wybija się z pola ataku i będąc w powietrzu łapie piłkę, po czym opada:
- (a) Obiema stopami na polu obrony.
 - (b) Okrakiem nad linią środkową.
 - (c) Okrakiem nad linią środkową, po czym kozłuje lub podaje piłkę na pole obrony.

Interpretacja:

Błąd drużyny A. A1, wprowadzając piłkę, ustanowił posiadanie piłki przez drużynę A na polu ataku, zanim A2 złapał piłkę będąc w powietrzu i opadł na polu obrony. We wszystkich sytuacjach, A2 spowodował nielegalny powrót piłki na pole obrony.

- 30-5** **Przykład:** A1, stojąc okrakiem nad przedłużeniem linii środkowej, wprowadza piłkę na rozpoczęcie drugiej (2) kwarty i podaje ją do A2. A2 wybija się z pola ataku, łapie piłkę będąc w powietrzu, po czym opada:
- (a) Obiema stopami na polu obrony.
 - (b) Okrakiem nad linią środkową.
 - (c) Okrakiem nad linią środkową, po czym kozłuje lub podaje piłkę na pole obrony.

Interpretacja:

Błąd drużyny A. A1 ustanowił posiadanie piłki przez drużynę A. A2 wybijając się z pola ataku i łapiąc piłkę będąc w powietrzu, ustanowił posiadanie piłki przez drużynę A na polu ataku. We wszystkich sytuacjach, A2 spowodował nielegalny powrót piłki na pole obrony.

- 30-6** **Przykład:** A1, wprowadzający piłkę na swoim polu obrony, wykonuje podanie do A2 znajdującego się na polu ataku drużyny A. B1 wybija się ze swojego pola ataku, będąc w powietrzu łapie piłkę i zanim opadnie na swoje pole obrony, podaje piłkę do B2 będącego na polu obrony drużyny B.

Interpretacja:

Drużyna B popełniła błąd powrotu piłki na pole obrony.

- 30-7** **Reguła** Żywa piłka nielegalnie powraca na pole obrony, kiedy zawodnik drużyny A znajdujący się obiema stopami całkowicie na polu ataku, powoduje, że piłka dotyka pola obrony, a następnie zawodnik drużyny A jest pierwszym, który dotyka piłkę na polu ataku lub na polu obrony. Jednakże, zagranie legalnym jest, jeżeli zawodnik drużyny A znajdujący się na polu obrony, powoduje, że piłka dotyka pola ataku, a następnie zawodnik drużyny A jest pierwszym, który dotyka piłkę na polu ataku lub na polu obrony.

- 30-8** **Przykład:** A1, stojąc obiema stopami całkowicie na polu ataku w pobliżu linii środkowej, wykonuje podanie kozłem do A2, który także stoi obiema stopami na polu ataku w pobliżu linii środkowej. Podczas podania, piłka dotyka pola obrony, po czym dotyka zawodnika A2.

Interpretacja:

Drużyna A popełniła błąd powrotu piłki na pole obrony.

- 30-9** **Przykład:** A1, stojąc obiema stopami całkowicie na polu ataku w pobliżu linii środkowej, wykonuje podanie kozłem do A2, który także stoi obiema stopami na polu ataku w pobliżu linii środkowej. Podczas podania, piłka najpierw dotyka pola obrony, a następnie pola ataku, po czym dotyka zawodnika A2.

Interpretacja:

Drużyna A popełniła błąd powrotu piłki na pole obrony.

- 30-10** **Przykład:** A1, stojąc obiema stopami na polu obrony w pobliżu linii środkowej, wykonuje podanie kozłem do A2, który także stoi obiema stopami na polu obrony w pobliżu linii środkowej. Podczas podania piłka dotyka pola ataku, po czym dotyka zawodnika A2.

Interpretacja:

Zagranie legalne. Nie został popełniony błąd powrotu piłki na pole obrony, ponieważ żaden zawodnik drużyny A z piłką, nie był na polu ataku. Niemniej jednak, ponieważ piłka weszła na pole ataku, odliczanie okresu ośmiu (8) sekund należało zatrzymać w momencie, kiedy piłka dotknęła pola ataku, a następnie rozpocząć pomiar nowego okresu ośmiu (8) sekund w momencie, kiedy A2 dotknął piłkę **na polu obrony**.

- 30-11** **Przykład:** A1, znajdując się na polu obrony, podaje piłkę na pole ataku. Piłka odbija się od sędziego stojącego na boisku, okrakiem nad linią środkową, a następnie A2, stojąc na polu obrony, dotyka piłkę.

Interpretacja:

Zagranie legalne. Nie został popełniony błąd powrotu piłki na pole obrony, ponieważ żaden zawodnik drużyny A z piłką, nie był na polu ataku. Niemniej jednak, ponieważ piłka weszła na pole ataku, odliczanie okresu ośmiu (8) sekund należało zatrzymać, w momencie, kiedy piłka dotknęła sędziego, a następnie rozpocząć pomiar nowego okresu ośmiu (8) sekund w momencie, kiedy A2 dotknął piłkę **na polu obrony**.

- 30-12** **Przykład:** Drużyna A jest w posiadaniu piłki na swoim polu ataku, kiedy zostaje ona równocześnie dotknięta przez A1 i B1, po czym piłka wraca na pole obrony drużyny A, gdzie jako pierwszy dotyka piłkę A2.

Interpretacja:

Drużyna A popełniła błąd powrotu piłki na pole obrony.

- 30-13** **Przykład:** A1 kozłuje piłkę z pola obrony na pole ataku. Mając obie stopy całkowicie na polu ataku, wciąż kozłuje piłkę na polu obrony. Następnie piłka odbija się od jego nogi i wraca na pole obrony, gdzie A2 rozpoczyna kozłowanie.

Interpretacja:

Akcja legalna, ponieważ A1 nie ustanowił posiadania piłki na polu ataku.

- 30-14** **Przykład:** A1, będąc na polu obrony, podaje piłkę do A2, który stoi obiema stopami całkowicie na polu ataku. A2 dotyka piłkę, która następnie wraca na pole obrony do A1.

Interpretacja:

Akcja legalna, ponieważ A2 nie ustanowił posiadania piłki na polu ataku.

- 30-15** **Przykład:** A1, wprowadzając piłkę z pola ataku, podaje piłkę do A2. A2, skaczący nad linią środkową – nie będąc wcześniej obiema stopami na polu ataku – łapie piłkę, **po czym** opada lewą stopą na pole ataku, mając ciągle prawą stopę w powietrzu. Następnie stawia prawą stopę na polu obrony.

Interpretacja:

A2 popełnia błąd powrotu piłki na pole obrony, ponieważ A1 ustanowił już posiadanie piłki na polu ataku drużyny A.

- 30-16** **Przykład:** A1 kozłuje piłkę na polu ataku w pobliżu linii środkowej, kiedy B1 wybija piłkę na pole obrony drużyny A. A1, który ciągle znajduje się obiema stopami całkowicie na polu ataku, ponownie **kozłuje** piłkę, **która jest** na polu obrony.

Interpretacja:

Akcja legalna, ponieważ to przeciwnik jako ostatni dotknął piłkę, zanim ta powróciła na pole obrony drużyny A. Co więcej, A1 może w takiej sytuacji wrócić na pole obrony kozłując piłkę, a drużyna A będzie miała nowy okres ośmiu (8) sekund na wprowadzenie piłki na pole ataku.

- 30-17** **Przykład:** A1, będąc na polu obrony, podaje piłkę do partnera A2. A2 wybija się z pola ataku i będąc w powietrzu łapie piłkę, po czym opada:
(a) Obiema stopami na polu obrony.
(b) Dotykając linii środkowej.
(c) Okrakiem nad linią środkową.

Interpretacja:

We wszystkich sytuacjach drużyna A popełniła błąd powrotu piłki na pole obrony. A2 ustanowił posiadanie piłki przez drużynę A na polu ataku, kiedy złapał ją będąc w powietrzu.

Art. 31 Dotykanie piłki i ingerencja w jej lot

31-1 Reguła Kiedy piłka jest ponad obręczą po rzucie do kosza z gry lub rzucie wolnym, to dotykanie jej, sięgając przez kosz od spodu, jest ingerencją w jej lot do kosza.

31-2 Przykład: Podczas ostatniego rzutu wolnego wykonywanego przez A1:

- (a) Zanim piłka dotknie obręczy,
- (b) Po tym, jak piłka odbiła się od obręczy i nadal ma szansę wpaść do kosza, B1 sięga przez kosz od spodu i dotyka piłkę.

Interpretacja:

B1 popełnia błąd nielegalnego dotykania piłki.

- (a) Jeden (1) punkt zostanie zaliczony A1, a B1 ukarany zostanie faulem technicznym.
- (b) Jeden (1) punkt zostanie zaliczony A1, ale B1 nie zostanie ukarany faulem technicznym.

31-3 Reguła Kiedy piłka jest ponad obręczą podczas podania lub po tym, jak odbiła się od obręczy, dotykanie jej, sięgając przez kosz od spodu, jest ingerencją w jej lot do kosza.

31-4 Przykład: A1 wykonuje podanie i gdy piłka znajduje się ponad obręczą, B1 sięga przez kosz od spodu i dotyka piłkę.

Interpretacja:

B1 popełnia błąd ingerencji w lot piłki. Należy zaliczyć dwa (2) lub trzy (3) punkty dla drużyny A.

31-5 Reguła Po tym, jak piłka dotknęła obręczy podczas ostatniego rzutu wolnego, rzut wolny zmienia swój status na rzut z gry za dwa (2) punkty, jeśli piłka zostaje legalnie dotknięta przez któregokolwiek zawodnika, zanim wpadnie do kosza.

31-6 Przykład: Piłka, po ostatnim rzucie wolnym A1, odbija się od obręczy. B1 próbuje zbić piłkę, jednak ta wpada do kosza.

Interpretacja:

Piłka została legalnie dotknięta. Rzut wolny zmienił swój status i należy zaliczyć dwa (2) punkty kapitanowi drużyny A, który jest na boisku.

31-7 Reguła Ingerencją w lot piłki do kosza jest, jeżeli po tym jak został odgwiżdżany faul lub zabrzmiał sygnał na koniec kwarty lub dogrywki, piłka – po rzucie do kosza z gry oraz ostatnim rzucie wolnym – dotyka (dotknęła) obręczy i mając szansę wpaść do kosza, zostaje dotknięta przez któregokolwiek zawodnika.

31-8 Przykład: Po ostatnim rzucie wolnym A1, kiedy piłka odbija się na obręczy, A2 jest faulowany przez B2, i jest to trzeci (3) faul drużyny B w tej kwarcie. Następnie, kiedy piłka ma szansę wpaść do kosza, zostaje dotknięta przez:

- (a) A3.
- (b) B3.

Interpretacja:

Został popełniony błąd ingerencji w lot piłki do kosza. W sytuacji:

- (a) Jeśli piłka wpada do kosza, to punkty nie zostają zaliczone. Obydwie kary równoważą się i jest to sytuacja rzutu sędziowskiego. A zatem grę należy wznowić zgodnie z kierunkiem strzałki naprzemiennego posiadania, wprowadzając ją z linii końcowej najbliższej miejsca popełnienia faula, z wyjątkiem miejsc bezpośrednio za tablicą.
- (b) Należy zaliczyć jeden (1) punkt dla A1. Następnie, drużyna A wprowadzi piłkę najbliższej miejsca popełnienia faula, z wyjątkiem miejsc bezpośrednio za tablicą.

31-9 Przykład: Po ostatnim rzucie wolnym A1, kiedy piłka odbija się na obręczy, A2 jest faulowany przez B2, i jest to piąty (5) faul drużyny B w tej kwarcie. Następnie, kiedy piłka ma szansę wpaść do kosza, zostaje dotknięta przez:

- (a) A3.
- (b) B3.

Interpretacja:

Został popełniony błąd ingerencji w lot piłki do kosza. W sytuacji:

- (a) Jeśli piłka wpada do kosza, to punkty nie zostają zaliczone. A2 zostają przyznane dwa (2) rzuty wolne (bez zawodników na miejscach przy polu rzutów wolnych). Następnie, drużyna B wprowadzi piłkę z przedłużenia linii rzutów wolnych.
- (b) Należy zaliczyć jeden (1) punkt dla A1. A2 zostają przyznane dwa (2) rzuty wolne.

31-10 Przykład: Kiedy po rzucie do kosza z gry A1 piłka odbija się od obręczy i ma cały czas szansę wpaść do kosza, brzmi sygnał na koniec części meczu. Następnie, piłka zostaje dotknięta przez:

- (a) A2.
- (b) B2.

Interpretacja:

Został popełniony błąd ingerencji w lot piłki do kosza. W sytuacji:

- (a) Jeśli piłka wpada do kosza, to punkty nie zostają zaliczone.
- (b) Należy zaliczyć dwa (2) lub trzy (3) punkty dla A1.

31-11 Reguła Jeżeli podczas próby rzutu do kosza z gry, piłka będąca w locie wznoszącym, zostaje dotknięta przez zawodnika, to mają zastosowanie wszystkie ograniczenia związane z dotykaniem piłki i ingerencją w jej lot.

31-12 Przykład: A1 wykonuje rzut do kosza z gry i piłka w locie wznoszącym zostaje dotknięta przez A2 lub B2. Następnie – w locie opadającym – jest dotykana przez:

- (a) A3.
- (b) B3.

Interpretacja:

Dotknięcie piłki w locie wznoszącym przez B2 lub A2 jest legalne i nie powoduje zmiany statusu rzutu z gry. Jednakże, kolejne dotknięcie piłki w locie opadającym przez A3 lub B3 jest błędem. A **zatem:**

- (a) Piłka zostanie przyznana drużynie B do wprowadzenia z przedłużenia linii rzutów wolnych.
- (b) Należy zaliczyć dwa (2) lub trzy (3) punkty dla A1.

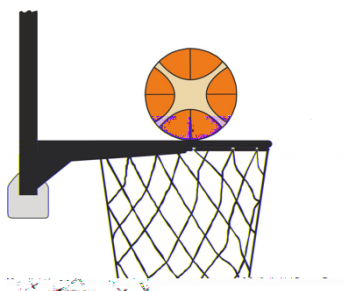
31-13 Reguła Ingerencją w lot piłki do kosza jest, jeżeli zawodnik powoduje wibrację tablicy lub obręczy w taki sposób, że w ocenie sędziego, zapobiega to wpadnięciu piłki do kosza lub powoduje jej wpadnięcie do kosza.

31-14 Przykład: Pod koniec meczu, A1 wykonuje rzut do kosza z gry za trzy (3) punkty. Podczas gdy piłka jest w locie do kosza, rozbrzmiewa sygnał zegara czasu gry na koniec meczu. Po sygnale dźwiękowym, B1 powoduje wibrację tablicy lub obręczy, która – w ocenie sędziego – uniemożliwia wpadnięcie piłki do kosza.

Interpretacja:

Nawet po sygnale zegara czasu gry kończącym mecz, piłka pozostaje żywa, dlatego też popełniony został błąd ingerencji w lot piłki do kosza. Należy zaliczyć trzy (3) punkty dla A1.

