



OFICJALNE PRZEPISY GRY W KOSZYKÓWKĘ 2018

Opracowano na podstawie tekstu zatwierzonego przez

Międzynarodową Federację Koszykówki FIBA

Mies, Szwajcaria, 16 czerwca 2018 roku

Obowiązuje od 1 października 2018 roku

Copyright by FIBA

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

Polski Związek Koszykówki
ulica Erazma Ciołka 12
01-402 Warszawa
tel./fax: +48 22 836 38 00
e-mail: pzkosz@pzkosz.pl

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

Redakcja oraz tłumaczenie – Janusz Calik
Przy wydaniu współpracowali – Marek Mikiewicz, Tomasz Tybor

SPIS TREŚCI

PRZEPIS 1 – GRA	5
ART. 1 DEFINICJE.....	5
PRZEPIS 2 – BOISKO I WYPOSAŻENIE.....	5
ART. 2 BOISKO.....	5
ART. 3 WYPOSAŻENIE	10
PRZEPIS 3 – DRUŻYNY	11
ART. 4 DRUŻYNY	11
ART. 5 ZAWODNICY: KONTUZJA.....	12
ART. 6 KAPITAN: OBOWIĄZKI I UPRAWNIENIA.....	13
ART. 7 TRENERZY: OBOWIĄZKI I UPRAWNIENIA	13
PRZEPIS 4 – ZASADY GRY	15
ART. 8 CZAS GRY, WYNIK NIEROZSTRZYGNIĘTY I DOGRYWKA	15
ART. 9 ROZPOCZĘCIE I ZAKOŃCZENIE KWARTY, DOGRYWKI LUB MECZU	15
ART. 10 SYTUACJA PIŁKI.....	15
ART. 11 UMIEJSCOWIENIE ZAWODNIKA I SĘDZIEGO	16
ART. 12 RZUT SĘDZIOWSKI I NAPRZEMIENNE POSIADANIE PIŁKI	16
ART. 13 GRA PIŁKĄ.....	18
ART. 14 POSIADANIE PIŁKI	18
ART. 15 ZAWODNIK W AKCJI RZUTOWEJ.....	18
ART. 16 KOSZ: KIEDY ZDOBYTY I JEGO WARTOŚĆ	19
ART. 17 WPROWADZENIE PIŁKI	19
ART. 18 PRZERWA NA ŻĄDANIE	21
ART. 19 ZMIANA.....	22
ART. 20 MECZ PRZEGRANY WALKOWEREM.....	23
ART. 21 MECZ PRZEGRANY WSKUTEK BRAKU ZAWODNIKÓW	24
PRZEPIS 5 – BŁĘDY	25
ART. 22 BŁĘDY	25
ART. 23 ZAWODNIK POZA BOISKIEM I PIŁKA POZA BOISKIEM.....	25
ART. 24 KOZŁOWANIE.....	25
ART. 25 KROKI.....	26
ART. 26 TRZY (3) SEKUNDY	27
ART. 27 DOKŁADNIE KRYTY ZAWODNIK	27
ART. 28 OSIEM (8) SEKUND	27
ART. 29 DWADZIEŚCIA CZTERY (24) SEKUNDY	28
ART. 30 POWRÓT PIŁKI NA POLE OBRONY.....	29
ART. 31 NIELEGALNE DOTYKANIE PIŁKI I INGERENCJA W JEJ LOT.....	30
PRZEPIS 6 – FAULE	32
ART. 32 FAULE	32
ART. 33 ZETKNIĘCIE OSOBISTE: OGÓLNE ZASADY.....	32
ART. 34 FAUL OSOBISTY	36
ART. 35 FAUL OBUSTRONNY	36
ART. 36 FAUL TECHNICZNY.....	37
ART. 37 FAUL NIESPORTOWY.....	38
ART. 38 FAUL DYSKWALIFIKUJĄCY.....	39
ART. 39 BÓJKA	40
PRZEPIS 7 – POSTANOWIENIA OGÓLNE.....	42
ART. 40 PIĘĆ (5) FAULI ZAWODNIKA	42
ART. 41 FAULE DRUŻYNY: KARA	42

ART. 42	SYTUACJE SPECJALNE	42
ART. 43	RZUTY WOLNE.....	43
ART. 44	POMYŁKA MOŻLIWA DO NAPRAWIENIA	44
PRZEPIS 8 – SĘDZIOWIE, SĘDZIOWIE STOLIKOWI, KOMISARZ: OBOWIĄZKI I UPRAWNIENIA.....		47
ART. 45	SĘDZIOWIE, SĘDZIOWIE STOLIKOWI, KOMISARZ	47
ART. 46	SĘDZIA GŁÓWNY: OBOWIĄZKI I UPRAWNIENIA	47
ART. 47	SĘDZIOWIE: OBOWIĄZKI I UPRAWNIENIA.....	48
ART. 48	SEKRETARZ I ASYSTENT SEKRETARZA: OBOWIĄZKI.....	49
ART. 49	MIERZĄCY CZAS GRY: OBOWIĄZKI.....	50
ART. 50	MIERZĄCY CZAS AKCJI: OBOWIĄZKI.....	50
A – SYGNAŁY SĘDZIÓW		52
B – PROTOKÓŁ MECZU		60
C – PROCEDURA PROTESTU		68
D – KLASYFIKACJA DRUŻYN		69
E – PRZERWY DLA MEDIÓW		77

SPIS RYSUNKÓW

RYSUNEK 1.	PEŁNOWYMIAROWE BOISKO DO GRY.....	7
RYSUNEK 2.	OBSZAR OGRANICZONY	8
RYSUNEK 3.	POLA RZUTÓW ZA DWA (2) I TRZY (3) PUNKTY	9
RYSUNEK 4.	STOLIK SĘDZIOWSKI I KRZESŁA DLA ZMIENNIKÓW	9
RYSUNEK 5.	ZASADA CYLINDRA	32
RYSUNEK 6.	UMIEJSCOWIENIE ZAWODNIKÓW PODCZAS RZUTÓW WOLNYCH	44
RYSUNEK 7.	SYGNAŁY SĘDZIÓW	59
RYSUNEK 8.	PROTOKÓŁ MECZU	60
RYSUNEK 9.	NAGŁÓWEK PROTOKOŁU MECZU	61
RYSUNEK 10.	DRUŻYNY W PROTOKOLE MECZU (PRZED MECZEM)	62
RYSUNEK 11.	DRUŻYNY W PROTOKOLE MECZU (PO MECZU)	63
RYSUNEK 12.	PRZEBIEG MECZU	66
RYSUNEK 13.	SUMOWANIE.....	67
RYSUNEK 14.	STOPKA PROTOKOŁU MECZU	67

W „Oficjalnych Przepisach Gry w Koszykówkę” należy odnieść do rodzaju meczu dotyczącego trenera, zawodnika, sędziego itp. również do rodzaju meczu. Forma ta wynika tylko ze względów praktycznych.

PRZEPIS 1 – GRA

Art. 1 Definicje

1.1 Mecz koszykówki

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

Mecz prowadzony jest przez sędziego, sędziów stolikowych i komisarza, jeżeli jest obecny.

1.2 Kosz: przeciwników/własny

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

1.3 Zwycięzca meczu

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

PRZEPIS 2 – BOISKO I WYPOSAŻENIE

Art. 2 Boisko

2.1 Boisko do gry

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

2.2 Pole obrony

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

2.3 Pole ataku

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

2.4 Linie

Wszystkie linie mają być w tym samym kolorze. Mają być wyznaczone w białym lub innym kontrastującym kolorze, nie mniej (5) centymetrów szerokości i być wyraźnie widoczne.

2.4.1 Linie ograniczające

Boisko do gry jest wyznaczone liniami ograniczającymi, czyli liniami końcowymi i liniami bocznymi. Linie te nie są częścią boiska.

Wszelkie przeszkody, w tym także siedzenia dla trenera, asystentów trenera, zmienników, zawodników wykluczonych i towarzyszy drużyny członków delegacji, powinny być oddalone od boiska co najmniej o dwa (2) metry.

2.4.2 Linia środkowa, koło środkowe i półkola rzutów wolnych

Linia środkowa jest wyznaczona równoległe do linii końcowych, pomiędzy punktami środkowymi linii bocznych i przed linią piętnaście (15) centymetrów (0,15m) za każdą linię boczną. Linia środkowa jest częścią pola obrony.

Ko o rodkowe jest wyznaczone na rodku boiska i ma promie , d ugo ci jednego metra i osiemdziesi ciu centymetrów (1,80m), mierzony do zewn trznej kraw dzi linii obwodu.

Pó kola rzutów wolnych maj promie jednego metra i osiemdziesi ciu centymetrów (1,80m), mierzony do zewn trznej kraw dzi linii obwodu, a ich rodki pokrywaj si z punktami rodkowymi linii rzutów wolnych (rysunek 2).

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

Linie rzutów wolnych s wyznaczone równolegle do ka dej linii ko cowej. Ich dalsza kraw d jest oddalona od wewn trznej kraw dzi linii ko cowej o pi metrów i osiemdziesi t centymetrów (5,80m), a d ugo wynosi trzy metry i sze dziesi t centymetrów (3,60m). rodek linii rzutów wolnych znajduje si na wyimaginowanej linii cz cej rodkowe punkty obu linii ko cowych.

Obszary ograniczone stanowi prostok tne cz ci boiska, wyznaczone na pod odze liniami ko cowymi, przed u onymi liniami rzutów wolnych oraz liniami zaczynaj cymi si na liniach ko cowych, z zewn trznymi kraw dziami w odleg o ci dwóch metrów i czterdziestu pi ciu centymetrów (2,45m) od punktów rodkowych linii ko cowych, i ko cz cymi si na zewn trznych kraw dziach przed u e linii rzutów wolnych. Linie te, wy czaj c linie ko cowe, s cz ci obszarów ograniczonych.

Miejsca wzd u obszarów ograniczonych, przeznaczone dla zawodników podczas wykonywania rzutów wolnych, s wyznaczone tak, jak pokazuje rysunek 2.

2.4.4 Pole rzutów za trzy (3) punkty

Dla ka dej dru yny, pole rzutów za trzy (3) punkty (rysunek 1 i rysunek 3) stanowi ca y obszar boiska, z wyj tkiem obszaru – w pobli u kosza przeciwników – wyznaczonego przez i zawieraj cego:

- Dwie (2) linie równoleg e – zaczynaj ce si na linii ko cowej i prostopad e do niej – których zewn trzne kraw dzie wyznaczone s w odleg o ci dziewi dziesi ciu centymetrów (0,90m) od wewn trznych kraw dzi linii bocznych.
- uk o promieniu sze ciu metrów i siedemdziesi ciu pi ciu centymetrów (6,75m), mierzonym od punktu, który znajduje si na pod odze, dok adnie pod rodkiem kosza przeciwników, do zewn trznej kraw dzi linii tego uku. Odleg o tego punktu do wewn trznej kraw dzi rodka linii ko cowej, wynosi jeden metr i pi set siedemdziesi t pi milimetrów (1,575m). uk czy si z liniami równoleg ymi.

Linia rzutów za trzy (3) punkty nie jest cz ci pola rzutów za trzy (3) punkty.

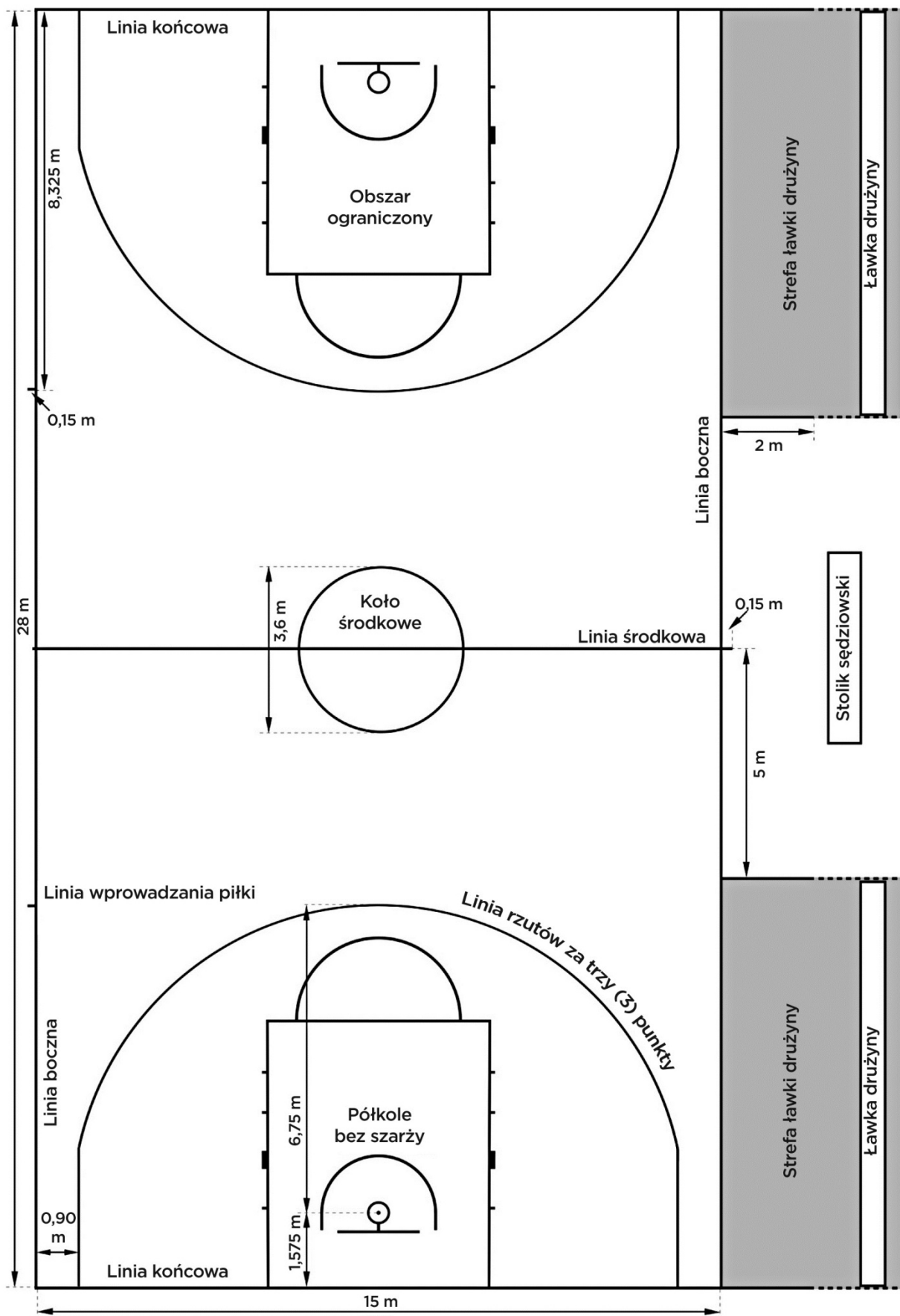
2.4.5 Strefy ławek drużyn

Strefy awek dru yn s wyznaczone dwiema (2) liniami na zewn trz boiska do gry, jak na rysunku 1.

W ka dej strefie awki dru yny musi znajdowa si szesna cie (16) siedze dla trenera, asystentów trenera, zmienników, zawodników wykluczonych i towarzyszc ych dru ynie cz onków delegacji. Wszystkie inne osoby powinny znajdowa si co najmniej dwa (2) metry za awk dru yny.

2.4.6 Linie wprowadzania piłki

Dwie (2) linie o d ugo ci pi tnastu (15) centymetrów ka da (0,15m), s wyznaczone na zewn trz boiska na linii bocznej po przeciwnej stronie stolika s dziowskiego. Zewn trzna kraw d tych linii znajduje si w odleg o ci o miu metrów i trzystu dwudziestu pi ciu milimetrów (8,325m) od wewn trznej kraw dzi, bli szej linii ko cowej.