31-15 Reguła Ingerencją w lot piłki do kosza jest, jeżeli zawodnik obrony lub ataku dotyka kosza lub tablicy, podczas gdy piłka jest w kontakcie z obręczą i ciągle ma szansę wpaść do kosza.



Rysunek 2. Piłka w kontakcie z obręczą

31-16 **Przykład:** Po rzucie do kosza z gry A1, piłka odbija się od obręczy, a następnie ponownie na nią opada. Piłka jest ciągle w kontakcie z obręczą, kiedy B1 dotyka kosza lub tablicy.

Interpretacja:

B1 popełnia błąd. Do momentu kiedy piłka ma szansę wpaść do kosza, mają zastosowanie ograniczenia dotyczące ingerencji w lot piłki.

31-17 **Przykład:** A1 wykonuje rzut do kosza z gry i kiedy piłka jest całkowicie powyżej poziomu obręczy w locie opadającym, jest równocześnie dotykana przez A2 i B2. Następnie:

- (a) Piłka wpada do kosza.
- (b) Piłka nie wpada do kosza.

Interpretacja:

A2 i B2 popełniają błąd ingerencji w lot piłki od kosza. W obu sytuacjach, punkty nie zostają zaliczone. Jest to sytuacja rzutu sędziowskiego.

31-18 **Reguła** Chwyatanie obręczy w celu zagrania piłką jest błędem Ingerencji w lot piłki do kosza.

31-19 **Przykład:** A1 wykonuje rzut do kosza z gry za trzy (3) punkty. Piłka odbija się od obręczy, a następnie:

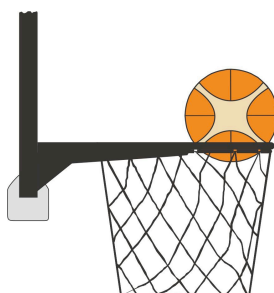
- (a) A2 chwyta obręcz i dobija piłkę do kosza.
- (b) B1 chwyta obręcz i zbija piłkę.

Interpretacja:

W obu sytuacjach, zostaje popełniony błąd ingerencji w lot piłki do kosza.

- (a) Punkty nie zostają zaliczone. Drużyna B wprowadzi piłkę z przedłużenia linii rzutów wolnych.
- (b) Należy zaliczyć trzy (3) punkty dla A1.

31-20 **Reguła** Ingerencją w lot piłki do kosza jest, jeżeli zawodnik obrony dotyka piłkę, kiedy ta znajduje się w koszu.



Rysunek 3. Piłka w koszu

31-21 **Przykład:** A1 wykonuje rzut do kosza z gry. Kiedy piłka toczy się na obręcz, a jej część znajduje się wewnątrz kosza i poniżej obręczy, B1 dotyka piłkę.

Interpretacja:

B1 popełnia błąd ingerencji w lot piłki do kosza, ponieważ piłka znajduje się w koszu, kiedy jakkolwiek jej część znajduje się wewnątrz kosza i poniżej poziomu obręczy. Punkty należy zaliczyć A1.

Art. 33 Zetknięcia osobiste: ogólne zasady

33.10 Obszary półkoli bez szarży

33-1 **Reguła** Intencją niniejszego przepisu jest uniemożliwienie uzyskania korzyści przez zawodnika obrony, który zajmuje pozycję pod własnym koszem w celu wymuszenia faula szarży przeciwnika, będącego w posiadaniu piłki i penetrującego w kierunku kosza.

Przepis o obszarze półkola bez szarży ma zastosowanie, gdy:

- (a) Zawodnik obrony ma jedną lub obie stopy w kontakcie z obszarem półkola (zobacz: rysunek 1).

Linia półkola **jest częścią** obszaru półkola bez szarży.

- (b) Zawodnik ataku penetruje w kierunku kosza nad linią półkola bez szarży i wykonuje próbę rzutu do kosza lub podania będąc w powietrzu.

Przepis o obszarze półkola bez szarży **nie ma** zastosowania i jakikolwiek kontakt należy oceniać według odpowiednich kryteriów – np. zasada cylindra lub blok/szarża:

- (a) We wszystkich sytuacjach rozgrywających się poza obszarem półkola bez szarży, także w tych, które rozpoczynają się pomiędzy obszarem półkola bez szarży a linią końcową.
 (b) We wszystkich sytuacjach, kiedy po rzucie do kosza, piłka jest zbierana i dochodzi do kontaktu pomiędzy zawodnikami.
 (c) We wszystkich sytuacjach, kiedy zarówno zawodnik ataku, jak i zawodnik obrony, nielegalnie używa rąk, nóg lub ciała.

- 33-2** **Przykład:** A1 wybija się spoza obszaru półkola bez szarży w celu oddania rzutu i wpada na B1, który jest w kontakcie z obszarem półkola bez szarży.

Interpretacja:

Legalna akcja A1. Przepis o obszarze półkola bez szarży ma zastosowanie.

- 33-3** **Przykład:** A1 kozłuje piłkę wzdłuż linii końcowej i będąc w obszarze bezpośrednio za tablicą, skacze w bok lub do tyłu wpadając na B1, który jest w legalnej pozycji obronnej i dotyka obszaru półkola bez szarży.

Interpretacja:

A1 popełnia faul w ataku (szarżowanie). Przepis o obszarze półkola bez szarży nie ma zastosowania, ponieważ A1 wchodzi w obszar półkola bez szarży z miejsca bezpośrednio za tablicą.

- 33-4** **Przykład:** Po rzucie do kosza z gry A1, piłka odbija się od obręczy i dochodzi do sytuacji zbiórki. A2 skacze, łapie piłkę, a następnie wpada na B1, który zajął legalną pozycję obronną będąc w kontakcie z obszarem półkola bez szarży.

Interpretacja:

A2 popełnia faul w ataku (szarżowanie). Przepis o obszarze półkola bez szarży nie ma zastosowania.

- 33-5** **Przykład:** A1 penetruje pod kosz i jest w akcji rzutowej. Zamiast zakończyć akcję rzutem do kosza, podaje piłkę do A2, który znajduje się bezpośrednio za nim. Następnie A1 wpada na B1, który jest w kontakcie z obszarem półkola bez szarży. Mniej więcej w tym samym czasie, A2 z piłką w rękach, penetruje prosto pod kosz w celu zdobycia punktów.

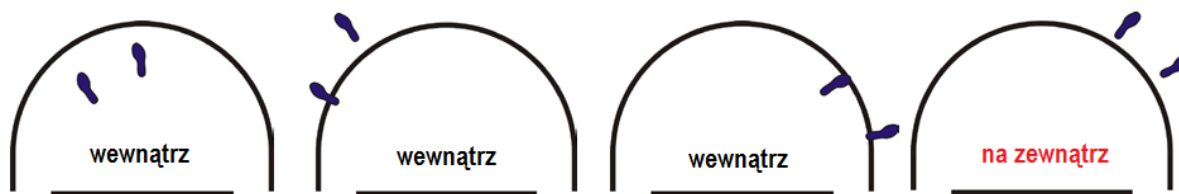
Interpretacja:

A1 popełnia faul w ataku (szarżowanie). Przepis o obszarze półkola bez szarży nie ma zastosowania, ponieważ zawodnik A1 nielegalnie użył swojego ciała, aby A2 miał wolną drogę do kosza.

- 33-6** **Przykład:** A1 penetruje pod kosz i jest w akcji rzutowej. **Będąc ciągle w powietrzu**, zamiast zakończyć akcję rzutem do kosza, podaje piłkę do A2, który znajduje się w rogu boiska. Następnie A1 wpada na B1, który znajduje się w kontakcie z obszarem półkola bez szarży.

Interpretacja:

Legalna akcja A1. Przepis o obszarze półkola bez szarży ma zastosowanie.



Rysunek 4. Pozycja zawodnika wewnątrz/na zewnątrz obszaru półkola bez szarży

Art. 35 Faul obustronny

35-1 Reguła Aby uznać dwa (2) faule za faul obustronny, kary za te faule muszą być takie same.

35-2 Przykład: Drużyna A ma dwa (2), a drużyna B trzy (3) faule w kwarcie. Kozłujący A1 i kryjący go B1 popełniają faule przeciwko sobie, mniej więcej w tym samym czasie.

Interpretacja:

Jako że faule te pociągają za sobą te same kary, jest to faul obustronny. Drużyna A wprowadzi piłkę najbliższego miejsca zaistnienia faula obustronnego.

35-3 Przykład: Drużyna A ma dwa (2), a drużyna B pięć (5) fauli w kwarcie. Kozłujący A1 i kryjący go B1 popełniają faule przeciwko sobie, mniej więcej w tym samym czasie.

Interpretacja:

Jako że faule te pociągają za sobą różne kary, nie jest to faul obustronny. Karą za faul A1 jest posiadanie piłki dla drużyny B. Karą za faul B1 są dwa (2) rzuty dla A1. Sędziowie zastosują art. 42. Sytuacje specjalne i ustalą, który faul był pierwszy.

Jeżeli faul B1 był pierwszy, A1 wykona dwa (2) rzuty wolne bez zawodników na miejscach przy polu rzutów wolnych. Następnie, drużyna B wprowadzi piłkę najbliższego miejsca zaistnienia faula obustronnego.

Jeżeli faul A1 był pierwszy, prawo do posiadania piłki dla drużyny B zostaje skasowane. A1 wykona dwa (2) rzuty wolne.

35-4 Przykład: Drużyna A ma dwa (2), a drużyna B trzy (3) faule w kwarcie. Następnie:

- Podczas walki o pozycję, kiedy drużyna A posiada piłkę, środkowi A1 i B1 przepychają się nawzajem.
- W sytuacji zbiórki, A1 i B1 przepychają się nawzajem.
- Oczekując na podanie od A2, A1 i B1 przepychają się nawzajem.

Interpretacja:

We wszystkich trzech (3) sytuacjach, jest to faul obustronny. Grę zostanie wznowiona:

- i (c) Przez drużynę A najbliższego miejsca zaistnienia faula obustronnego
- Zgodnie z procedurą naprzemiennego posiadania piłki.

Art. 36 Faul techniczny

36-1 Reguła Jeśli sędzia oficjalnie ostrzega zawodnika za zagranie lub zachowanie, którego powtórzenie może skutkować orzeczeniem faula technicznego, to takie ostrzeżenie musi być również przekazane trenerowi danej drużyny i będzie miało zastosowanie do wszystkich członków tej drużyny do końca meczu. Oficjalne ostrzeżenie należy przekazać tylko wtedy, gdy piłka jest martwa i zegar czasu gry jest zatrzymany.

36-2 Przykład: Członek drużyny A dostaje ostrzeżenie za:

- Opóźnianie wprowadzenia piłki.
- Swoje zachowanie.
- Każde inne zagranie, którego powtórzenie może skutkować orzeczeniem faula technicznego.

Interpretacja:

Ostrzeżenie należy przekazać również trenerowi A i będzie ono odnosić się do wszystkich członków drużyny A – za podobne zagrania/zachowania – do końca meczu.

36-3 Reguła Podczas gdy zawodnik jest w akcji rzutowej, jego przeciwnicy nie mogą rozpraszać jego uwagi przez zachowania takie jak: zasłanianie przeciwnikowi widoku przez wymachiwanie ręką(-ami) lub trzymanie ręki(rąk) tuż przed jego oczami; głośne okrzyki; mocne tupanie lub klaskanie w pobliżu zawodnika. Takie zachowania, mogą zostać ukarane faulem technicznym, jeżeli postawiły zawodnika rzucającego w sytuacji niekorzystnej lub ostrzeżeniem, jeżeli nie postawiły zawodnika rzucającego w sytuacji niekorzystnej.

36-4 **Przykład:** A1 jest w akcji rzutowej, gdy B1 rozprasza jego uwagę głośno krzyżąc lub mocno tupiąc. Rzut do kosza z gry jest:

- (a) Celny.
- (b) Niecelny.

Interpretacja:

- (a) Punkty A1 zostają zaliczone. Zawodnikowi B1 należy udzielić ostrzeżenia, które również należy przekazać trenerowi B. Jeśli którykolwiek z członków drużyny B otrzymał wcześniej ostrzeżenie za podobne zachowanie, B1 należy ukarać faulem technicznym.
- (b) B1 zostaje ukarany faulem technicznym.

36-5 **Reguła** Jeżeli sędziowie odkryją, że w jednej drużynie na boisku jednocześnie przebywa więcej niż pięciu (5) zawodników, błąd powinien zostać naprawiony niezwłocznie, ale bez postawienia drużyny przeciwnej w sytuacji niekorzystnej.

Zakładając, że sędziowie oraz sędziowie stolikowi wykonują swoje obowiązki prawidłowo, jeden z zawodników musiał powrócić na boisko lub pozostać na nim nielegalnie. Toteż sędziowie muszą nakazać jednemu z zawodników, aby natychmiast opuścić boisko i orzec wobec trenera faul techniczny zapisany jako „B₁”, ponieważ to trener jest odpowiedzialny za upewnienie się, że zmiana została dokonana prawidłowo i że zmiennik opuścił boisko natychmiast po dokonaniu zmiany.

36-6 **Przykład:** W trakcie gry zostaje odkryte, że więcej niż pięciu (5) zawodników drużyny A znajduje się na boisku.

- (a) W tym momencie drużyna B (z pięcioma (5) zawodnikami) jest w posiadaniu piłki.
- (b) W tym momencie drużyna A (z więcej niż pięcioma (5) zawodnikami) jest w posiadaniu piłki.

Interpretacja:

- (a) Grę należy zatrzymać natychmiast, jeśli nie postawi to drużyny B w sytuacji niekorzystnej.
- (b) Grę należy zatrzymać natychmiast.

W obu sytuacjach, zawodnik, który nielegalnie wszedł na boisko (lub pozostał na nim) musi opuścić boisko i należy orzec faul techniczny trenera drużyny A i zapisać w protokole jako „B₁”.

36-7 **Reguła** Jeżeli zostaje odkryte, że drużyna gra więcej niż pięcioma (5) zawodnikami i zawodnik nielegalnie biorący udział w grze zdobywa punkty lub popełnia faul, to punkty te pozostają ważne, a faule popełnione przez tego zawodnika (lub na nim) zostają potraktowane jako faule zawodnika.

36-8 **Przykład:** Podczas gdy toczy się gra, a zegar czasu gry jest uruchomiony, drużyna A ma sześciu (6) zawodników na boisku. Zostaje to odkryte i następuje zatrzymanie gry po tym, jak:

- (a) A1 popełnił faul w ataku.
- (b) A1 zdobył punkty z gry.
- (c) B1 popełnił faul przeciwko A1, rzucającym niecelnie do kosza z gry.
- (d) Szósty zawodnik drużyny A opuścił boisko.

Interpretacja:

- (a) Faul A1 zostaje zapisany jako faul zawodnika.
- (b) Punkty dla A1 zostają zaliczone.
- (c) A1 wykona dwa (2) lub trzy (3) rzuty wolne.
- (a), (b) i (c) Szósty zawodnik drużyny A musi opuścić boisko, a trener drużyny A zostaje ukarany faulem technicznym zapisanym jako „B₁”.
- (d) Trener drużyny A zostaje ukarany faulem technicznym zapisanym jako „B₁”.

36-9 **Reguła** Jeżeli zawodnik powraca do gry po tym, jak popełnił pięć (5) fauli i został poinformowany o tym, że nie jest już uprawniony do gry, to jego nielegalny udział w grze należy ukarać niezwłocznie po tym, jak zostanie odkryty, ale bez postawienia drużyny przeciwnej w sytuacji niekorzystnej.

36-10 **Przykład:** Po popełnieniu piątego (5) faula, B1 został poinformowany, że nie jest już uprawniony do gry. Jakiś czas później, B1 powraca do gry w wyniku zmiany. Nielegalny udział B1 w grze zostaje odkryty:

- (a) Zanim piłka stanie się żywa przy wznowianiu gry.
- (b) Po tym, jak piłka stała się żywa i jest w posiadaniu drużyny A.
- (c) Po tym, jak piłka stała się żywa i jest w posiadaniu drużyny B.

(d) Po tym, jak piłka stała się ponownie martwa po powrocie B1 do gry.

Interpretacja:

- (a) Zawodnik B1 musi natychmiast opuścić boisko.
 - (b) Gra zostaje zatrzymana natychmiast, chyba że postawiłoby to drużynę A w sytuacji niekorzystnej. Zawodnik B1 musi opuścić boisko.
 - (c) i (d) Gra zostaje zatrzymana natychmiast. Zawodnik B1 musi opuścić boisko.
- We wszystkich sytuacjach, trener drużyny B zostaje ukarany faulem technicznym zapisanym jako „B1”.

36-11 Reguła Jeżeli zawodnik, po tym, jak został poinformowany, że popełnił pięć (5) fauli, wraca do gry i – zanim zostanie to odkryte – zdobywa punkty, popełnia faul lub jest faulowany, to punkty pozostają ważne, a faul (jego lub przeciwko niemu) zostaje potraktowany jako faul zawodnika.

36-12 Przykład: A1 po popełnieniu piątego (5) faula zostaje poinformowany, że nie jest już uprawniony do gry. Jakiś czas później, A1, w wyniku zmiany, wraca na boisko jako zmiennik. Nielegalne uczestnictwo A1 w grze zostaje odkryte po tym, jak:

- (a) A1 zdobył punkty z gry.
- (b) A1 popełnił faul.
- (c) A1 został sfaulowany przez B1 (piąty (5) faul drużyny B w tej kwarcie).

Interpretacja:

- (a) Punkty dla A1 zostają zaliczone.
 - (b) Faul popełniony przez A1 zostaje potraktowany jako faul osobisty i należy go zapisać w protokole w miejscu za rubryką przeznaczoną na piąty (5) faul.
 - (c) Dwa (2) rzuty wolne wykona zmiennik zawodnika A1.
- We wszystkich sytuacjach trener drużyny A zostaje ukarany faulem technicznym zapisanym jako „B1”.

36-13 Reguła Jeżeli zawodnik po popełnieniu piątego (5) faula, nie został poinformowany, że nie jest już uprawniony do gry i pozostaje w grze lub do niej powraca, to zostanie usunięty z gry niezwłocznie po odkryciu błędu, ale bez postawienia drużyny przeciwnej w sytuacji niekorzystnej. Żadna kara nie zostanie orzeczona za jego nielegalny udział w grze. Jeżeli zawodnik ten zdobywa punkty, popełnia faul lub jest faulowany, punkty pozostają ważne, a faul zostaje potraktowany jako faul zawodnika.

36-14 Przykład: A6 prosi o zmianę za A1. Następnie piłka staje się martwa w wyniku faula popełnionego przez A1, po czym A6 wchodzi na boisko. Sędziowie nie informują A1, że faul, który popełnił, był jego piątym (5) faulem. Jakiś czas później, A1 powraca do gry w wyniku zmiany. Nielegalny udział A1 w grze zostaje odkryty:

- (a) Po tym, jak zegar czasu gry został włączony, kiedy A1 uczestniczył w grze jako zawodnik.
- (b) Po tym, jak A1 zdobył punkty z gry.
- (c) Po tym, jak A1 popełnił faul przeciwko B1.
- (d) Po tym, jak B1 popełnił faul przeciwko A1, rzucającym niecelnie do kosza z gry.

Interpretacja:

Żadna kara nie zostanie orzeczona za nielegalny udział A1 w grze.

- (a) Gra zostaje zatrzymana, ale tak, aby drużyna B nie została postawiona w sytuacji niekorzystnej. A1 musi natychmiast opuścić boisko i zostanie zastąpiony przez zmiennika.
- (b) Punkty zdobyte przez A1 zostają zaliczone.
- (c) Faul popełniony przez A1 zostanie potraktowany jako faul zawodnika i odpowiednio ukarany. Faul ten należy zapisać w protokole w miejscu za rubryką przeznaczoną na piąty (5) faul.
- (d) Dwa (2) lub trzy (3) rzuty wolne wykona zmiennik zawodnika A1.

36-16 Reguła Jeżeli zawodnik udaje, że jest faulowany, następująca procedura ma zastosowanie:

Sędzia, nie przerywając gry, sygnalizuje próbę wymuszenia faula przez zawodnika – dwukrotnie wykonując ruch przedramieniem, imitujący upadanie.

Podczas najbliższej przerwy w grze, sędzia udziela ostrzeżenia temu zawodnikowi, jak również trenerowi tej drużyny. Każdej drużynie można udzielić jednego (1) ostrzeżenia.

Jeśli zawodnik tej samej drużyny po raz kolejny próbuje wymusić faul, należy orzec faul techniczny tego zawodnika. Ma to również zastosowanie, jeśli nie było przerwy w grze, aby udzielić ostrzeżenia **zawodnikowi oraz jego trenerowi** za wcześniejszą próbę wymuszenia.

W sytuacji, kiedy zawodnik udaje, że jest faulowany bez jakiegokolwiek kontaktu z przeciwnikiem, faul techniczny może zostać orzeczony od razu, z pominięciem procedury ostrzeżenia.

36-17 Przykład: A1 kozłuje, a B1 jest jego obrońcą. A1 wykonuje nagły ruch głową w tył, sugerując, że był faulowany przez B1. Następnie w tej samej akcji, A1 upada na podłogę, sugerując, że był pchnięty przez B1.

Interpretacja:

Sędzia, przy pierwszej próbie wymuszenia faula – nagły ruch głową w tył – udziela A1 ostrzeżenia, wykonując odpowiedni sygnał przedramieniem. Następnie A1 należy ukarać faulem technicznym za upadek na podłogę, jako że jest to druga próba wymuszenia faula, mimo że nie było przerwy w grze, aby udzielić ostrzeżenia zarówno **A1, jak i trenerowi A** za pierwszą próbę wymuszenia.

36-18 Przykład: A1 kozłuje, a B1 jest jego obrońcą. A1 wykonuje nagły ruch głową w tył, sugerując, że był faulowany przez B1. Następnie w tej samej akcji, B2 upada na podłogę, sugerując, że był pchnięty przez A2.

Interpretacja:

Sędzia(-owie) udziela(udzielają) A1 i B2 (odpowiednio) **pierwszego** ostrzeżenia za ich próby wymuszenia, wykonując odpowiedni sygnał przedramieniem. Podczas najbliższej przerwy w grze, odpowiednie ostrzeżenia powinny zostać przekazane A1 i B2 oraz trenerom ich drużyn.

36-19 Reguła Jeżeli zawodnik upada na podłogę, udając, że był faulowany, w celu uzyskania nieuzasadnionej korzyści – wymuszenia faula – lub wywołania niesportowej atmosfery wśród kibiców, skierowanej przeciwko sędziom, to takie zachowanie należy uznać za niesportowe.

36-20 Przykład: A1 penetruje w kierunku kosza, gdy zawodnik obrony B1 upada („teatralnie”) na plecy, bez kontaktu pomiędzy tymi graczami lub pod wpływem nieistotnego kontaktu spowodowanego przez A1, który w oczywisty sposób nie mógł spowodować upadku B1. Ostrzeżenie za podobne zagranie zostało już wcześniej zakomunikowane zawodnikom drużyny B poprzez ich trenera.

Interpretacja:

Takie zachowanie jest niesportowe i negatywnie wpływa na właściwy przebieg meczu. Należy orzec faul techniczny wobec B1.

36-21 Reguła Rezultatem dopuszczania do nadmiernego wymachiwania łokciami, szczególnie w sytuacji zbiórki lub dokładnie krytego zawodnika, może być groźna kontuzja. Jeżeli w wyniku takiego zagrania następuje kontakt, to można orzec faul osobisty, **niesportowy, a nawet dyskwalifikujący**. Jeżeli w wyniku takiego zagrania nie następuje kontakt, to można orzec faul techniczny.

36-22 Przykład: A1 wchodzi w posiadanie piłki podczas zbiórki i opada na podłogę, po czym natychmiast jest dokładnie kryty przez B1. Bez spowodowania kontaktu z B1, A1 nadmiernie wymachuje łokciami w celu przestraszenia B1 lub w celu stworzenia sobie wystarczającej przestrzeni do wykonania obrotu, podania lub rozpoczęcia kozłowania.

Interpretacja:

Zagranie A1 nie jest zgodne z duchem i intencją przepisów. Faul techniczny może zostać orzeczony przeciwko A1.

36-23 Reguła Zawodnik podlega dyskwalifikacji, kiedy zostaje ukarany dwoma (2) faulami technicznymi.

36-24 Przykład: A1 został ukarany faulem technicznym w pierwszej połowie meczu za wieszanie się na obręczy. W drugiej połowie meczu, A1 zostaje ukarany drugim (2) faulem technicznym za niesportowe zachowanie.

Interpretacja:

A1 zostaje zdyskwalifikowany. Drugi (2) faul techniczny jest jedynym faulem, który należy orzec i nie wymierza się żadnej dodatkowej kary za dyskwalifikację. Sekretarz musi natychmiast powiadomić sędziów, gdy zawodnik popełnił drugi (2) faul techniczny i podlega dyskwalifikacji.

36-25 Reguła Zawodnik, który popełnia pięć (5) fauli staje się zawodnikiem wykluczonym. Jeżeli później popełnia on faul techniczny, to faul ten zapisuje się jego trenerowi, z literą „B₁”. Nawet jeśli zawodnik ten wcześniej popełnił faul techniczny lub niesportowy, w ramach jego pięciu (5) fauli zawodnika, nie zostaje on zdyskwalifikowany i może pozostać w strefie ławki swojej drużyny.

36-26 Przykład: B1 został ukarany faulem technicznym w pierwszej (1) kwarcie meczu. W czwartej (4) kwarcie popełnia piąty (5) faul. Jest to drugi (2) faul drużyny w tej kwarcie. Idąc do strefy ławki zostaje ukarany faulem technicznym.

Interpretacja:

Po piątym (5) faulu, B1 staje się zawodnikiem wykluczonym i jego faul techniczny zostaje zapisany jego trenerowi, z literą „B₁”. B1 nie zostaje zdyskwalifikowany. Dowolny zawodnik drużyny A wykona jeden (1) rzut wolny, bez zawodników na miejscach przy polu rzutów wolnych, po czym drużyna A wprowadzi piłkę najbliższej miejsca, gdzie znajdowała się piłka w momencie orzeczenia faula technicznego.

36-27 Przykład: B1 został ukarany faulem niesportowym w trzeciej (3) kwarcie meczu. W czwartej (4) kwarcie popełnia piąty (5) faul. Jest to trzeci (3) faul drużyny w tej kwarcie. Idąc do strefy ławki zostaje ukarany faulem technicznym.

Interpretacja:

Po piątym (5) faulu, B1 staje się zawodnikiem wykluczonym, a jego faul techniczny zostaje zapisany jego trenerowi jako „B₁”. B1 nie zostaje zdyskwalifikowany. Dowolny zawodnik drużyny A wykona jeden (1) rzut wolny, bez zawodników na miejscach przy polu rzutów wolnych, po czym drużyna A wprowadzi piłkę najbliższej miejsca, gdzie znajdowała się piłka w momencie orzeczenia faula technicznego.

36-28 Przykład: B1 popełnia faul przeciwko kozłującemu A1 i jest to jego piąty (5) faul oraz drugi (2) faul drużyny B w tej kwarcie. Idąc do strefy ławki zostaje ukarany faulem dyskwalifikującym.

Interpretacja:

Po piątym (5) faulu, B1 staje się zawodnikiem wykluczonym. Faul dyskwalifikujący należy zapisać jego trenerowi jako faul techniczny „B₂”. Dowolny zawodnik drużyny A wykona dwa (2) rzuty wolne, bez zawodników na miejscach przy polu rzutów wolnych, po czym drużyna A wznowi grę z linii wprowadzania piłki na swoim polu ataku. Drużyna A będzie miała czternaście (14) sekund na rozegranie akcji.

36-29 Przykład: B1 popełnia faul przeciwko kozłującemu A1 i jest to jego piąty (5) faul oraz piąty (5) faul drużyny B w tej kwarcie. Idąc do strefy ławki zostaje ukarany faulem dyskwalifikującym.

Interpretacja:

Po piątym (5) faulu, B1 staje się zawodnikiem wykluczonym. Faul dyskwalifikujący należy zapisać jego trenerowi jako faul techniczny „B₂”. A1 wykona dwa (2) rzuty wolne bez zawodników na miejscach przy polu rzutów wolnych. Dowolny zawodnik drużyny A wykona dwa (2) rzuty wolne, bez zawodników na miejscach przy polu rzutów wolnych, po czym drużyna A wznowi grę z linii wprowadzania piłki na swoim polu ataku. Drużyna A będzie miała czternaście (14) sekund na rozegranie akcji.

36-30 Reguła Zawodnik podlega dyskwalifikacji do końca meczu, gdy zostaje ukarany jednym (1) faulem technicznym i jednym (1) faulem niesportowym.

36-31 Przykład: W pierwszej (1) połowie meczu, A1 został ukarany faulem technicznym za celowe opóźnianie wznowienia gry. W drugiej (2) połowie zostaje ukarany faulem niesportowym za nadmierny kontakt na przeciwniku B1.

Interpretacja:

A1 automatycznie podlega dyskwalifikacji. Faul niesportowy jest jedynym faulem, który należy orzec i nie wymierza się żadnej dodatkowej kary za dyskwalifikację. Sekretarz musi natychmiast powiadomić sędziów, gdy zawodnik popełnił faul, po którym podlega dyskwalifikacji. B1 wykona dwa (2) rzuty wolne, bez zawodników na miejscach przy polu rzutów wolnych, po czym drużyna B wprowadzi piłkę z linii

wprowadzania na swoim polu ataku. Drużyna B będzie miała czternaście (14) sekund na rozegranie akcji.