Rysunek 1. Pełnowymiarowe boisko do gry

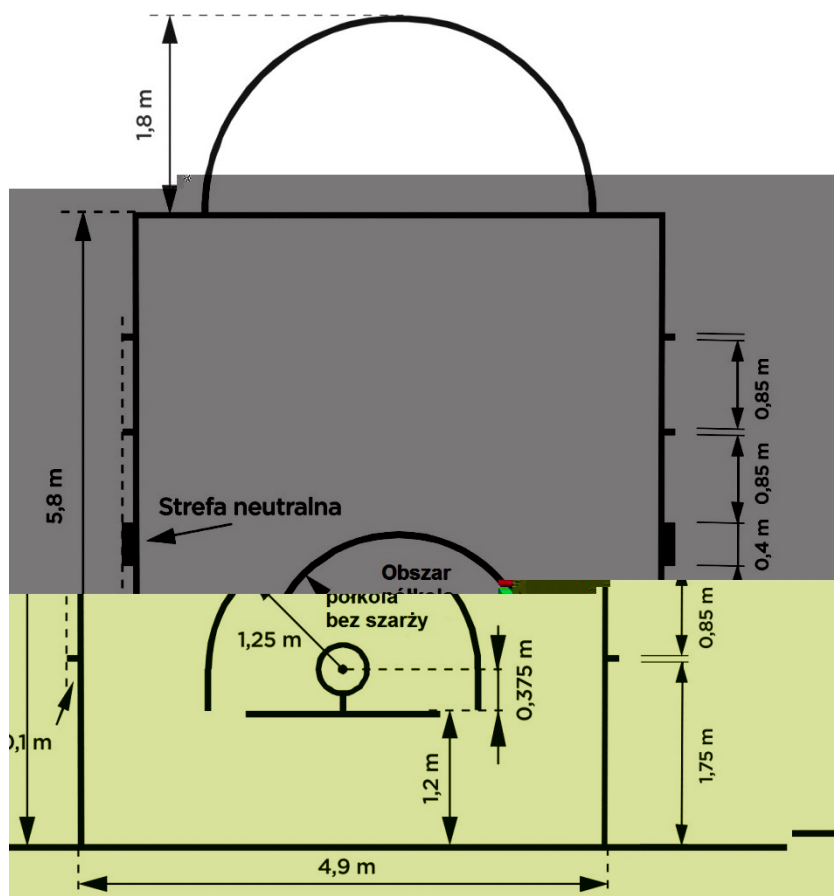
2.4.7 Obszary półkole bez szarży

Obszary półkole bez szarży wyznaczone na boisku, składają się z:

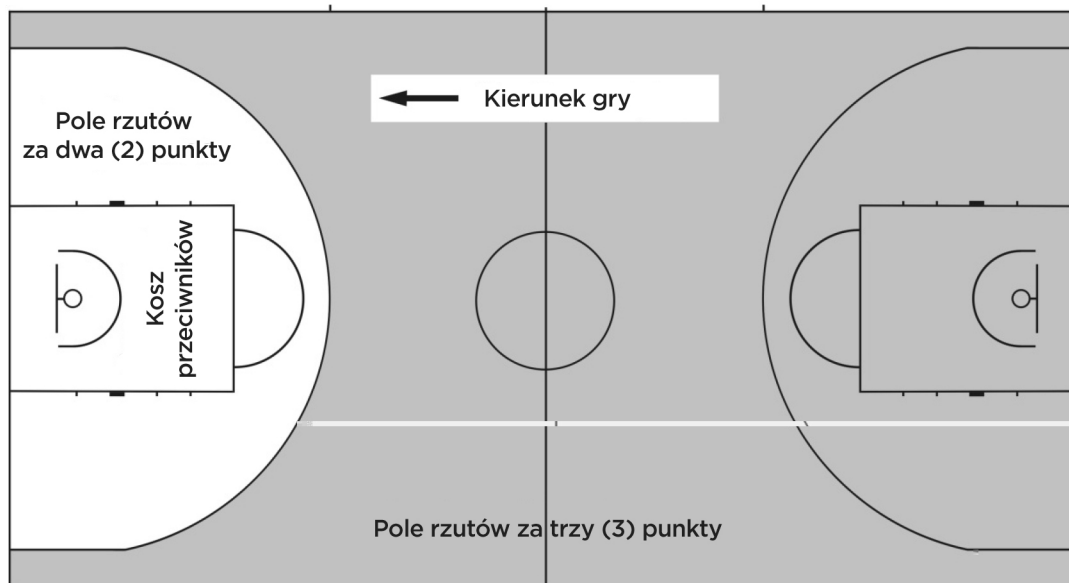
- Półkole o promieniu jednego metra i dwudziestu pięciu centymetrów (1,25m), mierzonym od punktu, który znajduje się na podłodze dokładnie pod środkiem kosza, do wewnętrznej krawędzi półkole. Półkole jest ograniczone z:
- Dwie (2) równoległymi liniami o długości trzystu siedemdziesięciu pięciu milimetrów (0,375m) każda – prostopadłymi do linii krawędzi – których wewnętrzne krawędzie wyznaczone są w odległości jednego metra i dwudziestu pięciu centymetrów (1,25m) od punktu, który znajduje się na podłodze dokładnie pod środkiem kosza, i kończą się w odległości jednego metra i dwudziestu centymetrów (1,20m) od wewnętrznej krawędzi linii krawędzi.

Obszary półkole bez szarży są zakończone wyimaginowanymi liniami, czyli końce dwóch (2) równoległych linii, dokładnie pod przednimi krawędziami tablic.

Linie półkole bez szarży są częścią tych obszarów.



Rysunek 2. Obszar ograniczony



Rysunek 3. Pola rzutów za dwa (2) i trzy (3) punkty

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

- | | |
|------------------------------|----------------------------|
| 1 - Mierzący czas akcji | 3 - Komisarz, jeśli obecny |
| 2 - Mierzący czas gry | 4 - Sekretarz |
| X - Krzesła zmian zawodników | 5 - Asystent sekretarza |



Stolik sędziowski oraz krzesła dla sędziów stolikowych muszą być umieszczone na podwyższeniu. Spiker i/lub osoby prowadzące statystyki (jeżeli są obecne) mogą zajmować miejsca z boku i/lub za stolikiem sędziowskim.

Rysunek 4. Stolik sędziowski i krzesła dla zmienników

Art. 3 Wyposażenie

Wymagane jest następujące wyposażenie:

-

PRZEPIS 3 – DRUŻYNY

Art. 4 Drużyny

4.1 Definicja

- 4.1.1 Członek drużyny ma prawo do gry, jeżeli został zatwierdzony do gry w danej drużynie, zgodnie z regulacjami ustalonymi przez organizatora rozgrywek, w tym również określonymi limitami wieku.
- 4.1.2 Członek drużyny jest uprawniony do gry, gdy jego nazwisko jest wpisane do protokołu przed rozpoczęciem meczu. Członek drużyny przestaje być uprawniony do gry w momencie, gdy zostaje zdyskwalifikowany lub popełnił (5) fauli.
- 4.1.3 W trakcie gry, członek drużyny jest:
- Zawodnikiem, gdy znajduje się na boisku i jest uprawniony do gry.
 - Zmiennikiem, gdy nie znajduje się na boisku, ale jest uprawniony do gry.
 - Zawodnikiem wykluczonym, gdy popełnił (5) fauli i nie jest już uprawniony do gry.
- 4.1.4 Podczas przerwy meczu, wszyscy uprawnieni do gry członkowie drużyny traktowani są jak zawodnicy.

4.2 Przepis

- 4.2.1 Każda drużyna składa się z:
- Nie więcej niż dwunastu (12) uprawnionych do gry członków drużyny, łącznie z kapitanem.
 - Trenera i – jeżeli drużyna sobie życzy – asystenta trenera.
 - Maksymalnie siedmiu (7) towarzyszących drużynie członków delegacji, którzy mogą siedzieć na awcie drużyny, pełniąc określone funkcje w drużynie, np. kierownik, lekarz, fizjoterapeuta, statystyk, tłumacz itp.
- 4.2.2 W czasie gry, na boisku musi znajdować się (5) zawodników z każdej drużyny. Zawodnicy mogą być zmieniani.
- 4.2.3 Zmiennik staje się zawodnikiem, a zawodnik zmiennikiem, gdy:
- Sądzia przywoła go na boisko.
 - Podczas przerwy na oddech lub przerwy meczu, zmiennik zgłasza zmianę do sekretarza.

4.3 Stroje

- 4.3.1 Stroje **wszystkich** członków drużyny składają się z:
- Koszulek w tym samym, dominującym kolorze co spodenki, z przodu i z tyłu. Jeżeli koszulki mają rękawy, to muszą one być siateczkowe. Koszulki z długimi rękawami nie są dozwolone. Wszyscy zawodnicy muszą mieć koszulki wsunięte w spodenki. Jednocześnie dozwolone.
 - Spodenek w tym samym, dominującym kolorze co koszulki, z przodu i z tyłu. Spodenki muszą być siateczkowe.
 - Skarpet w tym samym, dominującym kolorze u wszystkich **członków** danej drużyny. Skarpety muszą być widoczne ponad butami.
- 4.3.2 Każdy członek drużyny musi nosić koszulkę oznaczoną z przodu i z tyłu wyraźnym numerem w kolorze kontrastującym z kolorem koszulki.
- Numer musi być wyraźnie widoczny i:
- Z tyłu, powinny mieć co najmniej dwadzieścia (20) centymetrów wysokości.
 - Z przodu, powinny mieć co najmniej dziesięć (10) centymetrów wysokości.
 - Powinny być wyznaczone linie o szerokości co najmniej dwóch (2) centymetrów.
 - **Drużyny mogą** używać **tylko** numerów: zero (0), podwójne zero (00) oraz od jeden (1) do dziewięć (9).
 - Zawodnicy tej samej drużyny nie mogą używać tych samych numerów.
 - Wszelkie reklamy lub logo powinny być umieszczone co najmniej pięć (5) centymetrów od numeru.
- 4.3.3 Drużyny muszą posiadać co najmniej dwa (2) komplety koszulek oraz:
- Drużyna wymieniona w metryce meczu jako pierwsza (gospodarze), powinna nosić koszulki w kolorze

jasnym (preferowany biały).

- Drużyna wymieniona w metryce meczu jako druga (goście), powinna nosić koszulki w kolorze ciemnym.

Jednak, jeżeli obie drużyny wyrażą zgodę, kolory koszulek mogą zostać zamienione.

4.4 Inne wyposażenie

4.4.1 Wszelkie wyposażenie używane przez zawodników, musi być odpowiednie do gry w koszykówkę. Jakikolwiek wyposażenie powiększające wzrost lub zasięg zawodnika, bądź w jakikolwiek sposób stwarzające niezasadną przewagę, nie jest dozwolone.

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

- Następujące przedmioty **nie są** dozwolone:
 - Ochraniacze i utwardzone opatrunki na palec, rękę, nadgarstek, okie lub przedramię, **oraz kaski**, jeżeli są wykonane ze skóry, plastiku, giętkiego (miękkiego) plastiku, metalu lub jakiegokolwiek innego twardego materiału, nawet jeżeli są pokryte miękką wyściółką.
 - Przedmioty, które mogą zaciąć lub spowodować obrażenia (paznokcie palców ręki muszą być krótko obcięte).
 - Ozdoby do włosów i biuteria.
- Następujące przedmioty **są** dozwolone:
 - Ochraniacze barku, górnej części ramienia, uda lub dolnej części nogi, jeżeli są dostatecznie wyściełane.
 - Rękawy i **nogawki kompresyjne**.
 - Nakrycie głowy, **które** nie może być kowczym lub częściowo zasłaniając twarz zawodnika (oczy, nos, usta itp.) i nie może być niebezpieczne dla niego samego, jak również innych zawodników. Nakrycie to nie może posiadać żadnych zapięć lub wiszących wokół twarzy i/lub szyi, a żadna jego część nie może odstawać od jego powierzchni.
 - Stabilizatory kolanowe, jeżeli są odpowiednio pokryte.
 - Ochraniacze na zamknięty nos, nawet jeżeli są wykonane z twardego materiału.
 - Bezbarwne, przezroczyste ochraniacze na zęby.
 - Okulary, jeżeli nie stwarzają zagrożenia dla innych zawodników.
 - **Opaski na łokcie i nadgarstek** o maksymalnej długości dziesięciu (10) centymetrów, wykonane z elastycznego materiału.
 - Plastry na ręce, ramiona, nogi itp.
 - Stabilizatory stawu skokowego.

Wszyscy członkowie jednej drużyny muszą mieć rękawy kompresyjne, nogawki kompresyjne, nakrycie głowy, opaski na łokcie i nadgarstek oraz plastry w tym samym, jednolitym kolorze.

4.4.3 W trakcie meczu, zawodnicy mogą nosić obuwie w dowolnym kolorze/kolorach, pod warunkiem, że lewy i prawy but wyglądają tak samo. Elementy wietlne, odbłaskowe lub inne ozdoby nie są dozwolone.

4.4.4 W trakcie meczu, zawodnicy nie mogą prezentować żadnych treści reklamowych, promocyjnych ani charytatywnych, zarówno na swoim ciele, w osach, jak i w inny podobny sposób.

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

Art. 5 Zawodnicy: kontuzja

5.1 W wypadku kontuzji zawodnika(-ów), sędziowie mogą zatrzymać grę.

5.2 Jeżeli do kontuzji dochodzi, kiedy piłka jest w grze, sędzia nie powinien gwizdać do momentu, gdy drużyna posiadająca piłkę odda rzut do kosza, straci posiadanie piłki, wstrzyma grę lub piłka stanie się martwa. Jednak, gdy konieczna jest ochrona kontuzjowanego zawodnika, sędziowie mogą zatrzymać grę natychmiast.

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

5.4 **Trenerzy, asystenci trenerów, zmiennicy, zawodnicy wykluczeni i towarzyszący drużynie członkowie**

delegacji mogą wejść na boisko, aby udzielić pomocy kontuzjowanemu zawodnikowi, ale tylko po otrzymaniu zezwolenia od sędziego.

- 5.5 Lekarz może wejść na boisko bez pozwolenia sędziego, jeżeli w ocenie lekarza kontuzjowany zawodnik wymaga natychmiastowej pomocy medycznej.
- 5.6 Kiedy zawodnik, który podczas meczu krwawi lub ma otwartą ranę, musi zostać zmieniony. Może on powrócić na boisko tylko po zatrzymaniu krwawienia oraz całkowitym i bezpiecznym opatrzeniu krwawiejącego miejsca lub otwartej rany.
- 5.7 Kontuzjowany zawodnik lub zawodnik, który krwawi lub ma otwartą ranę, może pozostać w grze, jeżeli odzyska sprawność do gry podczas przerwy na danie wziętej przez kogoś z drużyny, zanim zabrzmia sygnalizacja sekretarza na zmianę tego zawodnika.
- 5.8 Zawodnicy wyznaczeni przez trenera do rozpoczęcia meczu oraz zawodnicy, którym udzielona zostaje pomoc pomiędzy rzutami wolnymi, mogą zostać zmienieni w wypadku kontuzji. W takiej sytuacji drużyna przeciwna ma prawo dokonania zmiany takiej samej liczby zawodników.

Art. 6 Kapitan: obowiązki i uprawnienia

- 6.1 Kapitan (KPT.) jest zawodnikiem wyznaczonym przez trenera do reprezentowania swojej drużyny na boisku. Podczas meczu, może on zwracać się w uprzejmy sposób do sędziów, aby uzyskać informacje, tylko wtedy, kiedy piłka jest martwa i zegar czasu gry jest zatrzymany.
- 6.2 Jeżeli drużyna składa protest przeciwko wynikowi meczu, kapitan winien w ciągu piętnastu (15) minut po zakończeniu meczu, poinformować o tym sędziego głównego i złożyć podpis w protokole meczu w rubryce „Podpis kapitana w sytuacji protestu”.

Art. 7 Trenerzy: obowiązki i uprawnienia

- 7.1 Co najmniej czterdzieści (40) minut przed wyznaczoną godziną rozpoczęcia meczu, kiedy trener lub jego reprezentant, wręcz sekretarzowi list nazwisk i numerów czonków drużyny, którzy wezmą udział w meczu, jak również nazwisko kapitana, trenera i asystenta trenera. Wszyscy wpisani do protokołu czonkowie drużyny są uprawnieni do gry, nawet jeżeli przybędą na mecz już po jego rozpoczęciu.
- 7.2 Co najmniej dziesięć (10) minut przed wyznaczoną godziną rozpoczęcia meczu, kiedy trener potwierdza podpisem w protokole zgodność nazwisk i numerów czonków swojej drużyny oraz nazwisk trenerów. W tym samym czasie, wskazuje pięciu (5) graczy, którzy rozpoczną mecz. Trener drużyny „A” udziela tych informacji jako pierwszy.
- 7.3 Tylko trenerzy, asystenci trenerów, zmiennicy, zawodnicy wykluczeni i towarzyszący drużynie czonkowie delegacji mogą siedzieć i przebywać w strefie awki swojej drużyny. W czasie gry, wszyscy zmiennicy, zawodnicy wykluczeni i towarzyszący drużynie czonkowie delegacji muszą pozostać w pozycji siedzącej.
- 7.4 Trener lub asystent trenera, może podejść do stolika sędziowskiego podczas meczu, w celu uzyskania informacji dotyczących statystyk, ale tylko wtedy, gdy piłka jest martwa i zegar czasu gry jest zatrzymany.
- 7.5 Podczas meczu, trener może zwracać się w uprzejmy sposób do sędziów, aby uzyskać informacje, tylko wtedy, kiedy piłka jest martwa i zegar czasu gry jest zatrzymany.
- 7.6 Trener lub asystent trenera, ale tylko jeden z nich w danym momencie, może pozostać w pozycji stojącej podczas meczu. Mogą oni zwracać się do zawodników podczas meczu pod warunkiem, że pozostają w strefie awki swojej drużyny. Asystent trenera nie ma prawa zwracać się do sędziów.
- 7.7 Jeżeli drużyna ma asystenta trenera, to jego nazwisko musi być wpisane do protokołu przed rozpoczęciem meczu (jego podpis nie jest konieczny). Przejmuje on wszystkie obowiązki i uprawnienia trenera, jeżeli ten – z jakiegokolwiek powodu – nie może ich wykonywać.
- 7.8 Jeżeli kapitan opuszcza boisko, trener powinien poinformować sędziego o numerze zawodnika, który ma pełnić funkcję kapitana na boisku.
- 7.9 Jeżeli nie ma trenera lub trener nie może wykonywać swoich obowiązków i nie ma asystenta trenera wpisanego do protokołu (lub asystent trenera również nie może wykonywać tych obowiązków), kapitan

Jeżeli kapitan musi opuścić boisko, może nadal pełnić funkcję trenera. Jeżeli musi opuścić boisko z powodu dyskwalifikacji lub nie może pełnić funkcji trenera z powodu kontuzji, jego zastępca w funkcji kapitana, zastępuje go również jako trenera.