36-32 **Przykład:** W pierwszej (1) połowie meczu, A1 został ukarany faulem niesportowym za niepotrzebny kontakt na przeciwniku w celu przerwania postępującego kontrataku. W drugiej (2) połowie **kiedy A2 kozłuje piłkę na swoim polu obrony**, A1 zostaje ukarany faulem technicznym za udawanie, że był faulowany **w akcji z dała od piłki**.

Interpretacja:

A1 automatycznie podlega dyskwalifikacji. Faul techniczny jest jedynym faulem, który należy orzec i nie wymierza się żadnej dodatkowej kary za dyskwalifikację. Sekretarz musi natychmiast powiadomić sędziów, gdy zawodnik popełnił faul, po którym podlega dyskwalifikacji. **Dowolny zawodnik drużyny B wykona jeden (1) rzut wolny, bez zawodników na miejscach przy polu rzutów wolnych, po czym drużyna A wprowadzi piłkę najbliżej miejsca, gdzie znajdowała się piłka w momencie orzeczenia faula technicznego. Drużyna A będzie miała tyle czasu na rozegranie akcji, ile wskazywał zegar czasu akcji w momencie orzeczenia faula technicznego A1.**

36-33 **Reguła** Grający trener podlega dyskwalifikacji do końca meczu, gdy zostaje ukarany następującymi faulami:

Dwoma (2) faulami technicznymi jako zawodnik.

Dwoma (2) faulami niesportowymi jako zawodnik.

Jednym (1) faulem niesportowym i jednym (1) faulem technicznym jako zawodnik.

Jednym (1) faulem technicznym jako trener, zapisanym „C₁”, i jednym (1) faulem niesportowym lub technicznym jako zawodnik.

Jednym (1) faulem technicznym jako trener, zapisanym „B₁” lub „B₂”, jednym (1) faulem technicznym jako trener, zapisanym „C₁”, i jednym (1) faulem niesportowym lub technicznym jako zawodnik.

Dwoma (2) faulami technicznymi jako trener, zapisanymi „B₁” lub „B₂”, i jednym (1) faulem niesportowym lub technicznym jako zawodnik.

Dwoma (2) faulami technicznymi jako trener, zapisanymi „C₁”.

Jednym (1) faulem technicznym jako trener, zapisanym „C₁”, i dwoma (2) faulami technicznymi zapisanymi „B₁” lub „B₂”.

Trzema (3) faulami technicznymi jako trener, zapisanymi „B₁” lub „B₂”.

36-34 **Przykład:** W pierwszej (1) kwarcie meczu grający trener A1 – jako zawodnik – został ukarany faulem technicznym za udawanie, że był faulowany. W czwartej (4) kwarcie **A2 kozłuje piłkę, kiedy A1** zostaje ukarany faulem technicznym za swoje osobiste, niesportowe zachowanie jako trener, zapisanym „C₁”.

Interpretacja:

Grający trener A1 automatycznie podlega dyskwalifikacji. Drugi (2) faul techniczny jest jedynym faulem, który należy orzec i nie wymierza się żadnej dodatkowej kary za dyskwalifikację. Sekretarz musi natychmiast powiadomić sędziów, gdy grający trener popełnił faul, po którym podlega dyskwalifikacji. **Dowolny zawodnik drużyny B wykona jeden (1) rzut wolny, bez zawodników na miejscach przy polu rzutów wolnych, po czym drużyna A wprowadzi piłkę najbliżej miejsca, gdzie znajdowała się ona w momencie orzeczenia faula technicznego. Drużyna A będzie miała tyle czasu na rozegranie akcji, ile wskazywał zegar czasu akcji w momencie orzeczenia faula technicznego A1.**

36-35 **Przykład:** W drugiej (2) kwarcie meczu grający trener **A1** został ukarany faulem niesportowym. W trzeciej (3) kwarcie **A1** został ukarany faulem technicznym jako trener, za niesportowe zachowanie fizjoterapeuty jego drużyny, zapisanym „B₁”. W czwartej (4) kwarcie **A2 kozłuje piłkę, kiedy A1** zostaje ukarany faulem technicznym jako trener, za niesportowe zachowanie zmiennika A6, zapisanym „B₁”.

Interpretacja:

Grający trener A1 automatycznie podlega dyskwalifikacji. Drugi (2) faul techniczny jest jedynym faulem, który należy orzec i nie wymierza się żadnej dodatkowej kary za dyskwalifikację. Sekretarz musi

natychmiast powiadomić sędziów, gdy grający trener popełnił faul, po którym podlega dyskwalifikacji. Dowolny zawodnik drużyny B wykona jeden (1) rzut wolny, bez zawodników na miejscach przy polu rzutów wolnych, po czym drużyna A wprowadzi piłkę najbliższej miejsca, gdzie znajdowała się ona w momencie orzeczenia faula technicznego. Drużyna A będzie miała tyle czasu na rozegranie akcji, ile wskazywał zegar czasu akcji w momencie orzeczenia faula technicznego zmiennika A6.

36-36 **Przykład:** W drugiej (2) kwarcie meczu grający trener A1 został ukarany faulem technicznym jako trener, za swoje osobiste, niesportowe zachowanie, zapisanym „C₁”. W czwartej (4) kwarcie, popełnia faul niesportowy przeciwko B1.

Interpretacja:

Grający trener A1 automatycznie podlega dyskwalifikacji. Faul niesportowy jest jedynym faulem, który należy orzec i nie wymierza się żadnej dodatkowej kary za dyskwalifikację. Sekretarz musi natychmiast powiadomić sędziów, gdy grający trener popełnił faul, po którym podlega dyskwalifikacji. B1 wykona dwa (2) rzuty wolne, bez zawodników na miejscach przy polu rzutów wolnych, po czym drużyna B wprowadzi piłkę z linii wprowadzania na swoim polu ataku. Drużyna B będzie miała czternaście (14) sekund na rozegranie akcji.

36-37 **Przykład:** Zegar czasu akcji wskazuje dwadzieścia jeden (21) sekund, kiedy A1 kozłuje piłkę na swoim polu obrony, a B1 popełnia faul techniczny.

Interpretacja:

Dowolny zawodnik drużyny A wykona jeden (1) rzut wolny bez zawodników na miejscach przy polu rzutów wolnych. Następnie drużyna A wprowadzi piłkę najbliższej miejsca, gdzie znajdowała się piłka w momencie orzeczenia faula technicznego. Drużyna A będzie miała nowe osiem (8) sekund na wprowadzenie piłki na pole ataku i nowe dwadzieścia cztery (24) sekundy na rozegranie akcji.

36-38 **Przykład:** Zegar czasu akcji wskazuje dwadzieścia jeden (21) sekund, kiedy A1 kozłuje piłkę na swoim polu obrony, a jego partner A2 popełnia faul techniczny.

Interpretacja:

Dowolny zawodnik drużyny B wykona jeden (1) rzut wolny bez zawodników na miejscach przy polu rzutów wolnych. Następnie drużyna A wprowadzi piłkę najbliższej miejsca, gdzie znajdowała się piłka w momencie orzeczenia faula technicznego. Drużyna A będzie miała pięć (5) sekund na wprowadzenie piłki na pole ataku i dwadzieścia jeden (21) sekund na rozegranie akcji.

36-39 **Reguła** Kiedy podczas wprowadzania piłki w czwartej (4) kwarcie oraz każdej dogrywce zegar czasu gry wskazuje dwie minuty (2:00) lub mniej zawodnik obrony kryje przeciwnika wprowadzającego piłkę, należy zastosować następującą procedurę:

Zanim sędzia odda piłkę do dyspozycji zawodnika wprowadzającego ją, użyje sygnału „nielegalnego przekraczania linii ograniczających boisko” stanowiącego ostrzeżenie.

Jeśli po tym zawodnik obrony wystawia jakąkolwiek część ciała ponad linię ograniczającą boisko, aby przeszkodzić we wprowadzeniu piłki, należy orzec faul techniczny.

Taką samą procedurę należy zastosować po celnym koszu z gry lub ostatnim rzucie wolnym, kiedy to piłka nie jest wręczana zawodnikowi wprowadzającemu ją.

36-40 **Przykład:** Kiedy w czwartej (4) kwarcie zegar czasu gry wskazuje jedną minutę i osiem sekund (1:08), a zegar czasu akcji jedenaście (11) sekund, A1 ma piłkę w rękach do wprowadzenia na swoim polu ataku. B1 trzyma swoje ramiona ponad linię ograniczającą, próbując zablokować podanie A1 na boisko.

Interpretacja:

Ponieważ sędzia, przed oddaniem piłki w ręce A1, użył sygnału stanowiącego ostrzeżenie, należy orzec faul techniczny przeciwko B1 za przeszkadzanie we wznowieniu gry. Dowolny zawodnik drużyny A wykona jeden (1) rzut wolny, bez zawodników na miejscach przy polu rzutów wolnych, po czym drużyna A wprowadzi piłkę najbliższej miejsca, gdzie znajdowała się ona w momencie orzeczenia faula technicznego. Drużyna A będzie miała czternaście (14) sekund na rozegranie akcji.

36-41 **Przykład:** Kiedy w czwartej (4) kwarcie zegar czasu gry wskazuje jedną minutę i osiem sekund (1:08), a zegar czasu akcji dwadzieścia jeden (21) sekund, A1 ma piłkę w rękach do wprowadzenia na swoim

polu obrony. B1 trzyma swoje ramiona ponad linią ograniczającą, próbując zablokować podanie A1 na boisko.

Interpretacja:

Ponieważ sędzia, przed oddaniem piłki w ręce A1, użył sygnału stanowiącego ostrzeżenie, należy orzec faul techniczny przeciwko B1 za przeszkadzanie we wznowieniu gry. Dowolny zawodnik drużyny A wykona jeden (1) rzut wolny, bez zawodników na miejscach przy polu rzutów wolnych, po czym drużyna A wprowadzi piłkę najbliżej miejsca, gdzie znajdowała się ona w momencie orzeczenia faula technicznego. Drużyna A będzie miała dwadzieścia cztery (24) sekundy na rozegranie akcji.

36-42 Reguła Kiedy zostaje orzeczony faul techniczny, karę w postaci jednego (1) rzutu wolnego należy wykonać natychmiast (bez zawodników na miejscach przy polu rzutów wolnych). Po wykonaniu rzutu wolnego piłkę należy wprowadzić najbliżej miejsca, gdzie znajdowała się ona w momencie orzeczenia faula technicznego.

36-43 Przykład: A1 zostaje sfaulowany przez B1 podczas niecelnego rzutu za dwa (2) punkty. Zanim rozpoczęto administrację pierwszego rzutu wolnego zostaje orzeczony faul techniczny A2.

Interpretacja:

Dowolny zawodnik drużyny B wykona jeden (1) rzut wolny za faul techniczny A2, bez zawodników na miejscach przy polu rzutów wolnych, po czym A1 wykona dwa (2) rzuty wolne za faul B1.

36-44 Przykład: A1 zostaje sfaulowany przez B1 podczas niecelnego rzutu za dwa (2) punkty. Po tym jak A1 wykonał pierwszy rzut wolny zostaje orzeczony faul techniczny A2.

Interpretacja:

Dowolny zawodnik drużyny B wykona jeden (1) rzut wolny za faul techniczny A2, bez zawodników na miejscach przy polu rzutów wolnych, po czym A1 wykona drugi rzut wolny za faul B1.

36-45 Przykład: Podczas przerwy na żądanie zostaje orzeczony faul techniczny A1.

Interpretacja:

Przerwa na żądanie zostanie dokończona. Dowolny zawodnik drużyny B wykona jeden (1) rzut wolny za faul techniczny A1, bez zawodników na miejscach przy polu rzutów wolnych, po czym gra zostanie wznowiona w miejscu, w którym została zatrzymana przed przerwą na żądanie.

36-46 Przykład: A1 wykonuje rzut z gry do kosza. Kiedy piłka jest w powietrzu, zostaje orzeczony faul techniczny:

- (a) B1.
- (b) A2.

Interpretacja:

Po wykonaniu rzutu wolnego:

- (a) Przez dowolnego zawodnika drużyny A za faul techniczny B1:
 - Jeśli rzut A1 był celny, punkty zostają zaliczone. Grę wznowi drużyna B wprowadzeniem piłki z dowolnego miejsca za linią końcową, jak po straconym koszu.
 - Jeśli rzut A1 był niecelny, następuje sytuacja rzut sędziowskiego.
- (b) Przez dowolnego zawodnika drużyny B za faul techniczny A2:
 - Jeśli rzut A1 był celny, punkty zostają zaliczone. Grę wznowi drużyna B wprowadzeniem piłki z dowolnego miejsca za linią końcową, jak po straconym koszu.
 - Jeśli rzut A1 był niecelny, następuje sytuacja rzut sędziowskiego.

36-47 Przykład: A1 wykonuje rzut z gry do kosza. Kiedy piłka jest w powietrzu, zostaje orzeczony faul techniczny lekarza drużyny:

- (a) B.
- (b) A.

Interpretacja:

Po wykonaniu rzutu wolnego:

- (a) Przez dowolnego zawodnika drużyny A za faul techniczny lekarza drużyny B:

- Jeśli rzut A1 był celny, punkty zostają zaliczone. Grę wznowi drużyna B wprowadzeniem piłki z dowolnego miejsca za linią końcową, jak po straconym koszu.
- Jeśli rzut A1 był niecelny, następuje sytuacja rzut sędziowskiego.

(b) Przez dowolnego zawodnika drużyny B za faul techniczny lekarza drużyny A:

- Jeśli rzut A1 był celny, punkty zostają zaliczone. Grę wznowi drużyna B wprowadzeniem piłki z dowolnego miejsca za linią końcową, jak po straconym koszu.
- Jeśli rzut A1 był niecelny, następuje sytuacja rzut sędziowskiego.

36-48 **Przykład:** A1 ma piłkę w rękach podczas akcji rzutowej do kosza, kiedy zostaje orzeczony faul techniczny:

(a) B1.

(b) A2.

Interpretacja:

Po wykonaniu rzutu wolnego:

(a) Przez dowolnego zawodnika drużyny A za faul techniczny lekarza drużyny B:

Jeśli rzut A1 był celny, punkty zostają zaliczone. Grę wznowi drużyna B wprowadzeniem piłki z dowolnego miejsca za linią końcową, jak po straconym koszu.

Jeśli rzut A1 był niecelny, drużyna A wprowadzi piłkę najbliższej miejsca, gdzie znajdowała się ona w momencie orzeczenia faula technicznego.

(b) Przez dowolnego zawodnika drużyny B za faul techniczny lekarza drużyny A:

Jeśli rzut A1 był celny, punkty nie zostają zaliczone. Drużyna A wprowadzi piłkę najbliższej miejsca, gdzie znajdowała się ona w momencie orzeczenia faula technicznego.

Jeśli rzut A1 był niecelny, drużyna A wprowadzi piłkę najbliższej miejsca, gdzie znajdowała się ona w momencie orzeczenia faula technicznego.

36-49 **Przykład:** A1 ma piłkę w rękach podczas akcji rzutowej do kosza, kiedy zostaje orzeczony faul

37-3 **Przykład:** W ostatniej minucie **czwartej (4) kwarty**, A1 – podczas wprowadzania piłki – ma ją w rękach lub jest ona w jego dyspozycji, kiedy A2 powoduje kontakt z B2 i zostaje odgwiszany faul A2.

Interpretacja:

A2 nie uzyskał korzyści popełniając faul. Zostaje orzeczony normalny faul osobisty, chyba że z powodu nadmiernego kontaktu powinien zostać orzeczony faul niesportowy. Drużyna B wprowadzi piłkę najbliższej miejsca **popelnienia faula**.

37-4 **Reguła** Jeśli w sytuacji kiedy zegar czasu gry wskazuje dwie minuty (2:00) lub mniej w **czwartej (4) kwarcie** lub każdej dogrywce, a piłka opuściła już ręce zawodnika wprowadzającego ją, zawodnik obrony – w celu zatrzymania zegara czasu gry lub niedopuszczenia do jego włączenia – powoduje kontakt z zawodnikiem ataku na boisku, który już prawie złapał lub właśnie łapie piłkę, to **jeśli taki kontakt jest uzasadnioną próbą bezpośredniego zagrania piłką**, należy niezwłocznie orzec normalny faul osobisty, a **jeśli** jest to ciężki faul, należy orzec faul niesportowy lub dyskwalifikujący.

37-5 **Przykład:** Zegar czasu gry wskazuje jedną minutę i dwie sekundy (1:02) do końca **czwartej (4) kwarty**, a wynik meczu to A83 – B80, kiedy piłka opuszcza ręce A1, wprowadzającego ją do gry, i B2 powoduje kontakt z A2, znajdującym się na boisku, który już prawie złapał piłkę. W tym momencie zostaje orzeczony faul B2.

Interpretacja:

Należy niezwłocznie orzec normalny faul osobisty B2, chyba że w opinii sędziego kontakt B2 nie **jest uzasadnioną próbą bezpośredniego zagrania piłką** lub jest to **ciężki faul**, to **należy orzec** faul niesportowy lub dyskwalifikujący.

37-6 **Przykład:** Zegar czasu gry wskazuje jedną minutę i dwie sekundy (1:02) do końca **czwartej (4) kwarty**, a wynik meczu to A83 – B80, kiedy piłka opuszcza ręce A1, wprowadzającego ją do gry i A2 powoduje kontakt z B2, znajdującym się na boisku. W tym momencie zostaje orzeczony faul A2.

Interpretacja:

A2 nie uzyskał korzyści popełniając faul. Należy niezwłocznie orzec normalny faul osobisty A2, chyba że nastąpił ciężki faul. Drużyna B wprowadzi piłkę najbliższej miejsca **popelnienia faula**.

37-7 **Przykład:** Zegar czasu gry wskazuje jedną minutę i dwie sekundy (1:02) do końca **czwartej (4) kwarty**, a wynik meczu to A83 – B80, kiedy piłka opuszcza ręce A1, wprowadzającego ją do gry, i w zupełnie innym miejscu na boisku, od tego skąd wprowadzana jest piłka, B2 powoduje kontakt z A2. W tym momencie zostaje orzeczony faul B2.

Interpretacja:

B2 w oczywisty sposób nie podjął próby zagrania piłką i uzyskał korzyść nie dopuszczając do włączenia zegara czasu gry. Faul niesportowy musi zostać orzeczony.

37-8 **Reguła** Kontakt zawodnika obrony z zawodnikiem drużyny przeciwnej z tyłu lub z boku, w celu powstrzymania szybkiego ataku, kiedy na drodze pomiędzy tym zawodnikiem ataku a koszem przeciwników nie ma żadnego obrońcy, należy orzec jako faul niesportowy, ale tylko do momentu rozpoczęcia przez zawodnika ataku akcji rzutowej. Jednakże, kontakt, który nie wynika z uzasadnionej próby bezpośredniego zagrania piłką lub nadmierny kontakt (ciężki faul) może zostać orzeczony jako faul niesportowy w każdym momencie meczu.

37-9 **Przykład:** Kiedy A1 kozłuje piłkę podczas szybkiego ataku, a na jego drodze do kosza przeciwnika nie ma żadnego obrońcy, B1 powoduje kontakt z A1 z tyłu, a sędzia odgwiszduje faul.

Interpretacja:

Faul ten należy orzec jako niesportowy.

37-10 **Przykład:** A1, kończąc szybki atak, nie miał jeszcze piłki w rękach, aby rozpocząć akcję rzutową, kiedy B1:
(a) Powoduje kontakt z ramieniem A1 z tyłu, próbując zrobić przechwyty.
(b) Powoduje nadmierny kontakt (ciężki faul) z A1.

Interpretacja:

W obydwu przypadkach, jest to faul niesportowy.

- 37-11** **Przykład:** A1, kończąc szybki atak, rozpoczął akcję rzutową, podczas której B1:
(c) Powoduje kontakt z ramieniem A1 z tyłu, próbując zablokować piłkę.
(d) Powoduje nadmierny kontakt (ciężki faul) z A1.

Interpretacja:

Faul ten należy orzec jako:

- (a) Faul normalny.
(b) Faul niesportowy.

- 37-12** **Reguła** Po tym jak zawodnik popełnił swój piąty (5) faul osobisty, staje się zawodnikiem wykluczonym. Jakikolwiek, kolejny faul techniczny, niesportowy lub dyskwalifikujący należy odpowiednio ukarać.

- 37-13** **Przykład:** A1 popełnia swój piąty (5) faul osobisty. Opuszczając boisko, popycha B1. Sędzia orzeka faul niesportowy A1.

Interpretacja:

Po swoim piątym (5) faulu osobistym, A1 stał się zawodnikiem wykluczonym. Jego faul niesportowy należy uznać za faul techniczny i zapisać trenerowi A jako „B₁”. Dowolny zawodnik drużyny B wykona jeden (1) rzut wolny, bez zawodników na miejscach przy polu rzutów wolnych, po czym drużyna B wprowadzi piłkę najbliższej miejsca, gdzie znajdowała się ona w momencie orzeczenia faula niesportowego A1.

- 37-14** **Przykład:** A1 popełnia swój piąty (5) faul osobisty. Opuszczając boisko, krytykuje decyzję sędziego. Sędzia orzeka faul techniczny A1.

Interpretacja:

Po swoim piątym (5) faulu osobistym, A1 stał się zawodnikiem wykluczonym. Jego faul techniczny należy zapisać trenerowi A jako „B₁”. Dowolny zawodnik drużyny B wykona jeden (1) rzut wolny, bez zawodników na miejscach przy polu rzutów wolnych, po czym drużyna B wprowadzi piłkę najbliższej miejsca, gdzie znajdowała się ona w momencie orzeczenia faula technicznego.

- 37-15** **Przykład:** A1 popełnia swój piąty (5) faul osobisty i jest to drugi (2) faul drużyny A w tej kwarcie. Opuszczając boisko, popycha B1, a sędzia orzeka faul niesportowy A1. B1 reaguje na kontakt i również popycha A1, a sędzia orzeka faul niesportowy B1.

Interpretacja:

Po swoim piątym (5) faulu osobistym, A1 stał się zawodnikiem wykluczonym. Jego faul niesportowy należy uznać za faul techniczny i zapisać trenerowi A jako „B₁”. Faul niesportowy B1 należy zapisać B1

38-3 Reguła Kiedy zawodnik zostaje zdyskwalifikowany za rażąco niesportowe zachowanie niezwiązane z kontaktem osobistym, kara jest taka sama, jak za faul dyskwalifikujący związany z kontaktem osobistym.

38-4 Przykład: Sędziowie orzekają błąd kroków A1. Sfrustrowany zawodnik obraża słownie sędziów, za co zostaje ukarany faulem dyskwalifikującym.

Interpretacja:

A1 zostaje zdyskwalifikowany. Faul dyskwalifikujący zostaje zapisany A1 jako „D₂”. Dowolny zawodnik drużyny B wykona dwa (2) rzuty wolne, bez zawodników na miejscach przy polu rzutów wolnych, po czym drużyna B wprowadzi piłkę z linii wprowadzania na swoim polu ataku. Drużyna B będzie miała czternaście (14) sekund na rozegranie akcji.

38-5 Reguła Kiedy asystent trenera, zmiennik, zawodnik wykluczony lub towarzyszący drużynie członek delegacji zostaje zdyskwalifikowany, to należy orzec faul techniczny wobec trenera tej drużyny i zapisać ten faul jako „B₂”. Kara jest taka sama, jak za każdy inny faul dyskwalifikujący.

38-6 Przykład: A1 popełnia swój piąty (5) faul i jest to drugi (2) drużyny A w tej kwarcie. Następnie, A1 słownie obraża sędziów, za co zostaje ukarany faulem dyskwalifikującym.

Interpretacja:

A1 zostaje zdyskwalifikowany. Faul dyskwalifikujący A1 zostaje zapisany trenerowi drużyny A jako „B₂”. Dowolny zawodnik drużyny B wykona dwa (2) rzuty wolne, bez zawodników na miejscach przy polu rzutów wolnych, po czym drużyna B wprowadzi piłkę z linii wprowadzania na swoim polu ataku. Drużyna B będzie miała czternaście (14) sekund na rozegranie akcji.

38-7 Reguła Faul dyskwalifikujący, to rażąco niesportowe zachowanie zawodnika, zmiennika, trenera, asystenta trenera, zawodnika wykluczonego lub towarzyszącego drużynie członka delegacji, które może być:

- (a) Skierowane przeciwko osobie z drużyny przeciwnej, sędziom, sędziom stolikowym lub komisarzowi.
- (b) Skierowane przeciwko członkom własnej drużyny.
- (c) Skierowane przeciwko którejkolwiek osobie obecnej w hali sportowej, włączając w to kibiców.
- (d) Celowym działaniem, które powoduje zniszczenie wyposażenia hali sportowej.

38-8 Przykład: Podczas meczu dochodzi do rażąco niesportowego zachowania, takiego jak:

- (a) Uderzenie przez A1 partnera A2 na boisku w trzeciej (3) kwarcie meczu.
- (b) Uderzenie kibica przez A1, opuszczającego boisko.
- (c) Uderzenie przez A6 partnera A7 w strefie ławki drużyny.
- (d) Uderzenie przez A6 w stolik sędziowski i zniszczenie urządzenia do pomiaru czasu akcji.

Interpretacja:

(a) i (b) A1 zostaje zdyskwalifikowany. Faul ten należy zapisać A1 jako „D₂”.

(c) i (d) A6 zostaje zdyskwalifikowany. Faul ten należy zapisać trenerowi A jako „B₂”.

Dowolny zawodnik drużyny B wykona dwa (2) rzuty wolne, bez zawodników na miejscach przy polu rzutów wolnych, po czym drużyna B wprowadzi piłkę z linii wprowadzania na swoim polu ataku. Drużyna B będzie miała czternaście (14) sekund na rozegranie akcji.

Art. 39 Bójka

39-1 Reguła Jeśli po bójce wszystkie kary kasują się wzajemnie, drużyna, która była w posiadaniu piłki w momencie wystąpienia sytuacji bójki, wprowadzi piłkę z linii wprowadzania na swoim polu ataku i będzie miała tyle czasu na rozegranie akcji, ile wskazywał zegar czasu akcji w momencie zatrzymania gry.

39-2 Przykład: Drużyna A posiada piłkę przez:

- (a) Dwadzieścia (20) sekund,
- (b) Pięć (5) sekund,

Kiedy następuje sytuacja, która może doprowadzić do bójki. Sędziowie dyskwalifikują po dwóch (2) członków obu drużyn za opuszczenie stref ławek drużyny.

Interpretacja:

Drużyna A, która była w posiadaniu piłki zanim nastąpiła sytuacja bójki, wprowadzi piłkę z linii wprowadzania na swoim polu ataku i będzie miała:

- (a) Cztery (4) sekundy na rozegranie akcji.
- (b) Dziewiętnaście (19) sekund na rozegranie akcji.

39-3 Reguła Kiedy trener, asystent trenera (jeśli jeden z nich lub obydwaj nie robią nic, aby pomóc sędziom w utrzymaniu lub przywróceniu porządku), zmiennik, zawodnik wykluczony lub towarzyszący drużynie członek delegacji zostaje zdyskwalifikowany za opuszczenie strefy ławki drużyny w sytuacji bójki lub zagrożenia sytuacją bójki, to należy orzec faul techniczny wobec trenera tej drużyny. Taki faul techniczny należy odpowiednio zapisać trenerowi. Karą są dwa (2) rzuty wolne i posiadanie piłki dla przeciwników. Za każdy kolejny faul dyskwalifikujący, karą są dwa (2) rzuty wolne i posiadanie piłki dla przeciwników. Wszystkie kary należy wykonać, chyba że takie same kary przeciwnych drużyn kasują się wzajemnie. W takiej sytuacji grę należy wznowić z linii wprowadzania na polu ataku drużyny, a zegar czasu akcji ustawić na czternaście (14) sekund.

39-4 Przykład: W sytuacji bójki, A6 wchodzi na boisko, za co zostaje zdyskwalifikowany.

Interpretacja:

Ponieważ faul A6 jest faulem dyskwalifikującym, zostaje zapisany trenerowi drużyny A jako „B₂”. Dowolny zawodnik drużyny B wykona dwa (2) rzuty wolne, bez zawodników na miejscach przy polu rzutów wolnych, po czym drużyna B wprowadzi piłkę z linii wprowadzania na swoim polu ataku. Zegar czasu akcji należy ustawić na czternaście (14) sekund.

39-5 Przykład: A1 i B1 zaczynają bójkę na boisku. Widząc to, A6 i B6 wchodzi na boisko, ale nie uczestniczą w bójce. Następnie, A7 wchodzi na boisko i uderza B1 pięścią w twarz.

Interpretacja:

A1 i B1 zostają zdyskwalifikowani, a w protokole należy zapisać im odpowiednio „D_c”, jako że kary te się równoważą. A7 zostaje zdyskwalifikowany za aktywny udział w bójce i należy zapisać mu w protokole „D₂”. A6 i B6 zostają zdyskwalifikowani za opuszczenie strefy ławki drużyny w sytuacji bójki. Trenerzy drużyn A i B zostają ukarani po jednym faulu technicznym za dyskwalifikację zmienników w sytuacji bójki. Trenerom należy odpowiednio zapisać „B_c”, jako że kary te się równoważą. W wolnych rubrykach A6, B6 i A7 należy wpisać litery „F”.

Zmiennik zawodnika B1 wykona dwa (2) rzuty wolne, bez zawodników na miejscach przy polu rzutów wolnych, po czym drużyna B wprowadzi piłkę z linii wprowadzania na swoim polu ataku. Zegar czasu akcji należy ustawić na czternaście (14) sekund.

39-6 Przykład: A1 i B1 zaczynają bójkę na boisku. Widząc to, A6 i menadżer drużyny A wchodzi na boisko i czynnie uczestniczą w bójce.