- 7.10 Trener wyznacza zawodnika ze swojej drużyny, który wykona rzut(-y) wolny(-e) we wszystkich sytuacjach nieokreślonych w niniejszych przepisach.

PRZEPIS 4 – ZASADY GRY

Art. 8 Czas gry, wynik nierozstrzygnięty i dogrywka

- 8.1 Mecz składa się z czterech (4) kwart po dziesięć (10) minut każda.
- 8.2 Przerwa meczu jest okres dwudziestu (20) minut przed wyznaczoną godziną rozpoczęcia meczu.
- 8.3 Przerwy meczu pomiędzy pierwszym i drugim kwartem (pierwsza połowa) oraz trzecim i czwartym kwartem (druga połowa), jak również przed każdą dogrywką, trwają dwie (2) minuty każda.
- 8.4 Przerwa meczu pomiędzy połowami trwa piętnaście (15) minut.
- 8.5 Przerwa meczu rozpoczyna się :
- Dwadzieścia (20) minut przed wyznaczoną godziną rozpoczęcia meczu.
 - Kiedy brzmie sygnał zegara czasu gry kończący **kwart lub dogrywkę**.
- 8.6 Przerwa meczu kończy się :
- Kiedy piłka opuszcza ręk (-ce) sędziego podrzucając piłkę w trakcie wykonywania rzutu sędziowskiego na rozpoczęcie pierwszej kwarty.
 - Kiedy piłka jest w dyspozycji zawodnika wprowadzającego na rozpoczęcie każdej następnej **kwarty i dogrywki**.
- 8.7 Jeżeli po zakończeniu czwartej kwarty wynik jest nierozstrzygnięty, mecz będzie kontynuowany tyłoma pięćminutowymi (5) dogrywkami, ile potrzeba będzie do rozstrzygnięcia wyniku meczu.
- Jeżeli na koniec drugiego meczu – w systemie mecz i rewan – po zsumowaniu punktów zdobytych przez drużyny w obydwu meczach jest remis, to ten mecz będzie kontynuowany tyłoma pięćminutowymi (5) dogrywkami, ile potrzeba będzie do rozstrzygnięcia wyniku dwumeczu.
- 8.8 Jeżeli faul jest popełniony równocześnie z lub tuż przed sygnałem zegara czasu gry kończącym **kwart lub dogrywkę**, ewentualny(-e) rzut(-y) wolny(-e) należy wykonać po zakończeniu tej **kwarty lub dogrywki**.
- Jeżeli w wyniku tego(-ych) rzutu(-ów) wolnego(-ych), niebędącego(-) dogrywką, wówczas wszystkie faule popełnione po zakończeniu czwartej **kwarty lub dogrywki** potraktowane będą tak, jakby zostały popełnione w przerwie meczu, a rzut(-y) wolny(-e) zostanie(-) wykonany(-e) przed rozpoczęciem dogrywki.

Art. 9 Rozpoczęcie i zakończenie kwarty, dogrywki lub meczu

- 9.1 Pierwsza kwarta meczu rozpoczyna się, kiedy piłka opuszcza ręk (-ce) sędziego podrzucając piłkę w trakcie wykonywania rzutu sędziowskiego.
- 9.2 Kolejne **kwarty i dogrywki** rozpoczynają się, kiedy piłka jest w dyspozycji zawodnika wprowadzającego ją.
- 9.3 Mecz nie może się rozpocząć, jeżeli jedna z drużyn nie jest w stanie wystawić pięciu (5) zawodników gotowych do gry.
- 9.4

- 10.2 Piłka staje się **żywa**, gdy:
- Podczas rzutu sędziowskiego opuszcza rękę (-ce) sędziego wykonującego tego podrzut.
 - Podczas rzutu wolnego jest w dyspozycji zawodnika wykonującego tego rzutu wolnego.
 - Podczas wprowadzania jest w dyspozycji zawodnika wprowadzającego tego piłkę.
- 10.3 Piłka staje się **martwa**, gdy:
- Zostaje zdobyty kosz z gry lub z rzutu wolnego.
 - Sędzia zagwiżdże, kiedy piłka jest żywa.
 - Widoczne jest, że nie wpadnie do kosza podczas rzutu wolnego, po którym następuje:
 - Kolejny rzut wolny.
 - Następna kara (rzut(-y) wolny(-e) i/lub posiadanie piłki).
 - Zabrzmienie sygnału zegara czasu gry na koniec **kwarty lub dogrywki**.
 - Zabrzmienie sygnału zegara czasu akcji, kiedy drużyna jest w posiadaniu piłki.
 - Podczas lotu do kosza po rzucie z gry, zostaje dotknięta przez zawodnika jednej z drużyn po tym, jak:
 - Sędzia zagwiżdże.
 - Zabrzmienie sygnału zegara czasu gry na koniec **kwarty lub dogrywki**.
 - Zabrzmienie sygnału zegara czasu akcji.
- 10.4 Piłka **nie staje się martwa** i jeżeli rzut jest celny, punkty zostaną zaliczone, kiedy:
- Piłka jest w locie do kosza po rzucie z gry i:
 - Sędzia zagwiżdże.
 - Zabrzmienie sygnału zegara czasu gry na koniec **kwarty lub dogrywki**.
 - Zabrzmienie sygnału zegara czasu akcji.
 - Piłka jest w locie do kosza po rzucie wolnym i sędzia zagwiżdże z powodu przekroczenia jakiegokolwiek przepisu przez zawodnika innej drużyny rzucającej.
 - Piłka jest w posiadaniu zawodnika będącego w akcji rzutowej i koniec tego rzutu ruchem cięgien, rozpoczyna zanim zostanie orzeczony faul zawodnika drużyny przeciwnej lub którejkolwiek osoby uprawnionej do zajmowania miejsca na awcie drużyny przeciwnej.
Warunek ten nie ma zastosowania i punkty nie zostaną zaliczone, jeżeli:
 - Po tym, jak sędzia zagwiżdże, zostanie wykonana zupełnie nowa akcja rzutowa.
 - W trakcie wykonywania przez zawodnika cięgien do kosza w akcji rzutowej, zabrzmienie sygnału zegara czasu gry na koniec **kwarty lub dogrywki**, lub sygnału zegara czasu akcji.

Art. 11 Umiejscowienie zawodnika i sędziego

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

Art. 12 Rzut sędziowski i naprzemienne posiadanie piłki

12.1 Definicja rzutu sędziowskiego

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

12.2 Procedura rzutu sędziowskiego

- 12.2.1 Każdy skaczek musi stać obiema stopami wewnątrz połowy koła środkowego bliżej własnego kosza, z jedną stopą blisko linii środkowej.
- 12.2.2 Zawodnicy tej samej drużyny nie mogą zajmować przyległych pozycji wokół koła, jeżeli przeciwnik pragnie

zaj któr z tych pozycji.

- 12.2.3 S dzia podrzuca pi k pionowo w gór , mi dzy dwoma przeciwnikami, wy ej ni którykolwiek z nich mógł by dosi gn skacz c.
- 12.2.4 Pi ka musi zosta zbita r k (-ami) co najmniej przez jednego ze skacz cych **po tym**, jak osi gnie najwy szy punkt.
- 12.2.5 aden ze skacz cych nie mo e opu ci swojej pozycji, zanim pi ka nie zostanie legalnie zbita.
- 12.2.6 aden ze skacz cych nie mo e zapa pi ki, ani dotkn jej wi cej ni dwukrotnie, dopóki nie dotknie ona jednego z nieskacz cych zawodników lub pod ogi.
- 12.2.7 Je eli pi ka nie zostanie zbita przynajmniej przez jednego ze skacz cych, rzut s dziowski nale y powtórzy .
- 12.2.8 Przed zbiciem pi ki adna cz cia a nieskacz cych zawodników nie mo e znajdowa si na lub ponad lini ko a rodkowego (cylindra).

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

12.3 Sytuacje rzutu sędziowskiego

Sytuacja rzutu s dziowskiego nast puje, gdy:

- Orzeczono pi k przetrzyman .
- Pi ka wychodzi poza boisko i s dziowie maj w tpliwo ci lub odmienne zdania, kto ostatni dotkn pi ki.
- Obie dru yny pope niaj b d podczas niecelnego **ostatniego rzutu** wolnego.
- ywa pi ka zatrzymuje si pomi dzy koszem a tablic , **z wyj tkiem**:
 - Sytuacji pomi dzy rzutami wolnymi,
 - Sytuacji kiedy po **ostatnim rzucie** wolnym, nast puje wprowadzenie **pi ki z linii wprowadzania na polu ataku**.
- Pi ka staje si martwa, kiedy adna z dru yn nie posiada pi ki ani nie ma prawa do pi ki.
- Po skasowaniu równych kar przeciwko obu dru ynom nie ma wi cej kar za faule do wykonania oraz adna dru yna nie posiada a pi ki ani nie mia a prawa do pi ki, zanim orzeczono pierwszy faul lub b d.
- Ma si rozpocz **kwarta** inna ni pierwsza **lub dogrywka**.

12.4 Definicja naprzemiennego posiadania piłki

- 12.4.1 Naprzemienne posiadanie pi ki jest metod maj c na celu spowodowanie, aby pi ka sta a si ywa poprzez wprowadzenie pi ki, zamiast rzutu s dziowskiego.
- 12.4.2 Naprzemienne posiadanie pi ki:
 - **Rozpoczyna się**, kiedy pi ka jest w dyspozycji zawodnika wprowadzaj cego j .
 - **Kończy się**, kiedy:
 - Pi ka dotyka lub zostaje legalnie dotkni ta przez zawodnika na boisku.
 - Dru yna wprowadzaj ca pi k pope nia b d.
 - ywa pi ka zatrzymuje si pomi dzy koszem a tablic podczas wprowadzania pi ki.

12.5 Procedura naprzemiennego posiadania piłki

- 12.5.1 W sytuacjach rzutu s dziowskiego, dru ynom na przemian **przyznaje si** pi k do wprowadzenia najbli ej miejsca wyst pienia sytuacji rzutu s dziowskiego.
- 12.5.2 Dru yna, która nie wejdzie w posiadanie ywej pi ki na boisku po rzucie s dziowskim, b dzie mia a prawo do pi ki podczas pierwszej sytuacji naprzemiennego posiadania pi ki.
- 12.5.3 Dru yna, maj ca prawo do nast pnego naprzemiennego posiadania pi ki na koniec **kwarty lub dogrywki**, rozpocznie kolejn **kwart lub dogrywk** wprowadzeniem pi ki z przed u enia linii rodkowej naprzeciw stolika s dziowskiego, chyba e nale y wykona kar rzutów wolnych wraz z posiadaniem pi ki.
- 12.5.4 Dru yn , maj c prawo do nast pnego wprowadzenia pi ki, wskazuje strza ka naprzemiennego posiadania, skierowana w stron kosza dru yny przeciwnej. Kierunek strza ki b dzie zmieniany natychmiast po zako czeniu wprowadzania pi ki, przyznanej w wyniku naprzemiennego posiadania.
- 12.5.5 Je li dru yna pope nia b d wprowadzaj c pi k podczas naprzemiennego posiadania, to traci prawo do tego

wprowadzenia piłki. Kierunek strzału naprzemiennego posiadania należy przestawić natychmiast tak, aby wskazywała, przeciwnicy drużyny, która po niej będzie, b i d mieli prawo do naprzemiennego posiadania piłki w następnej sytuacji rzutu sędziowskiego. Gracze wznówi przyznając piłkę do wprowadzenia z tego samego miejsca przeciwnikom drużyny, która po niej będzie.

12.5.6 Faul popełniony przez którąkolwiek z drużyn:

- Przed rozpoczęciem kwarty innej niż pierwsza lub dogrywki,
- W sytuacji wprowadzania piłki podczas naprzemiennego posiadania, nie powoduje utraty prawa do wprowadzenia piłki w wyniku naprzemiennego posiadania.

Art. 13 Gra piłką

13.1 Definicja

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

13.2 Przepis

Zawodnikowi nie wolno biegać z piłką, **umyślnie** jej kopać lub blokować jakkolwiek części nogi albo uderzać nią.

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

Naruszenie art. 13.2 jest błędem.

Art. 14 Posiadanie piłki

14.1 Definicja

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

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

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

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

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

Art. 15 Zawodnik w akcji rzutowej

15.1 Definicja

15.1.1 **Rzut** do kosza z gry lub rzut wolny, to sytuacja, kiedy piłka jest trzymana przez zawodnika rękami(-ami), a następnie zostaje rzucona w kierunku kosza przeciwników.

Dobitka, to sytuacja, kiedy piłka zostaje uderzona (skierowana) rękami(-ami) w kierunku kosza przeciwników.

Wsad, to sytuacja, kiedy piłka zostaje wepchnięta jedną lub dwiema rękami do kosza przeciwników.

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

15.1.2 **Akcja rzutowa:**

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

Podczas akcji rzutowej rękami(-ce) zawodnika wykonującego rzut może(-g) zostać przytrzymana(-e) przez przeciwnika w celu uniemożliwienia rzutu. W takiej sytuacji nie jest konieczne, aby piłka opuściła rękami(-ce) rzucającego.

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

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

15.1.3 Ruch ciągły w akcji rzutowej:

- Rozpoczyna się, kiedy piłka spocznie w ręce(-kach) zawodnika i następuje ruch do rzutu, zazwyczaj skierowany w górę.
- Może obejmować ruch ręki(-k) oraz/lub ruch ciała wykonywany przez zawodnika, w trakcie jego próby rzutu do kosza.
- Kończy się, kiedy piłka opuści rękę(-ce) zawodnika rzucającego lub jeżeli zostanie wykonana nowa akcja rzutowa.
- Jeśli zawodnik, który rozpoczyna akcję rzutową, zostaje sfaulowany, a następnie podaje piłkę, to należy uznać, że faul został popełniony na zawodniku niebędącym już w akcji rzutowej.

Art. 16 Kosz: kiedy zdobyty i jego wartość

16.1 Definicja

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

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

16.2 Przepis

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

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

16.2.2 Jeżeli zawodnik **nieumyślnie** wrzuca piłkę do własnego kosza, dwa (2) punkty zostają zapisane kapitanowi drużyny przeciwnej znajdującej się na boisku.

16.2.3 Jeżeli zawodnik **celowo** wrzuca piłkę do własnego kosza, popełnia błąd i kosz nie zostaje zaliczony.

16.2.4 Jeżeli zawodnik powoduje, że piłka przechodzi przez kosz od dołu całym obwodem, popełnia błąd.

16.2.5 Zegar czasu gry musi wskazywać 0:00.3 (trzy dziesiąte sekundy) lub więcej, aby zawodnik, po wprowadzeniu piłki lub w trakcie zbiórki po ostatnim rzucie wolnym, miał możliwość zapanowania piłki i wykonania próby rzutu do kosza. Jeżeli zegar czasu gry wskazuje 0:00.2 (dwie dziesiąte sekundy) lub 0:00.1 (jedną dziesiątą sekundy), jedyną możliwością legalnego zdobycia punktów z gry jest dobitka lub bezpośredni wsad do kosza.

Art. 17 Wprowadzenie piłki

17.1 Definicja

17.1.1 Wprowadzenie piłki następuje, kiedy piłka jest podawana na boisko przez zawodnika wprowadzającego ją, który znajduje się poza boiskiem.

17.2 Procedura

17.2.1 Sędzia musi wręczyć lub oddać piłkę do dyspozycji zawodnikowi wprowadzającemu ją. Może on również rzucić lub podać piłkę bezpośrednio pod warunkiem, że:

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

17.2.2 Zawodnik wprowadzi piłkę najbliżej miejsca naruszenia przepisów o zatrzymaniu gry, z wyjątkiem miejsc bezpośrednio za tablicą.