Interpretacja:

A1 i B1 zostają zdyskwalifikowani, a w protokole należy zapisać im odpowiednio „D_c”, jako że kary te się równoważą. Trener drużyny A zostaje ukarany faulem technicznym zapisanym „B₂”. A6 zostaje zdyskwalifikowany i należy zapisać mu w protokole „D₂”. W wolnych rubrykach A6 należy wpisać litery „F”. Menedżer drużyny A również zostaje zdyskwalifikowany. Jego faul dyskwalifikujący należy zapisać trenerowi A jako „B₂”.

Dowolny zawodnik lub zawodnicy drużyny B wykonają sześć (6) rzutów wolnych:

- dwa (2) rzuty wolne za faul techniczny trenera A jako kara za opuszczenie strefy ławki przez A6 i menadżera drużyny A,
- dwa (2) rzuty wolne za faul dyskwalifikujący A6, za jego aktywny udział w bójce,
- dwa (2) rzuty wolne za faul techniczny trenera drużyny A, za aktywny udział w bójce menadżera tej drużyny.

Następnie, drużyna B wprowadzi piłkę z linii wprowadzenia na polu ataku. Zegar czasu akcji należy ustawić na czternaście (14) sekund.

Art. 42 Sytuacje specjalne

42-1 Reguła W sytuacjach specjalnych z wieloma karami do wykonania podczas tego samego okresu zatrzymania gry, sędziowie muszą zwracać szczególną uwagę na kolejność, w jakiej błąd lub faule wystąpiły, tak by móc zdecydować, które kary zostaną wykonane, a które skasowane.

42-2 Przykład: A1 będąc w powietrzu, wykonuje rzut do kosza z gry. Podczas gdy piłka jest w locie do kosza, brzmi sygnał zegara czasu akcji. Po sygnale, ale zanim A1 opadnie na podłogę, B1 fauluje niesportowo A1, a następnie:

- (a) Piłka nie dotyka obręczy.
- (b) Piłka dotyka obręczy, ale nie wpada do kosza.
- (c) Piłka wpada do kosza.

Interpretacja:

We wszystkich sytuacjach, faul niesportowy B1 nie może zostać pominięty.

- (a) A1 był faulowany przez B1, kiedy A1 był w akcji rzutowej. Błąd dwudziestu czterech (24) sekund drużyny A zostaje zignorowany, jako że został popełniony po wystąpieniu faula niesportowego. A1 należy przyznać dwa (2) lub trzy (3) rzuty wolne (bez zawodników na miejscach przy polu rzutów wolnych), po których drużyna A wprowadzi piłkę z linii wprowadzania na swoim polu ataku.
- (b) Nie został popełniony błąd dwudziestu czterech (24) sekund. A1 należy przyznać dwa (2) lub trzy (3) rzuty wolne (bez zawodników na miejscach przy polu rzutów wolnych), po których drużyna A wprowadzi piłkę z linii wprowadzania na swoim polu ataku.
- (c) A1 należy zapisać dwa (2) lub trzy (3) punkty oraz przyznać jeden (1), dodatkowy rzut wolny (bez zawodników na miejscach przy polu rzutów wolnych), po którym drużyna A wprowadzi piłkę z linii wprowadzania na swoim polu ataku.

42-3 Przykład: A1, w akcji rzutowej, jest faulowany przez B2. Następnie, będąc nadal w akcji rzutowej, A1 jest faulowany przez B1.

Interpretacja:

Faul B1 należy zignorować, chyba że jest to faul niesportowy lub dyskwalifikujący.

42-4 Przykład: B1 popełnia faul niesportowy przeciwko A1. Następnie zostają orzeczone faule techniczne dla trenerów drużyny A i B.

Interpretacja:

Równe kary mogą zostać skasowane, w kolejności w jakiej zostały popełnione. Dlatego kary za faule techniczne trenerów należy skasować. Gra zostanie wznowiona dwoma (2) rzutami wolnymi bez zawodników na miejscach przy polu rzutów wolnych, które wykona A1, po czym drużyna A wprowadzi piłkę z linii wprowadzania na swoim polu ataku.

42-5 Przykład: B1 popełnia faul przeciwko A1 podczas celnego rzutu do kosza z gry. Następnie wobec A1 orzeczony zostaje faul techniczny.

Interpretacja:

Punkty A1 zostają zaliczone. Kary za faul B1 i faul techniczny A1 należy skasować, jako że są takie same. Grę wznowi drużyna B wprowadzeniem piłki z dowolnego miejsca za linią końcową, jak po celnym koszu z gry.

42-6 Przykład: B1 popełnia faul niesportowy przeciwko A1 podczas celnego rzutu do kosza z gry. Następnie wobec A1 orzeczony zostaje faul techniczny.

Interpretacja:

Punkty A1 zostają zaliczone. Kary za obydwa faule nie są takie same, a zatem nie można ich wzajemnie skasować. Dowolny zawodnik drużyny B wykona jeden (1) rzut wolny bez zawodników na miejscach przy polu rzutów wolnych. Następnie A1 wykona jeden (1) rzut wolny, bez zawodników na miejscach przy polu rzutów wolnych, po czym drużyna A wprowadzi piłkę z linii wprowadzania na swoim polu ataku.

42-7 Przykład: Podczas walki o pozycję, B1 odpycha A1 i zostaje orzeczony faul osobisty B1. Jest to trzeci (3) faul drużyny B w tej kwarcie. Następnie A1 uderza łokciem B1 i zostaje orzeczony faul niesportowy A1.

Interpretacja:

Kary za obydwie faule nie są takie same, a zatem nie można ich wzajemnie skasować. B1 wykona dwa (2) rzuty wolne, bez zawodników na miejscach przy polu rzutów wolnych, po czym drużyna B wprowadzi piłkę z linii wprowadzania na swoim polu ataku.

- 42-8** **Przykład:** B1 fauluje A1, który kozłuje piłkę – jest to trzeci (3) faul drużyny B w tej kwarcie. Po gwizdku sędziego, A1 rzuca piłką w B1 i ta uderza go w ciało (rękę, nogę, tułów).

Interpretacja:

B1 zostaje zapisany faul osobisty. A1 zostaje ukarany faulem technicznym. Dowolny zawodnik drużyny B wykona jeden (1) rzut wolny, bez zawodników na miejscach przy polu rzutów wolnych, po czym drużyna A wprowadzi piłkę najbliższej miejsca, gdzie znajdowała się ona w momencie orzeczenia faula technicznego.

- 42-9** **Przykład:** B1 fauluje A1, który kozłuje piłkę – jest to piąty (5) faul drużyny B w tej kwarcie. Po gwizdku sędziego, A1 rzuca piłką z bliskiej odległości w B1 i ta uderza go bezpośrednio w twarz (głowę).

Interpretacja:

B1 zostaje zapisany faul osobisty. A1 zostaje ukarany faulem dyskwalifikującym. Jego zmiennik wykona dwa (2) rzuty wolne bez zawodników na miejscach przy polu rzutów wolnych. Następnie dowolny zawodnik drużyny B wykona dwa (2) rzuty wolne, bez zawodników na miejscach przy polu rzutów wolnych, po czym drużyna B wprowadzi piłkę z linii wprowadzania na swoim polu ataku.

- 42-10** **Przykład:** B1 fauluje A1, który kozłuje piłkę – jest to trzeci (3) faul drużyny B w tej kwarcie. Po gwizdku sędziego, A1 rzuca piłką z bliskiej odległości w B1 i ta uderza go bezpośrednio w twarz (głowę).

Interpretacja:

B1 zostaje zapisany faul osobisty. A1 zostaje ukarany faulem dyskwalifikującym. Dowolny zawodnik drużyny B wykona dwa (2) rzuty wolne, bez zawodników na miejscach przy polu rzutów wolnych, po czym drużyna B wprowadzi piłkę z linii wprowadzania na swoim polu ataku.

- 42-11** **Przykład:** B1 fauluje A1, który kozłuje piłkę – jest to piąty (5) faul drużyny B w tej kwarcie. Po gwizdku sędziego, A1 rzuca piłką w B1 i ta uderza go w ciało (rękę, nogę, tułów).

Interpretacja:

B1 zostaje zapisany faul osobisty. A1 zostaje ukarany faulem technicznym. Dowolny zawodnik drużyny B wykona jeden (1) rzut wolny bez zawodników na miejscach przy polu rzutów wolnych. Następnie A1 wykona dwa (2) rzuty wolne.

- 42-12** **Przykład:** Kiedy zegar czasu akcji wskazuje osiem (8) sekund, B1 – na swoim polu obrony – fauluje przeciwnika A1. Następnie, B2 popełnia faul techniczny.

- (a) Faul B1 jest czwartym (4), a faul techniczny B2 jest piątym (5) faulem drużyny B w kwarcie.
- (b) Faul B1 jest piątym (5), a faul techniczny B2 jest szóstym (6) faulem drużyny B w kwarcie.
- (c) A1 był faulowany w akcji rzutowej, a piłka nie wpadła do kosza.
- (d) A1 był faulowany w akcji rzutowej, a piłka wpadła do kosza.

Interpretacja:

We wszystkich przypadkach dowolny zawodnik drużyny A wykona jeden (1) rzut wolny bez zawodników na miejscach przy polu rzutów wolnych. Następnie:

- (a) Drużyna A wprowadzi piłkę najbliższej miejsca, gdzie znajdowała się piłka w momencie orzeczenia faula technicznego. Zegar czasu akcji należy ustawić na czternaście (14) sekund.
- (b) A1 wykona dwa (2) rzuty wolne.
- (c) A1 wykona dwa (2) lub trzy (3) rzuty wolne.
- (d) Punkty A1 zostają zaliczone. A1 wykona jeden (1) rzut wolny.

- 42-13** **Przykład:** Kiedy zegar czasu akcji wskazuje osiem (8) sekund, B1 popełnia faul niesportowy na A1. Następnie:

- (a) A2 popełnia faul techniczny.
- (b) B2 popełnia faul techniczny.

Interpretacja:

(a) Dowolny zawodnik drużyny B wykona jeden (1) rzut wolny bez zawodników na miejscach przy polu rzutów wolnych.

(b) Dowolny zawodnik drużyny A wykona jeden (1) rzut wolny bez zawodników na miejscach przy polu rzutów wolnych.

W obydwu przypadkach, po rzucie wolnym za faul techniczny, A1 wykona dwa (2) rzuty wolne, bez zawodników na miejscach przy polu rzutów wolnych, po czym drużyna A wprowadzi piłkę z linii wprowadzania na swoim polu ataku i będzie miała czternaście (14) sekund na rozegranie akcji.

42-14 Reguła Jeśli w trakcie wykonywania rzutów wolnych zostaje orzeczony faul obustronny lub faule o równych karach, to faule te należy zapisać, ale żadne kary nie zostaną wykonane.

42-15 Przykład: A1 przyznano dwa (2) rzuty wolne. Po pierwszym rzucie wolnym:

(a) Zostaje orzeczony faul obustronny A2 i B2.

(b) A2 i B2 zostają ukarani faulami technicznymi.

Interpretacja:

Faule należy zapisać A2 i B2, a następnie A1 wykona drugi rzut wolny. Gra zostanie wznowiona normalnie, jak po ostatnim rzucie wolnym.

42-16 Przykład: A1 przyznano dwa (2) rzuty wolne. Obydwa rzuty wolne były celne i zanim piłka stała się żywa po ostatnim rzucie wolnym:

(a) Został orzeczony faul obustronny A2 i B2.

(b) A2 i B2 zostali ukarani faulami technicznymi.

Interpretacja:

Faule należy zapisać A2 i B2, a następnie grę wznowi drużyna B z linii końcowej, jak po celnym, ostatnim rzucie wolnym.

42-17 Reguła Jeżeli w sytuacji faula obustronnego i skasowania równych kar przeciwko obu drużynom nie pozostają żadne kary do wykonania, piłkę wprowadzi drużyna, która była w posiadaniu piłki lub miała prawo do posiadania piłki w momencie kiedy wystąpiło pierwsze naruszenie przepisów. Jeżeli żadna z drużyn nie była w posiadaniu piłki lub nie miała prawa do posiadania piłki w momencie kiedy wystąpiło pierwsze naruszenie przepisów, to następuje sytuacja rzutu sędziowskiego. Gra zostanie wznowiona zgodnie ze strzałką naprzemiennego posiadania piłki.

42-18 Przykład: Podczas przerwy w grze pomiędzy pierwszą a drugą kwartą, faule dyskwalifikujące zostają orzeczone przeciwko A1 i B1 lub faule techniczne zostają orzeczone przeciwko trenerom drużyn A i B. Strzałka naprzemiennego posiadania wskazuje:

(a) Drużynę A.

(b) Drużynę B.

Interpretacja:

(a) Grę wznowi drużyna A wprowadzeniem piłki z przedłużenia linii środkowej naprzeciw stolika sędziowskiego. W momencie kiedy piłka dotyka lub zostaje legalnie dotknięta przez zawodnika na boisku, strzałkę należy przestawić dla drużyny B.

(b) Grę wznowi drużyna B wprowadzeniem piłki z przedłużenia linii środkowej naprzeciw stolika sędziowskiego. W momencie kiedy piłka dotyka lub zostaje legalnie dotknięta przez zawodnika na boisku, strzałkę należy przestawić dla drużyny A.

Art. 44 Pomyłka możliwa do naprawienia

44-1 Reguła Aby pomyłka była możliwa do naprawienia, musi zostać odkryta przez sędziów boiskowych, sędziów stolikowych lub komisarza (jeśli jest obecny), zanim piłka stanie się żywa po pierwszej martwej piłce, po tym, jak zegar czasu gry został włączony po zaistnieniu pomyłki – to znaczy:

Pomyłka następuje podczas martwej piłki - Pomyłka możliwa do naprawienia

Żywa piłka - Pomyłka możliwa do naprawienia

Włączenie zegara lub jego dalszy bieg - Pomyłka możliwa do naprawienia

Martwa piłka - Pomyłka możliwa do naprawienia

Żywa piłka - Pomyłka nie jest już możliwa do naprawienia
Po naprawieniu pomyłki, gra będzie wznowiona przyznaniem piłki drużynie, która miała prawo do piłki w momencie kiedy grę przerwano w celu naprawienia pomyłki.

44-2 Przykład: A1 jest faulowany przez B1 i jest to czwarty (4) faul drużyny B w tej kwarcie. Sędziowie popełniają błąd przyznając zawodnikowi A1 dwa (2) rzuty wolne. Po ostatnim celnym rzucie wolnym, gra zostaje wznowiona, a zegar czasu gry włączony. B2 dostaje piłkę, kozłuje i zdobywa punkty. Pomyłka zostaje odkryta:

- (a) Zanim piłka znajdzie się w dyspozycji zawodnika drużyny A do wprowadzenia z linii końcowej.
- (b) Po tym, jak piłka znalazła się w dyspozycji zawodnika drużyny A do wprowadzenia z linii końcowej.

Interpretacja:

Punkty dla B2 zostają zaliczone.

- (a) Pomyłka jest wciąż możliwa do naprawienia. Rzuty wolne zostają anulowane i drużynie A zostanie przyznana piłka do wprowadzenia z linii końcowej, gdzie gra została przerwana celem naprawienia pomyłki.
- (b) Pomyłka nie jest już możliwa do naprawienia i gra będzie kontynuowana.