- 17.2.3 Na rozpoczęcie ka dej kwarty innej niż pierwsza lub ka dej dogrywki, piłka wprowadzana się z przodu enia linii rodkowej naprzeciw stolika s dziowskiego.
- Zawodnik wprowadzający piłkę do gry, ustawia stopy po obu stronach przodu enia linii rodkowej i ma prawo podać piłkę do zawodnika swojej drużyny znajdującego się w dowolnym miejscu na boisku.
- 17.2.4 Kiedy w czwartej (4) kwarcie oraz ka dej dogrywce, zegar czasu gry wskazuje dwie minuty (2:00) lub mniej, po przerwie na danie wziętej przez drużynę mającej prawo do posiadania piłki na swoim polu obrony, 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.
- 17.2.5 Po faulu osobistym zawodnika drużyny posiadającej piłkę lub mającej prawo do niej, piłka należy i wprowadzi najbliższe miejsca naruszenia przepisów.
- 17.2.6 Po faulu technicznym, piłka należy i wprowadzi najbliższe miejsca, gdzie znajdowała się piłka w momencie orzeczenia tego faulu, chyba że konkretny przepis stanowi inaczej.
- 17.2.7 Po faulu niesportowym lub dyskwalifikującym, piłka należy i wprowadzi z linii wprowadzania piłki na polu ataku, chyba że konkretny przepis stanowi inaczej.
- 17.2.8 Po sytuacji bójkowej, piłka należy i wprowadzi zgodnie z art. 39.
- 17.2.9 W ka dej sytuacji, kiedy piłka wpada do kosza, ale kosz z gry lub rzutu wolnego nie zostaje zaliczony, piłka należy i wprowadzi na przodu eniu linii rzutów wolnych.
- 17.2.10 Po celnym koszu z gry albo celnym ostatnim rzucie wolnym:
- Którykolwiek przeciwnik drużyny, która zdobyła punkty, wprowadzi piłkę z dowolnego miejsca za linię końcową po stronie boiska, na której uzyskano kosz. Ma to także zastosowanie, gdy sędzia wręcza piłkę zawodnikowi wprowadzającemu ją lub oddaje mu piłkę do dyspozycji po przerwie na danie lub jakimkolwiek zatrzymaniu gry, po zdobytym koszu z gry albo 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 linię końcową, z tym że odliczanie pięciu (5) sekund rozpoczyna się od momentu, kiedy piłka jest w dyspozycji pierwszego zawodnika poza boiskiem.
- ### 17.3 Przepis
- 17.3.1 Zawodnik wprowadzający piłkę nie może:
- Wykorzystać więcej niż pięć (5) sekund na wypuszczenie piłki z ręki.
 - Wejść na boisko trzymając piłkę w ręce(-kach).
 - Spowodować, aby piłka dotknęła obszaru poza boiskiem po tym, jak opuścił ją jego ręce(-k) podczas podania na boisko.
 - Dotknąć piłki na boisku, zanim dotknie ona innego zawodnika.
 - Spowodować, aby piłka wpadła bezpośrednio do kosza.
 - Przemieścić się więcej niż jeden (1) metr równoległe do linii ograniczających boisko w jednym lub obu kierunkach od miejsca wyznaczonego przez sędziego, przed wypuszczeniem piłki. Może on jednak przemieszczać się prostopadle do linii tak daleko, jak pozwalają na to warunki.
- 17.3.2 W trakcie wprowadzania piłki, żaden inny zawodnik nie może:
- Mieć jakiegokolwiek części ciała ponad linię ograniczającą boisko, zanim piłka nie zostanie przerwiona ponad tę linię.
 - Być bliżej niż jeden (1) metr od zawodnika wprowadzającego piłkę, jeżeli w miejscu wprowadzania piłki odległość od linii ograniczających boisko do najbliższych przeszkód jest mniejsza niż dwa (2) metry.
- 17.3.3 Kiedy, podczas wprowadzenia piłki, w czwartej (4) kwarcie oraz ka dej dogrywce zegar czasu gry wskazuje dwie minuty (2:00) lub mniej, sędzia użyje sygnału „nielegalnego przekraczania linii ograniczających boisko”, stanowiącego ostrzeżenie podczas wprowadzenia piłki.
- Jeżeli zawodnik obrony:
- Wystawia jakiegokolwiek części ciała ponad linię ograniczającą boisko, aby przeszkodzić we wprowadzeniu piłki,

- Znajduje się bliżej niż jeden (1) metr od zawodnika wprowadzającego piłkę, a w miejscu wprowadzenia piłki odległość od linii ograniczającej boisko do najbliższych przeszkód jest mniejsza niż dwa (2) metry, popełnia błąd, który prowadzi do orzeczenia faulu technicznego.

Naruszenie art. 17.3 stanowi błąd.

17.4 Kara

Piłkę przyznaje się przeciwnikom do wprowadzenia z tego samego miejsca.

Art. 18 Przerwa na żądanie

18.1 Definicja

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

18.2 Przepis

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

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

18.2.3 Moment przyznania przerwy na żądanie rozpoczyna się:

- Dla obu drużyn, gdy piłka staje się martwa, zegar czasu gry jest zatrzymany i sędzia skończy sygnalizację do stolika sędziowskiego.
- Dla obu drużyn, gdy piłka staje się martwa po celnym ostatnim rzucie wolnym.
- Dla przeciwników drużyny, która zdobyła kosz, gdy punkty zostają zaliczone.

18.2.4 Moment przyznania przerwy na żądanie kończy się, gdy piłka znajduje się w dyspozycji zawodnika wprowadzającego błąd wykonującego pierwszy rzut wolny.

18.2.5 Każdej drużynie mogą być przyznane:

- Dwie (2) przerwy na żądanie w trakcie pierwszej połowy meczu.
- Trzy (3) przerwy na żądanie w trakcie drugiej połowy meczu, przy czym nie więcej niż dwie (2) z nich, kiedy zegar czasu gry wskazuje dwie minuty (2:00) lub mniej w czwartej (4) kwadransie.
- Jedna (1) przerwa na żądanie w każdej dogrywce.

18.2.6 Niewykorzystane przerwy na żądanie, nie mogą być przenoszone na następną połowę lub dogrywkę.

18.2.7 Przerwa na żądanie przyznawana jest drużynie, której trener pierwszy o nią prosi, chyba że przerwa jest przyznawana po koszu z gry zdobytym przez przeciwników i bez orzeczonego przekroczenia przepisów.

18.2.8 Przerwa na żądanie nie może zostać przyznana drużynie zdobywającej kosz, kiedy w czwartej (4) kwadransie lub każdej dogrywce, po celnym rzucie do kosza z gry, zegar czasu gry wskazuje dwie minuty (2:00) lub mniej, chyba że sędzia przerywa grę.

18.3 Procedura

18.3.1 Tylko trener lub asystent trenera ma prawo prosić o przerwę na żądanie. W tym celu powinien nawiązać kontakt wzrokowy z sekretarzem lub podejść do stolika sędziowskiego i wyraźnie poprosić o przerwę na żądanie, wykonując rękami w空气中 sygnał.

18.3.2 Prośba o przerwę na żądanie nie może zostać wycofana, jeżeli zabrzmiał sygnał sekretarza na tę przerwę.

18.3.3 Przerwa na żądanie:

- Rozpoczyna się, kiedy sędzia zagwiżdże i pokaże sygnał przerwy na żądanie.
- Kończy się, kiedy sędzia zagwiżdże i przywoła drużyny na boisko.

18.3.4 Kiedy tylko moment przyznania przerwy na żądanie rozpocznie się, sekretarz uruchamia sygnał dźwiękowy, aby powiadomić sędziów, że drużyna zgłosiła prośbę o przerwę na żądanie.

Jeżeli kosz z gry uzyska przeciwnik drużyny, która prosiła o przerwę na żądanie, mierzyciel czasu gry natychmiast zatrzymuje zegar czasu gry i uruchamia sygnał dźwiękowy.

18.3.5 Podczas przerwy na danie, jak również w przerwie meczu przed rozpoczęciem drugiej i czwartej kwarty lub ka dej dogrywki, zawodnicy mogą opu ci boisko i usi na awce dru yny, a osoby **uprawnione do zajmowania miejsc na awce dru yny** mogą

- 19.3.4 Zmiennik powinien pozostać poza boiskiem aż do momentu, kiedy się działo, da sygnał na zmianę i przywoła go, aby wszedł na boisko.
- 19.3.5 Zawodnik, który został zmieniony, nie musi zgłaszać się ani do sekretarza, ani do sędziego i może udać się bezpośrednio do strefy awki swojej drużyny.
- 19.3.6 Zmiana powinna być dokonana tak szybko, jak to możliwe. Zawodnik, który popełnił (5) fauli lub został zdyskwalifikowany, musi zostać natychmiast zmieniony (w czasie **nie dłuższym niż** trzydzieci (30) sekund). Jeżeli, w opinii sędziego, następuje opóźnienie gry, winnej drużynie powinna zostać przyznana przerwa na oddechnięcie. Jeżeli drużyna ta nie posiada już przerwy na oddechnięcie, jej trener może zostać ukarany faulem technicznym za opóźnienie wznowienia gry, zapisanym w protokole meczu jako „B”.
- 19.3.7 Jeżeli zmiana ma być dokonana podczas przerwy na oddechnięcie lub w przerwie meczu innej niż pomiędzy drugą (2) a trzecią (3) kwartą, zmiennik musi zgłosić się do sekretarza przed wejściem na boisko.
- 19.3.8 Jeżeli zawodnik mający wykonać rzut(-y) wolny(-e) musi zostać zmieniony, z powodu:
- Kontuzji,
 - Popełnienia pięciu (5) fauli,
 - Dyskwalifikacji,
- to rzut(-y) wolny(-e) musi(-z) zostać wykonany(-e) przez jego zmiennika, który następnie nie może zostać zmieniony do momentu, a upływie fazy gry z wczonym zegarem.
- 19.3.9 Jeżeli prośba o zmianę zostaje zgłoszona przez jedną z drużyn po tym, jak piłka jest już w dyspozycji zawodnika wykonującego **pierwszy rzut** wolny, to zmiana powinna być przyznana, jeżeli:
- **Ostatni rzut wolny jest celny.**
 - **Ostatni rzut wolny jest niecelny i nastąpi wprowadzenie piłki.**
 - Został odgwiżdżony faul w czasie wykonywania rzutów wolnych. W tym wypadku rzuty wolne zostaną dokończony, a zmiana **zostanie** dokonana przed wykonaniem kary za ten faul, **chyba że konkretny przepis stanowi inaczej.**
 - Został odgwiżdżony faul, zanim piłka stała się żywa po **ostatnim rzucie** wolnym. W tym wypadku zmiana **zostanie** dokonana przed wykonaniem kary za ten faul.
 - Został odgwiżdżony błąd, zanim piłka stała się żywa po **ostatnim rzucie** wolnym. W tym wypadku zmiana **zostanie** dokonana przed wprowadzeniem piłki po tym błędzie.
- W sytuacji, kiedy następują kolejne blokady rzutów wolnych i/lub posiadanie piłki wynikające z wiązania jednego (1) faula, każdy blok należy rozpatrywać osobno.

Art. 20 Mecz przegrany walkowerem

20.1 Przepis

Drużyna przegrywa mecz walkowerem, jeżeli:

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

20.2 Kara

- 20.2.1 Wygraną przyznaje się przeciwnikom z wynikiem dwadzieścia do zera (20:0). Ponadto, drużyna przegrywająca walkowerem otrzymuje zero (0) punktów w klasyfikacji.
- 20.2.2 W dwumeczu (w systemie mecz i rewanż) z sumowaniem punktacji i w rozgrywkach play-off do dwóch zwycięstw, drużyna, która przegrywa walkowerem w pierwszym, drugim lub trzecim meczu, przegrywa walkowerem dwumecz lub rundę play-off. Nie odnosi się to do rozgrywek play-off do trzech (3) **i czterech (4)** zwycięstw.
- 20.2.3 Jeżeli drużyna w trakcie turnieju,

Art. 21 Mecz przegrany wskutek braku zawodników

21.1 Przepis

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

21.2 Kara

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

21.2.2 W dwumeczu (w systemie mecz i rewanż) z sumowaniem punktacji, drużyna, która przegrywa wskutek braku zawodników w pierwszym lub drugim meczu, przegrywa dwumecz wskutek braku zawodników.

PRZEPIS 5 – BŁĘDY

Art. 22 Błędy

22.1 Definicja

Błąd jest naruszeniem przepisów.

22.2 Kara

Jeżeli konkretny przepis nie stanowi inaczej, piłkarz przyznaje się przeciwnikom do wprowadzenia najbliższego miejsca naruszenia przepisów, z wyjątkiem miejsc bezpośrednio za tablicami.

Art. 23 Zawodnik poza boiskiem i piłka poza boiskiem

23.1 Definicja

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

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

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

23.2 Przepis

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

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

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

Art. 24 Kozłowanie

24.1 Definicja

24.1.1 Kozłowanie jest przemieszczaniem piłki przez zawodnika posiadającego ją, poprzez rzucenie, uderzenie, odbijanie jej o podłogę lub toczenie piłki po podłodze.

24.1.2 **Kozłowanie rozpoczyna się**, kiedy zawodnik posiadający piłkę na boisku, rzuca, uderza, odbija ją o podłogę lub toczy ją po **podłodze i dotyka** jej ponownie, zanim ta dotknie innego zawodnika.

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

W trakcie kozłowania piłka może być rzucona w powietrze pod warunkiem, że dotknie ona podłogę lub innego zawodnika, zanim zawodnik kozłujący ją ponownie dotknie piłki.

Zawodnik może wykonać dowolną liczbę kroków, kiedy piłka nie ma kontaktu z jego rękami.

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

24.1.4 Kozłowaniem nie jest (s):

- Kolejne, następujące po sobie próby rzutu do kosza.
- Poprawa chwytu piłki na początku lub na końcu kozłowania.
- Próba wejścia w posiadanie piłki, poprzez uderzenie jej w pobliżu innych zawodników.
- Wybicie piłki będącej w posiadaniu innego zawodnika.
- Zablokowanie podania i wejście w posiadanie piłki.

- Przerzucanie piłki z ręki do ręki i przytrzymywanie jej w jednej lub obu rękach, zanim dotknie podłogi, pod warunkiem, że nie zostaje popełniony błąd kroków.
- Odbicie piłki o tablicę i ponowne wejście w jej posiadanie.

24.2 Przepis

Zawodnikowi nie wolno ponownie kozowania po jego zakończeniu, chyba że straci posiadanie piłki na boisku z powodu:

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

Art. 25 Kroki

25.1 Definicja

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

25.1.2 **Obrot**, to legalny ruch zawodnika, który trzymając piłkę na boisku, wykracza jedną ze stóp raz lub więcej razy w dowolnym kierunku, podczas gdy stopa drugiej nogi, zwanej nogą obrotu, pozostaje w stałym kontakcie z jednym punktem na podłodze.

25.2 Przepis

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

- Zawodnik, który chwytą piłkę stojąc obiema stopami na podłodze:
 - W momencie gdy stopa jednej z nóg traci kontakt z podłogą, druga noga staje się nogą obrotu.
 - Aby rozpocząć kozowanie, nie może oderwać stopy nogi obrotu od podłogi przed wypuszczeniem piłki z ręki(ręk).
 - W celu podania lub rzutu do kosza z gry, może wybić się z nogi obrotu, ale żadna ze stóp nie może ponownie dotknąć podłogi przed wypuszczeniem piłki z ręki(ręk).
- Zawodnik, który chwytą piłkę bieżąc w ruchu lub kończąc kozowanie, może wykonać dwa (2) kroki zatrzymując się, podając piłkę lub wykonując rzut do kosza z gry:
 - Aby, po otrzymaniu piłki, rozpocząć kozowanie, musi wypuścić piłkę z ręki(ręk) zanim wykona drugi krok.
 - Pierwszy krok następuje, kiedy jedna lub obie stopy dotykają podłogi, po tym jak wszedł w posiadanie piłki.
 - Drugi krok następuje, kiedy – po pierwszym kroku – stopa drugiej nogi lub obie stopy jednocześnie nie dotykają podłogi.
 - Jeśli zawodnik zatrzyma się w pierwszym kroku i obie jego stopy dotykają podłogi lub zatrzyma się na obu stopach jednocześnie, to może on wybrać dowolną nogę jako nogę obrotu. Jeśli następnie wybija się z obydwu nóg, żadna stopa nie może ponownie dotknąć podłogi przed wypuszczeniem piłki z ręki(ręk).
 - Jeśli zawodnik opada na stopę jednej z nóg, to ta noga staje się nogą obrotu.
 - Jeśli zawodnik wybija się z jednej nogi w pierwszym kroku, to może on w drugim kroku opadnąć równocześnie na obie stopy. W takiej sytuacji żadna noga nie może stać się nogą obrotu. Jeśli następnie odrywa od podłogi jedną lub obie stopy, to żadna stopa nie może ponownie dotknąć podłogi przed wypuszczeniem piłki z ręki(ręk).
 - Jeśli żadna ze stóp nie dotyka podłogi i zawodnik opada jednocześnie na obie stopy, w momencie gdy stopa jednej z nóg traci kontakt z podłogą, to druga noga staje się nogą obrotu.
 - Zawodnik nie może kolejno dotknąć podłogi tym samym lub obiema stopami po tym jak zakończy kozowanie lub wszedł w posiadanie piłki.