44-3 Przykład: A1 jest faulowany przez B1. Jest to piąty (5) faul drużyny B w tej kwarcie. A1 zostają przyznane dwa (2) rzuty wolne. Po pierwszym, celnym rzucie wolnym, B2 omyłkowo wprowadza piłkę do gry spoza linii końcowej i podaje ją do B3. Pomyłka zostaje zauważona w momencie, kiedy B3 kozłuje piłkę na swoim polu ataku, a zegar czasu akcji wskazuje osiemnaście (18) sekund.

Interpretacja:

Grę należy zatrzymać natychmiast. A1 wykona drugi rzut wolny, bez zawodników na miejscach przy polu rzutów wolnych, po czym drużyna B wprowadzi piłkę najbliższej miejsca, gdzie gra została przerwana i będzie miała osiemnaście (18) sekund na rozegranie akcji.

44-4 Reguła Jeżeli pomyłka polega na tym, że nieprawidłowy zawodnik wykonał rzut(y) wolny(e), to zostaną one unieważnione. Piłkę należy przyznać przeciwnikom do wprowadzenia z przedłużenia linii rzutów wolnych, chyba że gra została już wznowiona. W takim wypadku, piłkę należy przyznać do wprowadzenia najbliższej miejsca, gdzie gra została zatrzymana, chyba że pozostają do wykonania kary za późniejsze naruszenia przepisów. Jeżeli sędziowie odkryją, że nieprawidłowy zawodnik ma zamiar wykonać rzut(y) wolny(e), zanim piłka opuści jego ręce podczas pierwszego rzutu wolnego, to zawodnik ten zostanie zastąpiony przez właściwego zawodnika bez żadnych sankcji.

44-5 Przykład: B1 popełnia faul przeciwko A1 i jest to szósty (6) faul drużyny B w tej kwarcie. A1 zostają przyznane dwa (2) rzuty wolne. Zamiast A1, do wykonania rzutów wolnych ustawia się A2. Pomyłka zostaje odkryta:

- (a) Zanim piłka opuści ręce A2, podczas pierwszego rzutu wolnego.
- (b) Po tym, jak piłka opuściła ręce A2, podczas pierwszego rzutu wolnego.
- (c) Po drugim rzucie wolnym, który jest celny.

Interpretacja:

- (a) Pomyłkę należy niezwłocznie naprawić. A1 wykona dwa (2) rzuty wolne bez żadnych sankcji dla drużyny A.
- (b) i (c) Dwa (2) rzuty wolne zostaną anulowane, a drużyna B wprowadzi piłkę z przedłużenia linii rzutów wolnych na swoim polu obrony.

Jeśli faul B1 jest niesportowy, posiadanie piłki, jako część kary, zostanie anulowane. Drużyna B wprowadzi piłkę z przedłużenia linii rzutów wolnych na swoim polu obrony.

44-6 Przykład: B1 popełnia faul na rzucającym niecelnie z pola rzutów za dwa (2) punkty A1, po czym trener B zostaje ukarany faulem technicznym. A2 wykonuje rzut wolny za faul techniczny i kontynuuje wykonywanie dwóch (2) rzutów wolnych za faul B1. Pomyłka zostaje odkryta, zanim piłka opuściła ręce A2 przy trzecim (3) rzucie wolnym.

Interpretacja:

Pierwszy rzut wolny za faul techniczny został prawidłowo wykonany przez A2. Następne dwa (2) rzuty wolne wykonywane przez A2 zamiast A1 zostają anulowane. Drużyna B wprowadzi piłkę z przedłużenia

linii rzutów wolnych na swoim polu obrony.

44-7 **Przykład:** Kiedy brzmi sygnał kończący trzecią (3) kwartę, B1 popełnia faul na A1 i jest to szósty (6) faul drużyny B w tej kwarcie. A1 zostają przyznane dwa (2) rzuty wolne. Zamiast A1 rzuty wolne wykonuje A2. Pomyłka zostaje zauważona po tym, jak piłka opuściła ręce A2 podczas pierwszego rzutu wolnego.

Interpretacja:

Obydwa rzuty wolne należy anulować. Na rozpoczęcie czwartej (4) kwarty drużyna B wprowadzi piłkę z przedłużenia linii rzutów wolnych na swoim polu obrony i będzie miała dwadzieścia cztery (24) sekundy na rozegranie akcji. Strzałka naprzemiennego posiadania pozostanie bez zmian.

44-8 **Reguła** Kiedy pomyłka zostaje naprawiona, grę należy wznowić w miejscu, w którym została przerwana celem naprawienia pomyłki, chyba że pomyłka polega na nieprzyznaniu zasłużonego rzutu(-ów) wolnego(-ych) to:

- (a) Jeżeli nie nastąpiła zmiana posiadania piłki od momentu wystąpienia pomyłki, gra zostanie wznowiona, jak po **ostatnim** rzucie wolnym.
- (b) Jeżeli nie nastąpiła zmiana posiadania piłki od momentu wystąpienia pomyłki i ta sama drużyna zdobyła punkty, pomyłka zostaje zignorowana, a gra zostanie wznowiona, jak po celnym koszu z gry.

44-9 **Przykład:** B1 popełnia faul przeciwko A1 i jest to piąty (5) faul drużyny B w tej kwarcie. A1 omyłkowo przyznano piłkę do wprowadzenia zamiast dwóch (2) rzutów wolnych. Następnie A2 kozłuje piłkę na boisku, gdy B2 wybija ją poza boisko. Trener drużyny A prosi o przerwę na żądanie. W czasie tej przerwy, sędziowie odkrywają pomyłkę lub też zwrócono im uwagę, że zawodnikowi A1 nie zostały przyznane dwa (2) rzuty wolne.

Interpretacja:

A1 zostaną przyznane dwa (2) rzuty wolne, a gra zostanie wznowiona, jak po rzutach wolnych.

44-10 **Przykład:** B1 popełnia faul przeciwko A1 i jest to piąty (5) faul drużyny B w tej kwarcie. A1 omyłkowo przyznano piłkę do wprowadzenia zamiast dwóch (2) rzutów wolnych. Po wprowadzeniu piłki, A2 jest faulowany przez B1 podczas niecelnego rzutu do kosza z gry i A2 zostają przyznane dwa (2) rzuty wolne. Trenerowi drużyny A zostaje przyznana przerwa na żądanie. W czasie tej przerwy, sędziowie odkrywają pomyłkę możliwą do naprawienia lub też zwrócono im uwagę, że zawodnikowi A1 nie zostały przyznane dwa (2) rzuty wolne.

Interpretacja:

A1 wykona dwa (2) rzuty wolne bez zawodników na miejscach przy polu rzutów wolnych. Następnie A2 wykona dwa (2) rzuty wolne i gra zostanie wznowiona, jak po rzutach wolnych.

44-11 **Przykład:** B1 popełnia faul przeciwko A1 i jest to piąty (5) faul drużyny B w tej kwarcie. A1 omyłkowo przyznano piłkę do wprowadzenia zamiast dwóch (2) rzutów wolnych. Po wprowadzeniu piłki, A2 celnie rzuca do kosza z gry. Sędziowie odkrywają pomyłkę, zanim piłka stanie się żywa po tym koszu.

Interpretacja:

Pomyłka zostaje zignorowana, a gra zostanie wznowiona, jak po celnym koszu z gry.

Art. 46 Sędzia główny: obowiązki i uprawnienia

46-1 **Reguła** Procedura korzystania z systemu powtórek wideo, zwanego Instant Replay System "IRS".

1. Powtórka wideo jest przeprowadzana przez sędziów.
2. Jeżeli decyzja sędziów ma być weryfikowana przy pomocy powtórki wideo, to początkowa decyzja musi zostać zasygnalizowana przez sędziów na boisku.
3. Zanim sędziowie skorzystają z systemu „IRS”, mogą zgromadzić możliwie najwięcej informacji od sędziów stolikowych i komisarza, jeśli jest obecny.
4. Sędzia główny podejmuje decyzję o skorzystaniu z systemu „IRS”. Jeśli postanowi nie korzystać z powtórki, początkowa decyzja sędziów zostaje utrzymana.

5. Po analizie powtórki wideo, początkowa decyzja sędziego(-ów) może być zmieniona tylko wtedy, gdy powtórka wideo dostarcza sędziom wyraźne i przekonujące dowody, aby decyzję zmienić.
 6. Jeśli „IRS” ma być wykorzystany, musi to nastąpić najpóźniej przed rozpoczęciem kolejnej **kwarty** lub **dogrywki**, lub zanim sędzia główny podpisze protokół meczu.
 7. Sędziowie powinni zatrzymać obie drużyny na boisku po zakończeniu drugiej (2) kwarty, jeżeli „IRS” ma być wykorzystany w celu sprawdzenia, czy przed zakończeniem czasu **drugiej (2) kwarty** został popełniony faul, zawodnik rzucający spowodował wyjście piłki poza boisko, został popełniony błąd dwudziestu czterech (24) sekund lub błąd ośmiu (8) sekund, oraz czy w tych sytuacjach należy skorygować zegar czasu gry?
 8. Sędziowie powinni zatrzymać obie drużyny na boisku w każdej sytuacji użycia systemu „IRS” na koniec czwartej (4) kwarty lub każdej dogrywki.
 9. Analiza powtórki wideo powinna trwać możliwie jak najkrócej. Sędziowie mogą wydłużyć czas analizowania powtórki wideo, jeśli występują problemy natury technicznej.
 10. Jeżeli „IRS” ulega awarii i nie ma zamiennego, zatwierzonego urządzenia, to analiza powtórki wideo nie będzie możliwa.
 11. Podczas analizowania powtórki wideo, sędziowie powinni upewnić się, że żadna nieuprawniona osoba nie ma dostępu do monitora systemu „IRS”.
 12. Po analizie powtórki wideo, ostateczna decyzja musi zostać wyraźnie zasygnalizowana przez sędziego głównego z pozycji na wprost stolika sędziowskiego, i jeśli to konieczne, przekazana trenerom obu drużyn.
- 46-2** **Przykład:** A1 wykonuje celny rzut do kosza z gry, kiedy brzmi sygnał zegara czasu gry na koniec kwarty lub meczu. Sędziowie zaliczają dwa (2) lub trzy (3) punkty. Sędziowie nie są pewni, czy piłka opuściła rękę(-ce) A1 przed końcem czasu gry.
- Interpretacja:**
Jeżeli „IRS” dostarcza sędziom wyraźny i przekonujący dowód, że piłka opuściła rękę(-ce) rzucającego po upływie czasu kwarty lub meczu, to punkty zostaną anulowane. Jeżeli „IRS” potwierdza, że piłka opuściła rękę(-ce) rzucającego przed upływem czasu kwarty lub meczu, sędziowie potwierdzą przyznanie dwóch (2) lub trzech (3) punktów dla drużyny A.
- 46-3** **Przykład:** Drużyna B prowadzi dwoma (2) punktami. Sygnał zegara czasu gry rozbrzmiewa na koniec **kwarty** lub **dogrywki**, kiedy A1 wykonuje **celny** rzut do kosza z gry i sędziowie zaliczają dwa (2) punkty. Sędziowie nie są pewni, czy rzut A1 zaliczyć za dwa (2), czy za trzy (3) punkty.
- Interpretacja:**
„IRS” może być wykorzystany w każdym momencie meczu w celu sprawdzenia, czy celny rzut do kosza z gry zaliczyć za dwa (2), czy za trzy (3) punkty.
- 46-4** **Przykład:** A1 wykonuje celny rzut do kosza z gry za trzy (3) punkty, kiedy mniej więcej w tym samym czasie, rozbrzmiewa sygnał zegara czasu gry na zakończenie **kwarty**. Sędziowie nie są pewni, czy A1 dotknął linii ograniczającej boisko wykonując rzut.
- Interpretacja:**
„IRS” może być wykorzystany w celu upewnienia się, czy piłka opuściła rękę(-ce) zawodnika wykonującego celny rzut do kosza z gry, zanim zabrzmiał sygnał zegara czasu gry na koniec **kwarty**. W takiej sytuacji, „IRS” może być wykorzystany dalej w celu ustalenia, ile czasu powinno pozostać na zegarze czasu gry, jeżeli zawodnik rzucający spowodował wyjście piłki poza boisko.
- 46-5** **Przykład:** W czwartej kwarcie meczu zegar czasu gry wskazuje jedną minutę i trzydzieści siedem sekund (1:37), kiedy rozbrzmiewa sygnał zegara czasu akcji. Mniej więcej w tym samym czasie, A1 wykonuje celny rzut do kosza z gry, a B1 jest faulowany pod koszem przez A2. Sędziowie nie są pewni, czy piłka opuściła rękę A1 zanim zabrzmiał sygnał zegara czasu akcji.

Interpretacja:

„IRS” może być wykorzystany w celu upewnienia się, czy piłka opuściła rękę(-ce) zawodnika wykonującego celny rzut do kosza z gry, zanim zabrzmiał sygnał zegara czasu akcji.

Jeżeli „IRS” dostarcza sędziom wyraźny i przekonujący dowód, że piłka opuściła rękę rzucającego zanim zabrzmiał sygnał zegara czasu akcji, punkty zostaną zaliczone, a kara za faul A2 zostanie wykonana.

Jeżeli „IRS” dostarcza sędziom wyraźny i przekonujący dowód, że piłka opuściła rękę rzucającego po tym jak zabrzmiał sygnał zegara czasu akcji, punkty nie zostaną zaliczone, a faul A2 zostanie zignorowany.

- 46-6** **Przykład:** W czwartej kwarcie meczu zegar czasu gry wskazuje jedną minutę i trzydzieści siedem sekund (1:37), kiedy rozbrzmiewa sygnał zegara czasu akcji. Mniej więcej w tym samym czasie, A1 wykonuje celny rzut do kosza z gry, a A2 jest faulowany pod koszem przez B1. Sędziowie nie są pewni, czy piłka opuściła rękę A1 zanim zabrzmiał sygnał zegara czasu akcji.

Interpretacja:

„IRS” może być wykorzystany w celu upewnienia się, czy piłka opuściła rękę(-ce) zawodnika wykonującego celny rzut do kosza z gry, zanim zabrzmiał sygnał zegara czasu akcji.

Jeżeli „IRS” dostarcza sędziom wyraźny i przekonujący dowód, że piłka opuściła rękę rzucającego zanim zabrzmiał sygnał zegara czasu akcji, punkty zostaną zaliczone, a kara za faul B1 zostanie wykonana.

Jeżeli „IRS” dostarcza sędziom wyraźny i przekonujący dowód, że piłka opuściła rękę rzucającego po tym jak zabrzmiał sygnał zegara czasu akcji, punkty nie zostaną zaliczone, a faul B1 zostanie zignorowany.

- 46-7** **Przykład:** W czwartej kwarcie meczu zegar czasu gry wskazuje jedną minutę i szesnaście sekund (1:16), kiedy A1 wykonuje rzut do kosza z gry. Sędziowie odgwizdują błąd nielegalnego dotknięcia piłki do kosza. Sędziowie nie są pewni, czy piłka była w locie opadającym, kiedy została dotknięta.