25.2.2 Zawodnik przewracający się, leżący lub siedzący na podłodze:

- Legalnym zagranem jest, jeśli zawodnik trzymając piłkę przewraca się i leży po podłodze, albo leży lub siedzi na podłodze wchodząc w posiadanie piłki.
- Będem jest, jeśli następnie ten zawodnik – trzymając piłkę – turla się lub próbuje wstać.

Art. 26 Trzy (3) sekundy

26.1 Przepis

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

26.1.2 Należy zastosować tolerancję w stosunku do zawodnika, który:

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

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

Art. 27 Dokładnie kryty zawodnik

27.1 Definicja

Zawodnik, który trzyma w piłkę na boisku, jest dokładnie kryty, kiedy aktywnie kryjący go przeciwnik, będący w legalnej pozycji obronnej, znajduje się w odległości nie większej niż jeden (1) metr.

27.2 Przepis

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

Art. 28 Osiem (8) sekund

28.1 Przepis

28.1.1 Kiedykolwiek:

- Zawodnik na polu obrony, wchodzi w posiadanie swojej piłki,
- Podczas wprowadzania piłki, dotyka ona lub zostaje legalnie dotknięta przez jakiegokolwiek zawodnika na polu obrony i drużyna zawodnika wprowadzającego piłkę pozostaje w jej posiadaniu na swoim polu obrony,

to ta drużyna, musi spowodować, aby piłka weszła na pole ataku tej drużyny w ciągu ośmiu (8) sekund.

28.1.2 Drużyna powoduje, że piłka wchodzi na pole ataku tej drużyny, kiedy:

- Piłka, niekontrolowana przez żadnego zawodnika, dotyka pola ataku.
- Piłka dotyka lub zostaje legalnie dotknięta przez zawodnika ataku, którego obie stopy są całkowicie w kontakcie z jego polem ataku.
- Piłka dotyka lub zostaje legalnie dotknięta przez zawodnika obrony, którego jakkolwiek częściowo jest w kontakcie z jego polem obrony.
- Piłka dotyka sędziego, którego jakkolwiek częściowo jest w kontakcie z polem ataku drużyny posiadającej piłkę.
- W trakcie kozowania z pola obrony na pole ataku, obie stopy kozującego oraz piłka są całkowicie w kontakcie z jego polem ataku.

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

- Wyjścia piłki poza boisko.
- Kontuzji zawodnika drużyny posiadającej piłkę.
- **Faula technicznego popełnionego przez drużynę posiadającą piłkę.**
- Sytuacji rzutu sędziowskiego.
- Faula obustronnego.
- Skasowania równych kar przeciwko obu drużynom.

Art. 29 Dwadzieścia cztery (24) sekundy

29.1 Przepis

29.1.1 Kiedykolwiek:

- Zawodnik wchodzi w posiadanie **żywej** piłki na **boisku**,
- Podczas wprowadzania piłki, dotyka ona lub zostaje leganie dotknięta przez jakiegokolwiek zawodnika i drużyna zawodnika wprowadzającego piłkę pozostaje w jej posiadaniu, to ta drużyna musi wykonać próbę rzutu do kosza z gry w ciągu dwudziestu czterech (24) sekund.

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

- Piłka musi opuścić ręk(-ce) zawodnika w trakcie rzutu do kosza z gry, zanim zabrmi sygnał zegara czasu akcji.
- Po tym, jak piłka opuści ręk(-ce) zawodnika w trakcie rzutu do kosza z gry, musi ona dotknąć obręcz lub wpadnąć do kosza.

29.1.2 Jeżeli rzut do kosza z gry jest wykonywany tuż przed końcem okresu dwudziestu czterech (24) sekund i sygnał zegara czasu akcji rozlega się, podczas gdy piłka jest w powietrzu:

- Jeżeli piłka wpada do kosza, błąd nie zostaje popełniony, sygnał powinien być zignorowany i punkty należy zaliczyć.
- Jeżeli piłka dotyka obręcz, ale nie wpada do kosza, błąd nie zostaje popełniony, sygnał powinien być zignorowany i gra kontynuowana.
- Jeżeli piłka nie dotyka obręcz, błąd zostaje popełniony. Jednakże, jeżeli przeciwnicy wchodzi w oczywiste i natychmiastowe posiadanie piłki, sygnał powinien być zignorowany i gra kontynuowana.

Jeżeli tablica wyposażona jest w poziom linię świetlną w kolorze różowym (zamontowaną poniżej górnego poziomu sygnalizacji świetlnej w kolorze czerwonym), to ten sygnał świetlny ma pierwszeństwo przed sygnałem dźwiękowym zegara czasu akcji.

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

29.2 Procedura

29.2.1 Zegar czasu akcji należy zatrzymać, kiedykolwiek gra zostaje **zatrzymana** przez sędziego:

- Z powodu faulu lub błędów (nie z powodu wyjścia piłki poza boisko) drużyny nieposiadającej piłki.
- Z jakiegokolwiek innego powodu związanego z drużyną nieposiadającą piłki.
- Z jakiegokolwiek innego powodu niezwiązanego z adresem drużyny.

W powyższym

29.2.3 Kiedy w czwartej (4) kwarcie oraz ka dej dogrywce, zegar czasu gry wskazuje dwie minuty (2:00) lub mniej, po przerwie na danie wzi tej przez dru yn maj c prawo do posiadania pi ki na swoim polu obrony, trener tej dru yny ma prawo zdecydowa , czy wprowadzenie pi ki ma mie miejsce na linii wprowadzania pi ki na polu ataku, czy w miejscu najbli szym zatrzymania gry na polu obrony.

Po tej przerwie na danie, wprowadzenie pi ki nale y wykona w nast puj cy sposób:

- Je li wprowadzenie nast puje w wyniku wyj cia pi ki poza boisko i ma miejsce na:
 - Polu obrony tej dru yny, to pomiar czasu akcji nale y kontynuowa od momentu, w którym zosta zatrzymany.
 - Polu ataku tej dru yny, a zegar czasu akcji wskazywa trzynacie (13) sekund lub mniej w momencie zatrzymania gry, to pomiar czasu akcji nale y kontynuowa od momentu, w którym zosta zatrzymany. Je li wskazywa czternacie (14) sekund lub wi cej w momencie zatrzymania gry, to zegar czasu akcji nale y ustawi na czternacie (14) sekund.
- Je li wprowadzenie pi ki nast puje w wyniku faula lub b du (nie z powodu wyj cia pi ki poza boisko) i ma miejsce na:
 - Polu obrony tej dru yn, to zegar czasu akcji nale y ustawi na dwadzie cia cztery (24) sekundy.
 - Polu ataku tej dru yny, to zegar czasu akcji nale y ustawi na czternacie (14) sekund.
- Je li jest to przerwa na danie dla dru yny, która otrzyma a nowe posiadanie pi ki i wprowadzenie ma miejsce na:
 - Polu obrony tej dru yn, to zegar czasu akcji nale y ustawi na dwadzie cia cztery (24) sekundy.
 - Polu ataku tej dru yny, to zegar czasu akcji nale y ustawi na czternacie (14) sekund.

29.2.4 Je li wprowadzenie pi ki w wyniku kary za faul niesportowy lub dyskwalifikuj cy nast pi z linii wprowadzania pi ki na polu ataku, to zegar czasu akcji nale y ustawi na czternacie (14) sekund.

29.2.5 Po tym, jak pi ka dotkn a obr czy kosza przeciwników, zegar czasu akcji nale y ustawi na:

- Dwadzie cia cztery (24) sekundy, je li dru yna przeciwna wchodzi w posiadanie pi ki.
- Czternacie (14) sekund, je li ponownie w posiadanie pi ki wchodzi ta sama dru yna, która posiada a j , zanim pi ka dotkn a obr czy.

29.2.6 Je eli sygna zegara czasu akcji **rozbrzmiewa omyłkowo** w chwili, kiedy jedna z dru yn jest w posiadaniu pi ki lub kiedy adna z dru yn nie jest w posiadaniu pi ki, to sygna powinien by zignorowany i gra kontynuowana.

Jednak e, je li w ocenie s dziego, postawi oby to dru yn posiadaj c pi k w sytuacji niekorzystnej, gr nale y przerwa , zegar czasu akcji powinien zosta skorygowany i posiadanie pi ki przyznane tej samej dru ynie.

Art. 30 Powrót piłki na pole obrony

30.1 Definicja

30.1.1 Dru yna jest w posiadaniu pi ki na swoim polu ataku, **kiedy**:

- Zawodnik tej dru yny dotyka obiema stopami swojego pola ataku, podczas gdy trzyma, chwyt a lub kozuje pi k na swoim polu ataku.
- Pi ka jest podawana pomi dzy zawodnikami tej dru yny na ich polu ataku.

30.1.2 Dru yna posiadaj ca pi k na swoim polu ataku, powoduje nielegalny powrót pi ki na swoje pole obrony, je li zawodnik tej dru yny jest ostatnim, który dotkn pi ki na swoim polu ataku, a nast pnie on lub jego partner, dotyka pi ki:

- B d c w kontakcie ze swoim polem obrony.
- Po tym, jak pi ka dotkn a pola obrony tej dru yny.

Niniejsze ograniczenie dotyczy wszystkich sytuacji na polu ataku dru yny, cznie z wprowadzeniem pi ki. Jednak e, nie dotyczy to zawodnika, który wyskoczy ze swojego pola ataku, b d c w powietrzu ustanowi nowe posiadanie pi ki i wyl dowa z pi k na swoim polu obrony.

30.2 Przepis

Drużyna posiadająca w piłkę na swoim polu ataku, nie może spowodować jej nielegalnego powrotu na własne pole obrony.

30.3 Kara

30.3.1 Piłkę przyznaje się przeciwnikom do wprowadzenia na ich polu ataku najbliższego miejsca naruszenia przepisów, z wyjątkiem miejsc bezpośrednio za tablicą.

Art. 31 Nielegalne dotknięcie piłki i ingerencja w jej lot**31.1 Definicja**

31.1.1 Rzut do kosza z gry lub rzut wolny:

31.3 Kara

- 31.3.1 Je li b d zostaje pope niony przez **zawodnika ataku**, punkty nie mog zosta zaliczone. Pi k przyznaje si przeciwnikom do wprowadzenia na przed u eniu linii rzutów wolnych, chyba e konkretny przepis stanowi inaczej.
- 31.3.2 Je li b d zostaje pope niony przez **zawodnika obrony**, dru ynie atakuj cej przyznaje si :
Jeden (1) punkt, je li pi ka zosta a rzucona z rzutu wolnego.
Dwa (2) punkty, je li pi ka zosta a rzucona z pola rzutów za dwa (2) punkty.
Trzy (3) punkty, je li pi ka zosta a rzucona z pola rzutów za trzy (3) punkty.
W powy szych sytuacjach, punkty przyznaje si tak, jakby pi ka wpad a do kosza.
- 31.3.3 Je li b d nielegalnego dotykania pi ki zostaje pope niony przez **zawodnika obrony** w trakcie wykonywania **ostatniego rzutu** wolnego, dru ynie atakuj cej przyznaje si jeden (1) punkt, a nast pnie nale y orzec faul techniczny przeciwko winnemu zawodnikowi obrony.

PRZEPIS 6 – FAULE

Art. 32 Faule

32.1 Definicja

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

32.1.2 Przeciwnik drużynie może na orzeczyć liczbę fauli. Niezależnie od kary, każdy faul powinien zostać orzeczony i zapisany w protokole meczu, a winny ukarany **zgodnie z niniejszymi przepisami**.

Art. 33 Zetknięcie osobiste: ogólne zasady

33.1 Zasada cylindra

Zasada cylindra definiuje się jako przestrzeń wewnątrz wyimaginowanego cylindra, zajmowaną przez zawodnika stojącego na podłodze. Przestrzeń ta, rozciąga się również ponad zawodnikiem i jest ograniczona:

- Z przodu, do linii.
- Z tyłu, po ławkach.
- Na bokach, zewnętrznymi krawędziami ręk i nóg.

Ręce mogą być wysuwane przed siebie, ale nie dalej niż do linii, którą tworzą stopy. Ręce muszą być zgięte w okciach tak, aby przedramiona i dłonie były uniesione w górę. Odległość pomiędzy stopami będzie się różnić zależnie od wzrostu gracza.



Rysunek 5. Zasada cylindra

33.2 Zasada pionowości

Podczas gry, każdy zawodnik ma prawo zajmować dowolną pozycję (cylinder) na boisku, niezajętą wcześniej przez przeciwnika.

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

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

odpowiedzialny za ten kontakt.

Zawodnika broni ciego nie wolno kara za jego pionowy wyskok lub uniesienie r k wewn trz swojego cylindra.

Zawodnik atakuj cy, pozostaj cy na pod odze lub b d cy w powietrzu, nie mo e spowodowa zetkni cia z obro c , b d cym w legalnej pozycji obronnej, poprzez:

- U ycie r k, aby stworzy dla siebie wi ksz przestrze (odpychanie).
- Rozstawienie nóg lub r k, aby spowodowa kontakt podczas lub natychmiast po rzucie do kosza z gry.

33.3 Legalna pozycja obronna

Zawodnik broni cy, zaj legaln pozycj obronn , kiedy jednocze nie:

- Stoi zwrócony twarz do przeciwnika.
- Ma obie stopy na pod odze.

Legalna pozycja obronna rozci ga si pionowo ponad zawodnikiem, od pod ogi do sufitu (cylinder). Zawodnik mo e unie r ce ponad g ow lub wyskoczy pionowo, ale musi je utrzyma w pozycji pionowej, wewn trz wyimaginowanego cylindra.

33.4 Krycie zawodnika posiadającego piłkę

W kryciu zawodnika posiadaj cego (trzymaj cego lub koz uj cego) pi k , **nie mają zastosowania elementy czasu i odległości.**

Zawodnik z pi k musi spodziewa si , e b dzie kryty i musi by przygotowany do zatrzymania si lub zmiany kierunku, kiedy tylko przeciwnik zajmie przed nim legaln pozycj obronn , nawet, je li nast pi to w u amku sekundy.

Kryj cy zawodnik (obro ca) musi zaj pocz tkow legaln pozycj obronn nie powoduj c zetkni cia z przeciwnikiem przed zaj ciem tej pozycji.

Po tym, jak zawodnik broni cy zaj pocz tkow legaln pozycj obronn , mo e porusza si w celu krycia swojego przeciwnika, ale nie wolno mu wyci ga r k, wystawia barków, bioder ani nóg, aby zapobiec mini ciu go przez koz uj cego.

Oceniaj c sytuacj blok/szar a zawodnika z pi k , s dzia powinien kierowa si nast puj cymi zasadami:

- Zawodnik broni cy, musi zaj pocz tkow legaln pozycj obronn , czyli sta przodem do zawodnika z pi k , z obiema stopami na pod odze.
- Zawodnik broni cy mo e pozostawa nieruchomy, wyskoczy pionowo albo porusza si w bok lub do ty u tak, aby utrzyma legaln pozycj obronn .
- Zawodnik broni cy, b d c w ruchu, mo e na chwil oderwa jedn lub obie stopy od pod ogi, w celu utrzymania legalnej pozycji obronnej, pod warunkiem, e jest to ruch w bok lub do ty u, a **nie w kierunku do** zawodnika z pi k .
- Kontakt musi nast pi w tors, co pozwoli traktowa zawodnika broni cego, jako pierwszego w miejscu kontaktu.
- Zawodnik broni cy, który zaj legaln pozycj obronn , mo e obróci si **wewnątrz** swojego cylindra, aby unikn kontuzji.

Je eli wyst puj powy sze okoliczno ci, to za spowodowanie kontaktu odpowiedzialny jest zawodnik z pi k .

33.5 Krycie zawodnika nieposiadającego piłki

Zawodnik, który nie posiada pi ki, mo e swobodnie porusza si po boisku i zajmowa dowoln pozycj , niezaj t wcze niej przez innego zawodnika.

Przy kryciu zawodnika bez pi ki, **mają zastosowanie elementy czasu i odległości.** Oznacza to, e zawodnik broni cy, nie mo e zaj pozycji na drodze poruszaj cego si przeciwnika tak szybko i/lub na tyle blisko, by ten nie mia do czasu lub miejsca na zatrzymanie si lub zmian kierunku.

Odleg o jest wprost proporcjonalna do pr dko ci przeciwnika, ale nigdy nie mniejsza ni jeden (1) normalny krok.

Je eli zawodnik broni cy, zajmuj c pocz tkow legaln pozycj obronn , nie respektuje elementów czasu i odleg o ci i nast puje kontakt z przeciwnikiem, to obro ca jest odpowiedzialny za ten kontakt.

Po tym, jak zawodnik broni czy zajmuje pozycję obronną, może on poruszać się w celu krycia swojego przeciwnika. Nie może utrudniać przeciwnikowi minięcia go, poprzez wyciągnięcie ręki, wysunięcie barków, bioder lub nóg. Może jednak – aby uniknąć kontuzji – obrócić się wewnątrz swojego cylindra.

33.6 Zawodnik, który jest w powietrzu

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

Ma również prawo opaść na inne miejsce na boisku pod warunkiem, że w momencie wybicia się zawodnika, miejsce lądowania oraz bezpośrednia droga pomiędzy miejscem wybicia się a lądowania, nie była zajęta przez przeciwnika(-ów).

Jeżeli zawodnik wyskoczy i wylądował, lecz się z jego rozpadu spowodował jego kontakt z przeciwnikiem, który zajmował legalną pozycję obronną w pobliżu miejsca lądowania, to wówczas zawodnik skaczący jest odpowiedzialny za to zetknięcie.

Przeciwnik, nie może wejść w drogę zawodnikowi, który jest w powietrzu.

Wejście pod zawodnika będącego w powietrzu i spowodowanie z nim kontaktu, stanowi zazwyczaj faul niesportowy, a w pewnych wypadkach może być faulem dyskwalifikującym.

33.7 Zasłona: legalna i nielegalna

Zasłona, to sytuacja, kiedy zawodnik stara się opóźnić lub uniemożliwić przeciwnikowi, który nie posiada piłki, osiągnięcie danej przez niego pozycji na boisku.

Zasłona jest legalna, kiedy zawodnik, który ją ustawia:

- **Stoi nieruchomo** (wewnątrz w asnego cylindra), kiedy następuje kontakt.
- Ma obie stopy na podłożu, kiedy następuje kontakt.

Zasłona jest nielegalna, kiedy zawodnik, który ją ustawia:

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

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

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

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

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

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

33.8 Szarżowanie

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

33.9 Blokowanie

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

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

Jeżeli zawodnik nie zwraca uwagi na piłkę i biega do przeciwnika, przesuwa się w miarę jak przesuwa się przeciwnik, to jest on przede wszystkim odpowiedzialny za każdy kontakt, który nastąpi, chyba że wystąpi inne czynniki.

Wyrażenie „chyba nie wystąpi inne czynniki”, odnosi się do umyślnego pchania, szarżowania lub trzymania przez zawodnika zaszanowanego.

Zawodnik może wyciągnąć rękę (-ce) lub wysunąć nogę (-cie) poza swój cylinder, w trakcie zajmowania pozycji na boisku, ale musi cofnąć je do cylindra, kiedy przeciwnik stara się przejść obok. Jeżeli

33.14 Trzymanie

Trzymanie jest nielegalnym zetknięciem osobistym z przeciwnikiem, które krępuje swobodę jego ruchów. Takie zetknięcie (trzymanie) odnosi się do każdego z nich.

33.15 Pchanie

Pchanie jest nielegalnym zetknięciem osobistym z jakimkolwiek przeciwnikiem, które występuje, gdy zawodnik się przesuwają lub próbuje przesunąć przeciwnika, który posiada lub nie posiada piłki.

33.16 Udawanie faula

Udawanie faula, w celu uzyskania korzyści, to jakiejkolwiek zachowanie zawodnika sugerujące, że został sfaulowany, lub teatralnie wyolbrzymiane ruchy lub gesty, kreujące opinię, że został sfaulowany.

Art. 34 Faul osobisty

34.1 Definicja

34.1.1 Faul osobisty, to nielegalne zetknięcie zawodnika z przeciwnikiem, niezależnie od tego czy piłka jest w grze czy martwa.

Zawodnik nie może trzymać, blokować, pchać, szarżować, podstawić nogi lub utrudniać poruszanie się przeciwnika uchwyceniem, wyciągnięciem ręki, okciami, barku, biodra, nogi, kolana lub stopy, bądź ciała odchylnego do pozycji innej niż „normalna” (poza własnym cylindrem), ani nie pozwala sobie na grę niebezpieczną, czy też brutalną.

34.2 Kara

Faul osobisty należy zapisać winnemu zawodnikowi.

34.2.1 Jeżeli faul zostaje popełniony na zawodniku niebędącym w akcji rzutowej:

Gra zostaje wznowiona wprowadzeniem piłki przez drużynę poszkodowaną najbliżej miejsca naruszenia przepisów.

Jeżeli drużyna popełnia faul, przekroczy limit fauli, stosuje się postanowienia art. 41.

34.2.2 Jeżeli faul zostaje popełniony na zawodniku będącym w akcji rzutowej, to temu zawodnikowi zostaną przyznane rzuty wolne w następującej liczbie:

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

Jeżeli rzut z pola rzutów za dwa (2) punkty jest niecelny - dwa (2) rzuty wolne.

Jeżeli rzut z pola rzutów za trzy (3) punkty jest niecelny - trzy (3) rzuty wolne.

Jeżeli zawodnik jest sfaulowany w trakcie lub tuż przed tym, jak brzmi sygnał zegara czasu gry, oznajmiający koniec kwarty lub dogrywki, lub sygnał zegara czasu akcji i piłka jest jeszcze w rękach zawodnika, a następnie wpada do kosza, to punkty nie zostają zaliczone. Zawodnikowi zostaną przyznane dwa (2) lub trzy (3) rzuty wolne.

Art. 35 Faul obustronny

35.1 Definicja

35.1.1 Faul obustronny, to sytuacja, kiedy dwaj (2) zawodnicy przeciwnych drużyn popełniają przeciwko sobie faule osobiste mniej więcej w tym samym czasie.

35.1.2 Aby uznać dwa (2) faule jako faul obustronny, muszą zostać spełnione następujące warunki:

- Oba faule są faulami zawodników.

- Oba faule są związane z konkretnym zdarzeniem (z) -1 (a) -1 (n) -1 (e) -1 () -1 (z) -1 () -1 (k) -1 (4) Tm /TT2 1 T021(z)k

35.2 Kara

Faul osobisty nale y zapisa ka demu winnemu zawodnikowi. Nie przyznaje si rzutów wolnych i gr nale y wznowi w nast puj cy sposób:

Je li mniej wi cej w tym samym czasie co faul obustronny:

Zdobyty zosta kosz z gry albo z ostatniego rzutu wolnego, pi ka zostanie wprowadzona przez dru yn , która straci a kosz, z dowolnego miejsca za lini ko cow za koszem tej dru yny.

Dru yna by a w posiadaniu pi ki lub mia a prawo do niej, pi ka zostanie przyznana tej dru ynie do wprowadzenia najbli ej miejsca naruszenia przepisów.

adna z dru yn nie by a w posiadaniu pi ki, ani nie mia a prawa do niej, to nast puje sytuacja rzutu s dziowskiego.

Art. 36 Faul techniczny

36.1 Zasady zachowania

36.1.1 W a ciwy przebieg meczu wymaga pe nej i lojalnej wspó pracy zawodników, trenerów, asystentów trenerów, zmienników, zawodników wykluczonych oraz towarzyszc ych dru ynie cz onków delegacji obu dru yn z s dziami, s dziami stolikowymi i komisarzem, je li jest obecny.

36.1.2 Ka da dru yna ma prawo stara si o zwyci stwo najlepiej jak potrafi, ale musi te starania realizowa w duchu sportowego wspó zawodnictwa i fair play.

36.1.3 Jakiegokolwiek umy lne lub powtarzaj ce si pogwa cenie tej wspó pracy, b d ducha i intencji niniejszego przepisu, potraktowane zostanie jako faul techniczny.

36.1.4 S dziowie mog zapobiec faulom technicznym, udzielaj c ostrze e lub pomijaj c drobne naruszenia o charakterze administracyjnym, które w oczywisty sposób nie s umy lne i nie wp ywaj bezpo rednio na przebieg meczu, chyba e te same przekroczenia powtarzaj si pomimo ostrze e .

36.1.5 Je li naruszenie przepisów zostaje odkryte po tym, jak pi ka sta a si ywa, gr nale y zatrzyma i orzec faul techniczny. Kar nale y wykona tak, jakby faul techniczny zosta pope niony w momencie, kiedy zosta orzeczony. Cokolwiek wydarzy o si pomi dzy wyst pieniem naruszenia przepisów a zatrzymaniem gry, pozostaje w mocy.

36.2 Definicja

36.2.1 Faul techniczny zawodnika, to faul niezwi zany z zetkni ciem z przeciwnikiem, wynikaj cy z poni szych sytuacji, ale nie ograniczony tylko do nich:

- Lekcewa enie ostrze e s dziów.
- Lekcewa ce traktowanie i/lub obra liwe zwracanie si do s dziów, komisarza, s dziów stolikowych, przeciwników lub osób uprawnionych do zajmowania miejsc na awce dru yny.
- U ywanie j zyka lub gestów, które mog by uznane za obra liwe lub podburzaj ce publiczno .
- Zaczepianie lub szydzenie z przeciwnika.
- Zas anianie przeciwnikowi widoku przez wymachiwanie r k (-ami)/trzymanie r ki(r k) tu przed jego oczami.
- Nadmierne wymachiwanie okciami.
- Opó nianie gry przez celowe dotykanie pi ki po tym, jak przesz a ona przez kosz lub inne naruszenia przepisów, uniemo liwiaj ce szybkie wprowadzenie pi ki.
- Udawanie, e jest si faulowanym.
- Chwywanie obr czy kosza w taki sposób, e ca a waga zawodnika jest przez t obr cz podtrzymywana, chyba e zawodnik chwyta obr cz na chwil po wsadzie lub – w ocenie s dziego – stara si unikn kontuzji swojej lub innego zawodnika.
- Nielegalne dotykanie pi ki przez obro c podczas ostatniego rzutu wolnego. Dru ynie atakuj cej zostaje zaliczony jeden (1) punkt, po czym nale y orzec faul techniczny wobec winnego obro cy.

36.2.2 Faul techniczny osoby uprawnionej do zajmowania miejsca na awce dru yny, to faul za lekcewa ce traktowanie lub dotykanie s dziów, komisarza, s dziów stolikowych, przeciwników, lub inne naruszenie

przepisów o charakterze proceduralnym lub administracyjnym.

- 36.2.3 Zawodnik podlega dyskwalifikacji do końca meczu, gdy zostaje ukarany dwoma (2) faulami technicznymi lub dwoma (2) faulami niesportowymi, lub jednym (1) faulem niesportowym i jednym (1) faulem technicznym.
- 36.2.4 Trener podlega dyskwalifikacji do końca meczu, gdy:
- Zostaje ukarany dwoma (2) faulami technicznymi „C” orzeczonymi w konsekwencji jego osobistego niesportowego zachowania.
 - Zostaje ukarany trzema (3) faulami technicznymi – zarówno gdy wszystkie trzy zostają orzeczone jako „B”, jak też gdy jeden z nich zostaje orzeczony jako „C” – w konsekwencji niesportowego zachowania innych osób **uprawnionych do zajmowania miejsc na awcie drużyny.**
- 36.2.5 Jeżeli zawodnik lub trener zostaje zdyskwalifikowany w związku z art. 36.2.3 lub 36.2.4, to faul techniczny jest jedynym faulem, który należy orzec i nie wymierza się żadnej dodatkowej kary za dyskwalifikację.

36.3 Kara

- 36.3.1 Jeżeli faul techniczny zostaje popełniony przez:
Zawodnika, to należy zapisać faul techniczny temu zawodnikowi i zaliczyć go do fauli drużyny.
Któr kolwiek osob uprawnion do zajmowania miejsca na awcie drużyny, to należy zapisać faul techniczny trenerowi tej drużyny i nie zalicza go do fauli drużyny.
- 36.3.2 Przeciwnikom zostaje przyznany jeden (1) rzut wolny. **Grę należy wznowić w następujący sposób:**
Rzut wolny należy niezwłocznie wykonać. Następnie, drużyna, która w momencie orzeczenia faula technicznego była w posiadaniu piłki lub miała do niej prawo, wprowadzi piłkę najbliższego miejsca, gdzie ta znajdowała się w momencie zatrzymania gry.
Rzut wolny należy niezwłocznie wykonać również w sytuacji, kiedy mają być wykonane lub są w trakcie wykonywania – według ustalonej kolejności – kary rzutów wolnych za inne faule. Po wykonaniu tego rzutu wolnego gra zostanie wznowiona przez drużynę, która była w posiadaniu piłki lub miała do niej prawo w momencie orzeczenia tego faula technicznego, od momentu, w którym została przerwana orzeczeniem tego faula technicznego.
Jeżeli została zdobyta kosz z gry albo z ostatniego rzutu wolnego, piłkę należy wprowadzić z dowolnego miejsca za linię kołową.
Jeżeli żadna z drużyn nie była w posiadaniu piłki, ani nie miała prawa do niej, to następuje sytuacja rzutu sędziowskiego.
Rzut sędziowski w kole środkowym na rozpoczęcie pierwszej kwarty.

Art. 37 Faul niesportowy

37.1 Definicja

- 37.1.1 Faul niesportowy, to faul związany z kontaktem zawodnika z przeciwnikiem i w ocenie sędziego:
- Kontakt ten nie wynika z uzasadnionej próby bezpośredniego zagrania piłką, zgodnej z duchem i intencją przepisów.
 - Zawodnik powoduje nadmierny kontakt – ciężki faul – próbując zagrać piłką lub kryjąc przeciwnika.
 - Zawodnik obrony, w celu przerwania postępującego kontrataku, powoduje niepotrzebny kontakt z zawodnikiem drużyny przeciwnej.
Ma to zastosowanie do momentu rozpoczęcia przez zawodnika ataku akcji rzutowej.
 - Zawodnik obrony, w celu powstrzymania szybkiego ataku, powoduje kontakt z zawodnikiem drużyny przeciwnej z tyłu lub z boku, kiedy na drodze pomiędzy tym zawodnikiem ataku a koszem przeciwników nie ma żadnego obrocy.
Ma to zastosowanie do momentu rozpoczęcia przez zawodnika ataku akcji rzutowej.
 - Zawodnik obrony powoduje kontakt z zawodnikiem drużyny przeciwnej na boisku, kiedy piłka jest wciwnię w rękach sędziego lub jest w dyspozycji zawodnika wprowadzającego – podczas wprowadzania piłki, kiedy w **czwartej (4) kwarcie oraz kiedy dojdzie do dogrywce zegar czasu gry wskazuje dwie minuty (2:00) lub mniej.**
- 37.1.2 Sędzia musi interpretować faule niesportowe tak samo w trakcie trwania całego meczu i oceniać tylko akcje.

37.2 Kara

37.2.1 Faul niesportowy należy zapisać winnemu zawodnikowi.

37.2.2 Zawodnikowi faulowanemu zostaje(-) przyznany(-e) rzut(-y) wolny(-e), po czym następuje:
Wprowadzenie piłki z linii wprowadzania na polu ataku.
Rzut sędziowski w kole środkowym na rozpoczęcie pierwszej kwarty.

Liczba przyznanych rzutów wolnych powinna być następująca:

Jeżeli faul popełniono na zawodniku niebędącym w akcji rzutowej: dwa (2) rzuty wolne.

Jeżeli faul popełniono na zawodniku będącym w akcji rzutowej, a rzut jest celny i punkty zostają zaliczone: dodatkowo jeden (1) rzut wolny.

Jeżeli faul popełniono na zawodniku będącym w akcji rzutowej, a rzut jest niecelny: dwa (2) lub trzy (3) rzuty wolne.

37.2.3 Zawodnik podlega dyskwalifikacji do końca meczu, gdy zostaje ukarany dwoma (2) faulami niesportowymi lub dwoma (2) faulami technicznymi, lub jednym (1) faulem technicznym i jednym (1) faulem niesportowym.

37.2.4 Jeżeli zawodnik zostaje zdyskwalifikowany w związku z art. 37.2.3, to faul niesportowy jest jedynym faulem, który należy orzec i nie wymierza się żadnej dodatkowej kary za dyskwalifikację.

Art. 38 Faul dyskwalifikujący

38.1 Definicja

38.1.1 Faul dyskwalifikujący, to rażąco niesportowe zachowanie zawodników, zmienników, trenerów, asystentów trenerów, zawodników wykluczonych oraz towarzyszących drużynie członków delegacji.

38.1.2

38.3 Kara

38.3.1 Faul dyskwalifikujący zapisuje się w winnemu.

38.3.2 Gdy na podstawie odpowiedniego artykułu w niniejszych przepisach winny zostaje zdyskwalifikowany, musi udać się do szatni swojej drużyny i pozostać w niej do końca meczu lub jeżeli będzie wola, opuścić budynek.