Interpretacja:

„IRS” może być wykorzystany w celu upewnienia się, czy podjęta decyzja o błędzie nielegalnego dotknięcia piłki lub ingerencji w jej lot jest prawidłowa.

Jeżeli „IRS” dostarcza sędziom wyraźny i przekonujący dowód, że piłka była w locie opadającym, kiedy została dotknięta, decyzja zostanie utrzymana.

Jeżeli „IRS” dostarcza sędziom wyraźny i przekonujący dowód, że piłka nie była w locie opadającym, kiedy została dotknięta, następuje sytuacja rzutu sędziowskiego.

- 46-8** **Przykład:** W czwartej kwarcie meczu zegar czasu gry wskazuje trzydzieści osiem sekund (0:38), kiedy A1 wykonuje rzut do kosza z gry. Piłka odbija się od tablicy powyżej poziomu obręczy, po czym zostaje dotknięta przez B1. Sędziowie decydują, że zagranie B1 jest legalne i nie przerywają gry.

Interpretacja:

„IRS” może być wykorzystany, tylko jeśli błąd zostanie odgwizdany.

- 46-9** **Przykład:** W czwartej kwarcie meczu zegar czasu gry wskazuje czterdzieści sekund (0:40), kiedy A1 trzyma piłkę do wprowadzenia lub jest ona w jego dyspozycji, a B2 powoduje kontakt z A2 na boisku. Sędziowie odgwizdują faul niesportowy B2. Sędziowie nie są pewni, czy A1 miał jeszcze piłkę w rękach, kiedy został popełniony faul.

Interpretacja:

„IRS” może być wykorzystany w każdym momencie meczu, aby zdecydować, czy należy obniżyć kwalifikację faulu niesportowego do faulu osobistego, czy podwyższyć do faulu dyskwalifikującego.

Jeżeli „IRS” dostarcza sędziom wyraźny i przekonujący dowód, że faul został popełniony zanim piłka opuściła rękę A1, decyzja o faulu niesportowym B2 zostanie utrzymana.

Jeżeli „IRS” dostarcza sędziom wyraźny i przekonujący dowód, że faul (koszykarskie zagranie) został popełniony po tym, jak piłka opuściła rękę A1 i była w rękach A2, faul B2 należy uznać za faul osobisty.

46-10 **Przykład:** Faul niesportowy zostaje odgwizdany B1 za uderzenie łokciem przeciwnika A1. Sędziowie nie są pewni, czy B1, wymachując łokciem, uderzył A1.

Interpretacja:

„IRS” może być wykorzystany w każdym momencie meczu, aby zdecydować, czy faul osobisty, niesportowy lub dyskwalifikujący zakwalifikować jako faul techniczny.

Jeżeli „IRS” dostarcza sędziom wyraźny i przekonujący dowód, że nie było kontaktu, należy zmienić kwalifikację faula niesportowego na faul techniczny.

46-11 **Przykład:** Faul osobisty zostaje odgwizdany B1. Sędziowie nie są pewni, czy faul B1 nie spełnia jednak kryteriów faula niesportowego.

Interpretacja:

„IRS” może być wykorzystany w każdym momencie meczu, aby zdecydować, czy należy podwyższyć kwalifikację faula osobistego. Jednakże, jeśli „IRS” dostarcza sędziom wyraźny i przekonujący dowód, że nie było kontaktu, faul osobisty nie może zostać unieważniony.

46-12 **Przykład:** A1 kozłuje w szybkim ataku i nie ma żadnego przeciwnika między nim a koszem przeciwników. Wtedy B1 próbuje ręką sięgnąć piłki i powoduje kontakt z boku z A1. Sędzia odgwizduje faul niesportowy B1, ale nie jest pewny, czy podjął poprawną decyzję o faulu niesportowym.

Interpretacja:

„IRS” może być wykorzystany w każdym momencie meczu, aby zdecydować, czy należy obniżyć kwalifikację faul niesportowego do faula osobistego, czy podwyższyć do faula dyskwalifikującego.

Może się zdarzyć, że „IRS” dostarcza sędziom wyraźny i przekonujący dowód, że za kontakt odpowiedzialny jest A1, który uderzył w rękę B1. Niestety nie można zamienić faula niesportowego B1 na faul ofensywny A1. Początkowa decyzja zostanie utrzymana.

46-13 **Przykład:** Sędzia odgwizduje faul B1 na kozłującym A1. Sędzia nie jest pewny, czy nie należy podwyższyć kwalifikacji do faula niesportowego.

Interpretacja:

„IRS” może być wykorzystany w każdym momencie meczu, aby zdecydować, czy należy podwyższyć kwalifikację faula osobistego do faula niesportowego.

Może się zdarzyć, że „IRS” dostarcza sędziom wyraźny i przekonujący dowód, że za kontakt odpowiedzialny jest A1, który szarżował w B1. Niestety nie można zamienić faula osobistego B1 na faul ofensywny A1. Początkowa decyzja zostanie utrzymana.

46-14 **Przykład:** A1 wykonuje celny rzut do kosza z gry, kiedy mniej więcej w tym samym czasie, rozbrzmiewa sygnał zegara czasu gry na zakończenie kwarty. Sędziowie mają wątpliwości, czy nie został popełniony błąd dwudziestu czterech (24) sekund tuż przed sygnałem zegara czasu gry.

Interpretacja:

„IRS” może być wykorzystany w celu upewnienia się, czy piłka opuściła rękę(-ce) zawodnika wykonującego celny rzut do kosza z gry, zanim zabrzmiał sygnał zegara czasu gry na zakończenie kwarty lub dogrywki. W takiej sytuacji, „IRS” może być wykorzystany dalej w celu ustalenia, ile czasu powinno pozostać na zegarze czasu gry, jeżeli został popełniony błąd dwudziestu czterech (24) sekund.

46-15 **Przykład:** A1 wykonuje celny rzut do kosza z gry, kiedy mniej więcej w tym samym czasie, rozbrzmiewa sygnał zegara czasu gry na zakończenie kwarty. Sędziowie mają wątpliwości, czy nie został popełniony błąd ośmiu (8) sekund.

Interpretacja:

„IRS” może być wykorzystany w celu upewnienia się, czy piłka opuściła rękę(-ce) zawodnika wykonującego celny rzut do kosza z gry, zanim zabrzmiał sygnał zegara czasu gry na koniec kwarty lub dogrywki. W takiej sytuacji, „IRS” może być wykorzystany dalej w celu ustalenia, ile czasu powinno pozostać na zegarze czasu gry, jeżeli został popełniony błąd ośmiu (8) sekund.

46-16 **Przykład:** Drużyna B prowadzi dwoma (2) punktami. Sygnał zegara czasu gry rozbrzmiewa na koniec kwarty, kiedy B1 popełnia faul osobisty na kozłującym A1. Jest to piąty (5) faul drużyny B.

Interpretacja:

„IRS” może być wykorzystany w celu upewnienia się, czy faul został popełniony, zanim upłynął czas gry **kwarty lub dogrywki**. Jeśli tak, to A1 należy przyznać dwa (2) rzuty wolne i zegar czasu gry skorygować tak, aby wskazywał pozostały czas gry.

46-17

Przykład: A1 wykonuje **niecelny** rzut do kosza z gry i jest faulowany przez B1. Mniej więcej w tym samym czasie, rozbrzmiewa sygnał zegara czasu gry na zakończenie **kwarty**.

Interpretacja:

„IRS” może być wykorzystany w celu upewnienia się, czy faul B1 został popełniony, zanim zabrzmiał sygnał zegara czasu gry na koniec **kwarty lub dogrywki**.

Jeżeli „IRS” dostarcza sędziom wyraźny i przekonujący dowód, że faul został popełniony przed zakończeniem **kwarty**, to zegar czasu gry należy skorygować tak, aby wskazywał pozostały czas gry, a następnie należy wykonać rzuty wolne.

Jeżeli „IRS” dostarcza sędziom wyraźny i przekonujący dowód, że faul został popełniony po zakończeniu **kwarty**, to faul B1 należy zignorować, chyba że faul B1 został orzeczony jako niesportowy lub dyskwalifikujący i pozostaje do rozegrania kolejna **kwarta lub dogrywka**, to należy wykonać karę za ten faul.

46-18

Przykład: Zegar czasu gry wskazuje pięć minut i pięćdziesiąt trzy sekundy (5:53) do zakończenia pierwszej kwarty, kiedy piłka toczy się po boisku w pobliżu linii bocznej i zarówno A1, jak i B1 próbują wejść w posiadanie piłki. Piłka wychodzi poza boisko i zostaje przyznana drużynie A do wprowadzenia. Sędziowie nie są pewni, który z zawodników spowodował wyjście piłki poza boisko.

Interpretacja:

„IRS” nie może być wykorzystany. Aby upewnić się, który zawodnik spowodował wyjście piłki poza boisko, „IRS” może być wykorzystany, kiedy zegar czasu gry wskazuje dwie minuty (2:00) lub mniej w czwartej (4) kwarcie lub każdej dogrywce.

46-19

Przykład: A1 wykonuje **celny** rzut do kosza z gry i sędziowie zaliczają trzy (3) punkty. Sędziowie nie są pewni, czy rzut został oddany z pola rzutów za trzy (3) punkty.

Interpretacja:

W każdym momencie meczu, „IRS” może być wykorzystany w celu upewnienia się, czy celny rzut do kosza z gry zaliczyć za dwa (2), czy za trzy (3) punkty. W takiej sytuacji, z systemu „IRS” należy skorzystać przy pierwszej okazji, kiedy piłka staje się martwa i zegar czasu gry jest zatrzymany po tym rzucie. Dodatkowo:

1. Kiedy w czwartej (4) kwarcie meczu lub każdej dogrywce, zegar czasu gry wskazuje dwie minuty (2:00) lub mniej, z „IRS” można skorzystać, w momencie gdy piłka wpada do kosza i zegar czasu gry zostaje zatrzymany.
2. Prośba o przerwę na żądanie lub zmianę, może zostać wycofana, kiedy po analizie powtórki wideo ostateczna decyzja zostaje zasygnalizowana.

46-20

Przykład: A1 jest faulowany przez B1 i zawodnikowi A1 zostają przyznane dwa (2) rzuty wolne. Sędziowie nie są pewni, który zawodnik ma wykonać rzuty wolne.

Interpretacja:

W każdym momencie meczu, „IRS” może być wykorzystany w celu zidentyfikowania właściwego zawodnika, który ma wykonać rzut(-y) wolny(-e). W tym celu system „IRS” musi być wykorzystany, zanim piłka **opuści rękę(ręce)** zawodnika wykonującego pierwszy (1) rzut wolny. Jednakże, „IRS” może być dalej wykorzystany, po tym, jak **zawodnik wykonał pierwszy rzut wolny**, i jeśli „IRS” dostarcza sędziom wyraźny i przekonujący dowód, że to niewłaściwy zawodnik, to następuje sytuacja pomyłki możliwej do naprawienia, wynikająca z zezwolenia niewłaściwemu zawodnikowi na wykonanie rzutu wolnego. Rzut(-y) wolny(-e) oraz posiadanie piłki, jeśli jest częścią tej samej kary, zostaną anulowane i gra zostanie wznowiona przez przeciwników wprowadzeniem piłki z przedłużenia linii rzutów wolnych na polu obrony drużyny.

46-21

Przykład: A1 i B1 zaczynają okładać się pięściami, a następnie do bójki dołączają kolejni zawodnicy. Po paru minutach, sędziowie przywracają porządek na boisku.

Interpretacja:

Gdy porządek zostaje przywrócony, „IRS” może być wykorzystany, aby określić zaangażowanie członków drużyny, trenerów, asystentów trenerów oraz towarzyszących drużynie członków delegacji podczas jakichkolwiek aktów przemocy. Po zebraniu wyraźnych i przekonujących dowodów dotyczących bójki, ostateczna decyzja musi zostać wyraźnie zasygnalizowana przez sędziego głównego z pozycji na wprost stolika sędziowskiego i przekazana trenerom obu drużyn.

46-22

Przykład: Zegar czasu gry wskazuje jedną minutę i czterdzieści pięć sekund (1:45) do zakończenia dogrywki, kiedy A1 będąc blisko linii bocznej, podaje piłkę do A2. Podczas podania, B1 trąca piłkę, która wychodzi poza boisko. Sędziowie nie są pewni, czy A1 podając piłkę, nie znajdował się już poza boiskiem.

Interpretacja:

„IRS” nie może być wykorzystany, aby upewnić się, czy zawodnik lub piłka była poza boiskiem.

46-23

Przykład: Zegar czasu gry wskazuje jedną minutę i trzydzieści siedem sekund (1:37) do zakończenia czwartej (4) kwarty, kiedy piłka wychodzi poza boisko. Piłka zostaje przyznana drużynie A do wprowadzenia, a następnie drużynie A zostaje przyznana przerwa na żądanie. Sędziowie nie są pewni, który z zawodników spowodował wyjście piłki poza boisko.

Interpretacja:

Kiedy zegar czasu gry wskazuje dwie minuty (2:00) lub mniej do końca czwartej (4) kwarty lub każdej dogrywki, „IRS” może być wykorzystany w celu upewnienia się, który zawodnik spowodował wyjście piłki poza boisko. Przerwa na żądanie rozpocznie się dopiero po zakończeniu analizy powtórki wideo tej sytuacji.

46-24

Reguła Przed rozpoczęciem meczu, sędzia główny zatwierdza sprzęt „IRS” oraz informuje trenerów obydwu drużyn o jego dostępności. Tylko urządzenie zatwierdzone przez sędziego głównego może zostać wykorzystane do analizy sytuacji.

46-25

Przykład: A1 wykonuje celny rzut do kosza z gry, kiedy brzmi sygnał zegara czasu gry na koniec meczu. Nie ma zatwierdzonego urządzenia „IRS”, jednakże kierownik drużyny B przedstawia sędziom nagranie wideo do analizy, twierdząc, że mecz był nagrywany przez przedstawiciela jego drużyny.

Interpretacja:

Prośba drużyny B zostanie odrzucona.

46-26

Reguła Jeżeli nastąpi awaria zegara czasu gry lub zegara czasu akcji, sędzia główny ma prawo wykorzystać „IRS” w celu dokonania korekty ustawień zegara(-ów).

46-27

Przykład: Kiedy w drugiej (2) kwarcie meczu, zegar czasu gry wskazuje czterdzieści dwie i dwie dziesiąte (0:42.2) sekundy, zawodnik drużyny A kozłuje piłkę w kierunku pola ataku. W tym momencie, sędziowie zobaczyli, że zegar czasu gry i zegar czasu akcji są wyłączone (wygaszone).

Interpretacja:

Grę należy zatrzymać natychmiast. W każdym momencie meczu „IRS” może być wykorzystany w celu dokonania korekty ustawień zegarów. Grę należy wznowić najbliżej miejsca, w którym została przerwana.