38.3.3 Rzut(-y) wolny(-e) zostaje(-) przyznany(-e):

Dowolnemu przeciwnikowi wyznaczonemu przez swojego trenera, w sytuacji faula niezwinanego z zetknięciem osobistym.

Zawodnikowi faulowanemu, w sytuacji faula zwinanego z zetknięciem osobistym.

Po czym następuje:

Wprowadzenie piłki z linii wprowadzania na polu ataku.

Rzut sędziowski w kole środkowym na rozpoczęcie pierwszej kwarty.

38.3.4 Liczba przyznanych rzutów wolnych powinna być następująca:

Jeżeli faul nie jest zwinany z kontaktem osobistym: dwa (2) rzuty wolne.

Jeżeli faul popełniono na zawodniku niebędącym w akcji rzutowej: dwa (2) rzuty wolne.

Jeżeli faul popełniono na zawodniku będącym w akcji rzutowej, a rzut jest celny i punkty zostają zaliczone: dodatkowo jeden (1) rzut wolny.

Jeżeli faul popełniono na zawodniku będącym w akcji rzutowej, a rzut jest niecelny: dwa (2) lub trzy (3) rzuty wolne.

Jeżeli trener został zdyskwalifikowany: dwa (2) rzuty wolne.

Jeżeli zdyskwalifikowany został asystent trenera, zmiennik, zawodnik wykluczony lub towarzysz drużyny członek delegacji, należy orzec faul techniczny wobec trenera tej drużyny: dwa (2) rzuty wolne. Dodatkowo, jeżeli asystent trenera, zmiennik, zawodnik wykluczony lub towarzysz drużyny członek delegacji został zdyskwalifikowany za czynny udział w bójkach, po tym jak opuści strefę awki drużyny:

- Za każdy indywidualny faul dyskwalifikujący asystenta trenera, zmiennika oraz zawodnika wykluczonego: dwa (2) rzuty wolne. Każdy taki faul należy zapisać w winnemu.

- Za każdy indywidualny faul dyskwalifikujący towarzysza tego drużyny członka delegacji: dwa (2) rzuty wolne. Każdy taki faul należy zapisać trenerowi.

Wszystkie kary rzutów wolnych należy wykonać, chyba że takie same kary przeciwnych drużyn kasują się wzajemnie.

Art. 39 Bójka

39.1 Definicja

Bójka, to starcie fizyczne pomiędzy co najmniej dwiema (2) osobami z przeciwnych drużyn (zawodnikami, zmiennikami, trenerami, asystentami trenerów, zawodnikami wykluczonymi oraz towarzyszami drużyny członkami delegacji).

Ten artykuł odnosi się tylko do zmienników, trenerów, asystentów trenerów, zawodników wykluczonych oraz towarzyszy drużyny członków delegacji, którzy opuszczają strefę awki drużyny podczas bójki lub w każdej sytuacji, która może doprowadzić do bójki.

39.2 Przepis

39.2.1 Zmiennicy, zawodnicy wykluczeni oraz towarzysze drużyny członkowie delegacji, którzy opuszczają strefę awki drużyny podczas bójki lub w każdej sytuacji, która może doprowadzić do bójki, zostaną zdyskwalifikowani.

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

39.2.3 Jeżeli trener i/lub asystent trenera opuszcza strefę awki drużyny i nie pomaga lub nie próbuje pomagać sędziom w utrzymaniu lub przywróceniu porządku, zostanie zdyskwalifikowany.

39.3 Kara

- 39.3.1 Niezależnie od liczby osób zdyskwalifikowanych za opuszczenie strefy awki drużyny, wobec trenera tej drużyny należy orzec pojedynczy (1) faul techniczny „B”.
- 39.3.2 W sytuacji, gdy na mocy tego artykułu, osoby z obydwu drużyn zostają zdyskwalifikowane i nie mają innych kar do wykonania, gra zostanie wznowiona następująco:
Jeżeli mniej więcej w tym samym czasie, gdy gra została zatrzymana z powodu bójki:
Zdobycy zostają kosz z gry albo z ostatniego rzutu wolnego, piłka zostanie wprowadzona przez drużynę, która straciła kosz, z dowolnego miejsca za linię kołową za koszem tej drużyny.
Drużyna będąca w posiadaniu piłki lub mająca prawo do niej, piłka zostanie przyznana tej drużynie do wprowadzenia z linii wprowadzania piłki na polu ataku.
Jeżeli drużyna nie będąca w posiadaniu piłki, ani nie mająca prawa do niej, następuje sytuacja rzutu sędziowskiego.
- 39.3.3 Wszystkie faule dyskwalifikujące należy zapisać zgodnie z opisem w B.8.3 i nie zalicza do fauli drużyny.
- 39.3.4 Wszystkie ewentualne kary dla zawodników na boisku, uczestniczących w bójce lub w sytuacji prowadzącej do bójki, należy wykonać zgodnie z art. 42.
- 39.3.5 Wszystkie ewentualne kary dyskwalifikacji asystenta trenera, zmiennika, zawodnika wykluczonego lub towarzysza tego drużynie członka delegacji za czynny udział w bójce lub w sytuacji prowadzącej do bójki, należy ukarać zgodnie z art. 38.3.4, szósta kropka.

PRZEPIS 7 – POSTANOWIENIA OGÓLNE

Art. 40 Pięć (5) fauli zawodnika

- 40.1 Zawodnik, który popełni pi (5) fauli, zostanie poinformowany o tym przez s dziego, po czym natychmiast opu ci gr . Jego zmiana **ma** zosta dokonana w ci gu trzydziestu (30) sekund.
- 40.2 Faul zawodnika, który wcz niej popełni pi (5) fauli, traktuje si jako faul zawodnika wykluczonego z gry i zapisuje trenerowi jako „B”.

Art. 41 Faule drużyny: kara

41.1 Definicja

- 41.1.1 Faul drużyny, to faul osobisty, techniczny, niesportowy lub dyskwalifikuj cy, popełniony przez zawodnika tej drużyny. Drużyna podlega karze za faule drużyny, **po tym jak** popełni a cztery (4) faule w kwarcie.
- 41.1.2 Wszystkie faule drużyny popełnione w przerwie meczu, traktuje si jakby zosta y popełnione w kwarcie meczu lub dogrywce nast puj cej bezpo rednio po tej przerwie.
- 41.1.3 Wszystkie faule drużyny popełnione w **ka dej** dogrywce, traktuje si jakby zosta y popełnione w czwartej (4) kwarcie.

41.2 Przepis

- 41.2.1 Kiedy drużyna podlega karze za faule drużyny, to wszystkie nast pne faule osobiste popełnione **przez jej zawodników na przeciwniku** nieb d cym w akcji rzutowej, b d karane dwoma (2) rzutami wolnymi zamiast wprowadzenia pi ki. Zawodnik, przeciwko któremu popełniono faul, wykona rzuty wolne.
- 41.2.2 Je li faul osobisty popełnia zawodnik drużyny posiadaj cej yw pi k lub maj cej do niej prawo, to kar za taki faul b dzie wprowadzenie pi ki przez przeciwników.

Art. 42 Sytuacje specjalne

42.1 Definicja

Sytuacje specjalne mog wyst pi , kiedy podczas tego samego okresu zatrzymania zegara czasu gry po naruszeniu przepisów, **nast puje(-) kolejne naruszenie(-a) przepisów.**

42.2 Procedura

- 42.2.1 Wszystkie faule nale y zapisa i ustali kary.
- 42.2.2 Nale y ustali kolejno popełnienia wszystkich narusze przepisów.
- 42.2.3 Wszystkie równe kary przeciwko obu drużynom oraz kary za faule obustronne, nale y skasowa w kolejno ci, w jakiej zosta y orzeczone. Od momentu, gdy kary zosta y zapisane i skasowane, uwa a si je za nieby e.
- 42.2.4 **Je li zosta orzeczony faul techniczny, kara za ten faul zostanie wykonana w pierwszej kolejno ci, bez wzgl du na to, czy maj by wykonane lub s w trakcie wykonywania – wg ju ustalonej kolejno ci – kary za inne naruszenia przepisów.**
- 42.2.5 Prawo do posiadania pi ki w wyniku ostatniej kary **do wykonania**, kasuje wszystkie wcz niejsze prawa do posiadania pi ki.
- 42.2.6 Po tym, jak podczas wykonywania kary, pi ka sta a si ywa przy **pierwszym rzucie** wolnym lub przy wprowadzaniu pi ki, kara ta nie mo e ju pos u y do skasowania jakichkolwiek pozosta ych kar.
- 42.2.7 Wszystkie pozosta e kary nale y wykona w kolejno ci, w jakiej zosta y orzeczone.
- 42.2.8 Je li po skasowaniu równych kar przeciwko obu drużynom nie ma wi cej kar do wykonania, gr nale y wznowi w nast puj cy sposób:
Je eli mniej wi cej w tym samym czasie, gdy gra zosta a zatrzymana z powodu pierwszego naruszenia przepisów:
- Zdobyty zosta kosz z gry albo z **ostatniego rzutu** wolnego, pi ka zostanie wprowadzona przez **dru yn** ,

która straci a kosz, z dowolnego miejsca za linię koczow za koszem tej druyny.

- Druyna bya w posiadaniu pi ki lub miaa prawo do niej, pi ka zostanie przyznana tej druynie do wprowadzenia najbli ej miejsca naruszenia przepisów.
- adna z dru yn nie bya w posiadaniu pi ki, ani nie miaa prawa do niej, nast puje sytuacja rzutu s dziowskiego.

Art. 43 Rzuty wolne

43.1 Definicja

- 43.1.1 Rzut wolny jest okazj dan zawodnikowi do zdobycia jednego (1) punktu zza linii rzutów wolnych, wewn trz pó kola, bez przeszkód ze strony przeciwnika.
- 43.1.2 Blok rzutów wolnych definiuje si jako wszystkie rzuty wolne oraz nast puj ce po nich posiadanie pi ki, je li jest cz ci kary za pojedynczy faul.

43.2 Przepis

- 43.2.1 Kiedy orzeczone zostaje faul osobisty, niesportowy lub dyskwalifikuj cy – zwi zany z zetkni ciem osobistym – procedura wykonania rzutu(-ów) wolnego(-ych) jest nast puj ca:
- Rzut(-y) wolny(-e) wykona zawodnik, przeciwko któremu pope niono faul.
 - Je li zg oszono pro b o zmian tego zawodnika, to musi on wykona rzut(-y) wolny(-e) przed opuszczeniem boiska.
 - Je li musi on opu ci boisko z powodu kontuzji, pope nienia pi ciu (5) fauli lub dyskwalifikacji, to jego zmiennik wykona rzut(-y) wolny(-e). Je li nie ma ju zmiennika, to rzut(-y) wolny(-e) wykona dowolny zawodnik tej dru yny, wyznaczony przez swojego trenera.
- 43.2.2 Kiedy orzeczone zostaje faul techniczny lub dyskwalifikuj cy – niezwi zany z zetkni ciem osobistym – to rzut(-y) wolny(-e) wykona dowolny czonek dru yny przeciwnej, wyznaczony przez swojego trenera.
- 43.2.3 Zawodnik wykonuj cy rzut wolny:
- Zajmie pozycj za lini rzutów wolnych, wewn trz pó kola.
 - Mo e zastosowa dowoln metod rzutu do kosza, ale musi rzuci tak, aby pi ka wpad a do kosza od góry lub dotkn a obr czy.
 - Wykona rzut w ci gu pi ciu (5) sekund od momentu, gdy s dzia odda mu pi k do dyspozycji.
 - Nie dotknie linii rzutów wolnych, ani nie wejdzie w obszar ograniczony do momentu, kiedy pi ka wpadnie do kosza lub dotknie obr czy.
 - Nie wykona zwodu pozoruj cego rzut wolny.
- 43.2.4 Zawodnicy na miejscach wzd u obszaru ograniczonego, s uprawnieni do zajmowania tych miejsc na przemian. Miejsca te maj jeden (1) metr g boko ci (rysunek 6).
- Podczas rzutów wolnych, zawodnicy ci nie mog :
- Zajmowa miejsc, do których nie s uprawnieni.
 - Wchodzi w obszar ograniczony, stref neutraln lub opuszcza miejsc wzd u obszaru ograniczonego do momentu, gdy pi ka opu ci r k (-ce) zawodnika wykonuj cego rzut wolny.
 - Rozprasza swoim zachowaniem zawodnika wykonuj cego rzut wolny.
- 43.2.5 Zawodnicy, którzy nie zajmuj miejsc wzd u obszaru ograniczonego, musz pozosta za przed u eniem linii rzutów wolnych oraz za lini rzutów za trzy (3) punkty do momentu, kiedy rzut wolny zostanie zako czony.
- 43.2.6 Podczas rzutu(-ów) wolnego(-ych), po którym(-ych) ma(-j) nast pi kolejny(-e) blok(-i) rzutów wolnych lub wprowadzenie pi ki, wszyscy zawodnicy, poza wykonuj cym rzut(-y) wolny(-e), musz pozosta za przed u eniem linii rzutów wolnych oraz za lini rzutów za trzy (3) punkty.

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

43.3 Kara

43.3.1 Je eli **rzut wolny jest celny** i b d(- dy) pope nia zawodnik wykonuj cy rzut wolny, punkt nie zostaje **zaliczony**.

Pik przyznaje si dru ynie przeciwnej do wprowadzenia z przed u enia linii rzutów wolnych, chyba e pozostaje(-j) do wykonania kolejny(-e) rzut(-y) wolny(-e) lub wprowadzenie pi ki.

43.3.2 Je li **rzut wolny jest celny** i b d zostaje pope niony przez zawodnika innego ni wykonuj cy rzut wolny: Punkt zostaje zaliczony.

B d(- dy) zostaje(-) zignorowany(-e).

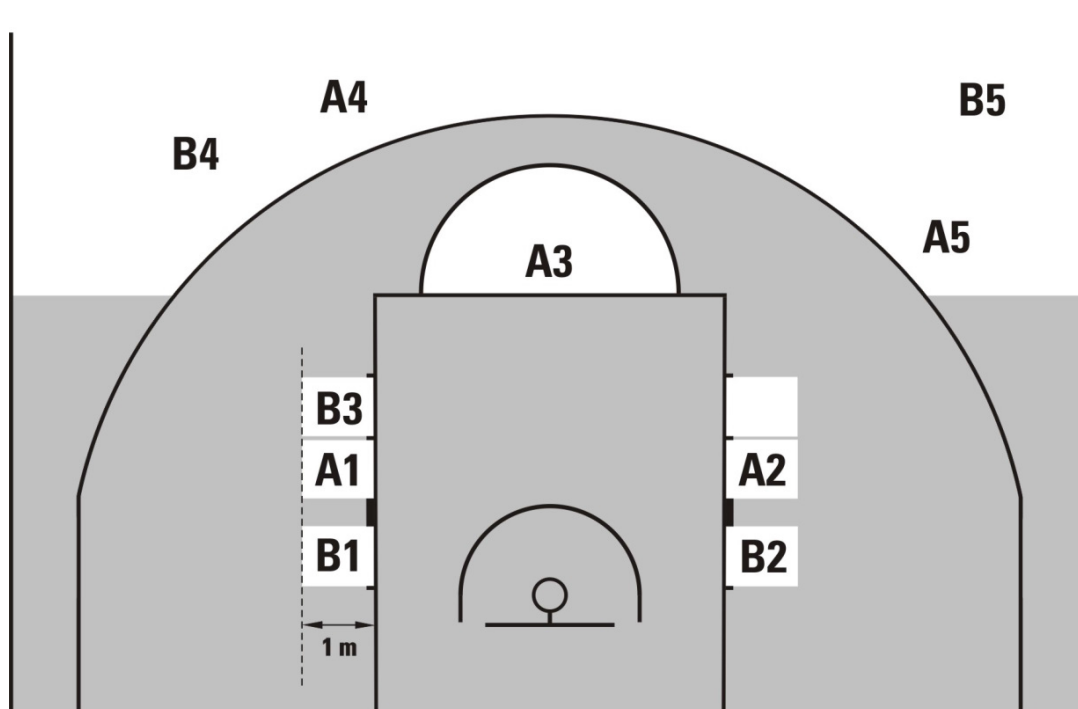
W sytuacji, kiedy jest to **ostatni rzut wolny**, pik przyznaje si dru ynie, która **straci a** kosz, do wprowadzenia z dowolnego miejsca **za lini ko ców za koszem tej dru yny**.

43.3.3 Je li **rzut wolny jest niecelny** i b d zostaje pope niony przez:

Zawodnika wykonuj cego **ostatni rzut** wolny lub jego **partnera**, pik przyznaje si przeciwnikom do wprowadzenia z przed u enia linii rzutów wolnych, chyba e dru yna zawodnika wykonuj cego rzut wolny ma nast pnie prawo do posiadania pi ki.

Przeciwnika zawodnika wykonuj cego rzut wolny, to wykonuj cemu rzut wolny przyznaje si ponowny rzut wolny.

Obie drużyny podczas **ostatniego rzutu** wolnego, to nast puje sytuacja rzutu s dziowskiego.



Rysunek 6. Umieszczenie zawodników podczas rzutów wolnych

Art. 44 Pomyłka możliwa do naprawienia

44.1 Definicja

S dziowie mog naprawi pomy k powsta przez mimowolne pomini cie przepisu tylko w nast puj cych sytuacjach:

- Przyznania niezas u onego(-ych) rzutu(-ów) wolnego(-ych).
- Nieprzyznania zas u onego(-ych) rzutu(-ów) wolnego(-ych).
- B dnego zaliczenia lub niezaliczenia punktu(-ów).
- Zezwolenia niew a ciwemu zawodnikowi na wykonanie rzutu(-ów) wolnego(-ych).

44.2 Ogólna procedura

- 44.2.1 Aby pomyki wymienione powyżej były możliwe do naprawienia, muszą zostać zauważone przez sędziego, komisarza (jeśli jest obecny) lub sędziego stolikowych, zanim piłka stanie się używana po pierwszej martwej piłce, po tym, jak zegar czasu gry został włączony po zaistnieniu pomyki.
- 44.2.2 Sędzia może zatrzymać grę natychmiast po zauważeniu pomyki możliwej do naprawienia, jeśli tylko nie postawi którejś z drużyn w niekorzystnej sytuacji.
- 44.2.3 Wszystkie popełnione faule, uzyskane punkty, czas jaki upłynął i dodatkowe postępowanie, które nastąpiło po zaistnieniu pomyki, a przed jej zauważeniem, pozostają utrzymane.
- 44.2.4 Po naprawieniu pomyki, gra wznowia się od momentu, w którym została przerwana w celu naprawy pomyki, chyba że niniejsze przepisy stanowią inaczej. Piłka zostanie przyznana drużynie, która miała do niej prawo w momencie zatrzymania gry w celu naprawy pomyki.
- 44.2.5 Jeśli po zauważeniu pomyki, która musi być naprawiona:
- Zawodnik, który ma uczestniczyć w naprawieniu pomyki, znajduje się na awcie drużyny po przepisowej zmianie, to musi on powrócić na boisko, aby wziąć udział w naprawieniu pomyki (w tym momencie staje się zawodnikiem).
Po naprawieniu pomyki zawodnik ten może pozostać w grze, chyba że zostanie zgłoszona prośba o przepisowe zmiany, to wtedy może on opuścić boisko.
 - Zawodnik zostaje zmieniony z powodu kontuzji, popełnienia piąciu (5) fauli lub dyskwalifikacji, to jego zamiennik musi uczestniczyć w naprawieniu pomyki.
- 44.2.6 Pomyki możliwe do naprawienia, nie mogą być naprawione po podpisaniu protokołu meczu przez sędziego głównego.
- 44.2.7 Wszelkie pomyki lub błędy w zapisie w protokole meczu, pomiarze czasu gry lub czasu akcji, dotyczące wyniku, liczby fauli, liczby przerw na danie, zegara czasu gry oraz zegara czasu akcji, mogą być naprawione przez sędziego w dowolnym momencie przed podpisaniem protokołu przez sędziego głównego.

44.3 Szczegółowa procedura

- 44.3.1 Przyznanie niezasłużonego(-ych) rzutu(-ów) wolnego(-ych).
Rzut(-y) wolny(-e) wykonany(-e) wskutek tej pomyki zostaje(-) anulowany(-e), a gra zostanie wznowiona następująco:
- Jeśli zegar czasu gry nie został włączony po pomyce, piłka przyznaje się do wprowadzenia przed użyciem linii rzutów wolnych, drużynie, której rzuty wolne zostały anulowane.
 - Jeśli zegar czasu gry został włączony po pomyce, a następnie pomyka zostaje zauważona w momencie, kiedy:
 - Drużyna będąca w posiadaniu piłki lub mająca do niej prawo, jest tą samą drużyną, która była w posiadaniu piłki kiedy pomyka zaistniała,
 - żadna drużyna nie jest w posiadaniu piłki,to piłka przyznaje się drużynie mającej prawo do niej w momencie zaistnienia pomyki.
 - Jeśli zegar czasu gry został włączony, a pomyka zostaje zauważona, kiedy w posiadaniu piłki są lub mają prawo do niej, przeciwnicy drużyny, która była w posiadaniu piłki w momencie zaistnienia pomyki, to następuje sytuacja rzutu sędziowskiego.
 - Jeśli zegar czasu gry został włączony, a pomyka zostaje zauważona w momencie, kiedy został przyznany(-e) rzut(-y) wolny(-e) w wyniku kary za faul, to rzut(-y) wolny(-e) należy wykonać, a następnie przyznać piłkę do wprowadzenia drużynie, która była w jej posiadaniu w momencie zaistnienia pomyki.
- 44.3.2 Nieprzyznanie zasłużonego(-ych) rzutu(-ów) wolnego(-ych).
- Jeśli po zaistnieniu pomyki nie nastąpiła zmiana posiadania piłki, gra zostanie wznowiona po naprawieniu pomyki tak, jak po normalnym(-ych) rzucie(-tach) wolnym(-ych).
 - Jeśli ta sama drużyna zdobywa punkty po tym, jak omykowo otrzymała piłkę do wprowadzenia, pomyki pomijają się.
- 44.3.3 Zezwolenie niewłaściwemu zawodnikowi na wykonanie rzutu(-ów) wolnego(-ych).
Rzut(-y) wolny(-

przeciwnikom do wprowadzenia z przed u enia linii rzutów wolnych, chyba e pozostaj do wykonania kary za inne naruszenia przepisów.

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

Art. 45 Sędziowie, sędziowie stolikowi, komisarz

- 45.1 **Sędziami** s : s dzia g ówny i jeden (1) lub dwóch (2) s dziów pomocniczych. Asystuj im s dziowie stolikowi oraz komisarz, je li jest obecny.
- 45.2 **Sędziami stolikowymi** s : sekretarz, asystent sekretarza, mierz cy czas gry i mierz cy czas akcji.
- 45.3 **Komisarz** powinien siedzie pomi dzy sekretarzem a mierz cym czas gry. Jego g ówne obowi zki podczas meczu to nadzorowanie pracy s dziów stolikowych oraz wspieranie s dziego g ównego i s dziego(s dziów) pomocniczego(-ych) w zapewnieniu sprawnego przebiegu meczu.
- 45.4 S dziowie wyznaczeni do prowadzenia meczu nie mog by w jakikolwiek sposób zwi zani z dru ynami wyst puj cymi na boisku.
- 45.5 **Sędziowie, sędziowie stolikowi i komisarz** powinni prowadzić mecz zgodnie z niniejszymi przepisami i nie mają prawa ich zmieniać.
- 45.6 Strój s dziów boiskowych powinien sk ada si z koszulki s dziowskiej, d ugich czarnych spodni, czarnych skarpet i czarnych sportowych butów.
- 45.7 Zarówno s dziowie, jak i s dziowie stolikowi powinni by jednakowo ubrani.

Art. 46 Sędzia główny: obowiązki i uprawnienia

Sędzia główny:

- 46.1 Sprawdza i zatwierdza ca e wyposa enie jakie ma by u yte podczas meczu.
- 46.2 Wyznacza oficjalny zegar czasu gry, zegar czasu akcji, stoper oraz poznaje s dziów stolikowych.
- 46.3 Wybiera pik do gry spo ród przynajmniej dwóch (2) u ywanych pi ek dostarczonych przez dru yn gospodarzy. Je li adna z tych pi ek nie jest odpowiednia do gry, mo e wybra najlepsz spo ród dost pnych pi ek.
- 46.4 Nie zezwala adnemu zawodnikowi na noszenie przedmiotów, które mog spowodowa kontuzje innych zawodników.
- 46.5 Administruje rzut s dziowski na rozpocz cie pierwszej kwarty oraz wprowadzenie piki w wyniku naprzemiennego posiadania na rozpocz cie **kolejnych kwart i dogrywek**.
- 46.6 Ma prawo przerywania meczu, je eli usprawiedliwiaj to zaistnia e warunki.
- 46.7 Ma prawo zdecydowania o przegranej dru yny walkowerem.
- 46.8 Starannie sprawdza protokó meczu po zako czeniu czasu gry lub zawsze wtedy, gdy uzna to za niezbd ne.
- 46.9 Zatwierdza i podpisuje protokó meczu po zako czeniu czasu gry, **kończąc** tym samym obowi zki i **związek** s dziów z meczem. **Uprawnienia** s dziów **zaczynają się w momencie** ich przybycia na boisko dwadzie cia (20) minut przed wyznaczon godzin rozpocz cia meczu i **kończą się**, kiedy brzmi sygna zegara czasu gry na koniec meczu, zaaprobowany przez s dziów.
- 46.10 Opisuje na odwrocie protoko u, przed jego podpisaniem w szatni s dziowskiej:
- Walkower lub faule dyskwalifikuj ce.
 - Niesportowe zachowanie **cz onków dru yny, trenerów, asystentów trenerów oraz towarzyszy cych dru ynie cz onków delegacji**, je li wyst pio dwadzie cia (20) minut przed wyznaczon godzin rozpocz cia meczu lub pomi dzy zako czeniem meczu a zatwierdzeniem i podpisaniem protoko u. W takim wypadku s dzia g ówny (komisarz, je li jest obecny) musi wys a szczegó owy raport do odpowiednich w adz nadzoruj cych rozgrywki.
- 46.11 Podejmuje ostateczn decyzj zawsze wtedy, kiedy sytuacja tego wymaga lub s dziowie nie s zgodni. W celu podj cia ostatecznej decyzji, mo e skonsultowa si z s dzi (-ami) pomocniczym(-i), komisarzem (je li jest obecny) i/lub s dziami stolikowymi.

46.12 Jest uprawniony do zatwierdzenia przed meczem i pó niejszego korzystania z systemu powtórek wideo zwanego Instant Replay System „IRS” (je li jest dost pny), w celu podj cia decyzji – przed podpisaniem protoko u meczu – w wypadku, kiedy:

- Na koniec kwarty lub dogrywki, nale y:
 - Upewni si , czy pi ka opu ci a r k (-ce) zawodnika wykonuj cego celny rzut do kosza z gry, zanim zabrzmia sygna zegara czasu gry.
 - Ustali , ile czasu powinno pozosta na zegarze czasu gry, po tym, jak:
 - Zawodnik rzucaj cy spowodowa wyj cie pi ki poza boisko.
 - Zosta pope niony b d dwudziestu czterech (24) sekund.
 - Zosta pope niony b d o miu (8) sekund.
 - Zosta pope niony faul przed ko cem kwarty lub dogrywki.
- Zegar czasu gry wskazuje dwie minuty (2:00) lub mniej w czwartej (4) kwarcie lub ka dej dogrywce i nale y:
 - Upewni si , czy pi ka opu ci a r k (-ce) zawodnika wykonuj cego celny rzut do kosza z gry, zanim zabrzmia sygna zegara czasu akcji.
 - Upewni si , czy pi ka opu ci a r k (-ce) zawodnika wykonuj cego rzut do kosza z gry, zanim zosta pope niony jakikolwiek faul.
 - Upewni si , czy podj ta decyzja o b dzie nielegalnego dotykaniu pi ki lub ingerencji w jej lot jest **prawid owa**.
 - Upewni si , który zawodnik spowodowa wyj cie pi ki poza boisko.
- W ka dym momencie meczu, nale y:
 - Okre li , czy celny rzut do kosza z gry zaliczy za dwa (2), czy za trzy (3) punkty.
 - Okre li , czy zawodnikowi faulowanemu podczas niecelnej próby rzutu do kosza z gry nale y przyzna dwa (2), czy trzy (3) rzuty wolne.
 - Okre li , czy faul osobisty, niesportowy lub dyskwalifikuj cy spe nia kryteria takiego faula, czy nale y podwy szy lub obni y kwalifikacj faula, albo zakwalifikowa go jako faul techniczny.
 - Dokona korekty ustawie zegara czasu gry lub zegara czasu akcji po tym, jak uleg y awarii.
 - Zidentyfikowa w a ciwego zawodnika, który ma wykona rzut(-y) wolny(-e).
 - Okre li zaanga owanie cz onków dru yny, trenerów, asystentów trenerów oraz **towarzysz cych dru ynie cz onków delegacji** podczas **jakichkolwiek aktów przemocy**.

46.13 Po tym jak zosta powiadomiony przez mierz cego czas gry, daje sygna gwizdkiem, kiedy pozosta y trzy (3) minuty oraz jedna minuta i trzydzie ci sekund (1:30) do rozpocz cia pierwszej i trzeciej kwarty. S dzia gówny równie daje sygna gwizdkiem na trzydzie ci (30) sekund przed rozpocz cciem drugiej i czwartej kwarty oraz ka dej dogrywki.

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

Art. 47 Sędziowie: obowiązki i uprawnienia

47.1 S dziowie maj prawo do podejmowania decyzji o naruszeniach niniejszych przepisów pope nionych zarówno wewn trz, jak i poza liniami ograniczaj cymi boisko, w czaj c stolik s dziowski, awki dru yn i obszary wokó linii ograniczaj cych boisko.

47.2 S dziowie powinni da sygna gwizdkiem, gdy dochodzi do naruszenia przepisów, ko czy si **kwarta lub dogrywka**, lub s dziowie stwierdzaj , e nale y zatrzyma gr . S dziowie nie powinni gwizda po celnym rzucie do kosza z gry, celnym rzucie wolnym ani kiedy pi ka staje si ywa.

47.3 Przy podejmowaniu decyzji o faulu lub b dzie, s dziowie powinni zawsze uwzgl dnia nast puj ce, podstawowe zasady:

- Ducha i intencj przepisów oraz potrzeb zachowania integralno ci gry.
- Konsekwencj w stosowaniu zasady „korzy /niekorzy ”. S dziowie nie powinni niepotrzebnie przerywa pynno ci gry, w celu ukarania incydentalnego zetkni cia osobistego, które nie daje korzy ci zawodnikowi odpowiedzialnemu za nie, ani te nie stawia przeciwnika w sytuacji niekorzystnej.
- Konsekwencj w kierowaniu si zdrowym rozs dkiem w ka dym meczu, maj c na uwadze umiej tno ci graczy oraz ich postaw i zachowanie podczas meczu.

- Konsekwencją w utrzymywaniu równowagi pomiędzy kontrolowaniem gry a zachowaniem jej płynności, mając „wyczucie” tego, co biorący udział w grze próbuje zrobić oraz podejmując decyzje walczywa dla meczu.
- 47.4 W wypadku zwołania protestu przez którąś z drużyn, sędzia główny (komisarz, jeżeli jest obecny) musi, po otrzymaniu potwierdzenia powodów protestu, sporządzić i wysłać do organizatora rozgrywek pisemny raport opisujący incydent.
- 47.5 Jeżeli sędzia ulegnie kontuzji lub z jakiegokolwiek innego powodu nie może kontynuować wykonywania swoich obowiązków w ciągu pięciu (5) minut od zaistnienia incydentu, to gra powinna zostać wznowiona bez jego dalszego udziału w meczu. Drugi sędzia (pozostali sędziowie) **ma(mają)** sędziowa **sam(razem)** do końca meczu, chyba że istnieje możliwość zastąpienia kontuzjowanego sędziego innym wykwalifikowanym arbitrem. Po konsultacji z komisarzem (jeżeli jest obecny), drugi sędzia (pozostali sędziowie) **ma(mają)** **podjęć** decyzję odnośnie do zastępstwa.
- 47.6 We wszystkich meczach międzynarodowych, jeżeli występuje konieczność swobodnego porozumiewania się w celu wyjaśnienia decyzji, należy czynić to w języku angielskim.
- 47.7 **Każdy sędzia ma prawo podejmować decyzje w ramach swoich obowiązków, ale nie ma prawa uchylać bądź kwestionować decyzji podjętych przez innego(-ych) sędziego(-ów).**
- 47.8 **Stosowanie i interpretacja Oficjalnych Przepisów Gry w Koszykówkę przez sędziów jest ostateczne i nie może być kwestionowane lub ignorowane, bez względu na to, czy jednoznaczna decyzja została podjęta przez sędziów, czy nie, z wyjątkiem przypadków objętych procedurą protestu (patrz Aneks C).**

Art. 48 Sekretarz i asystent sekretarza: obowiązki

- 48.1 **Sekretarza** należy wyposażyć w protokół meczu, w którym:
- Zapisuje nazwiska i numery zawodników rozpoczynających mecz oraz wszystkich zmienników wchodzących do gry. Kiedy następuje naruszenie niniejszych przepisów, mające związek z podaniem pięciu (5) zawodników rozpoczynających mecz, zmianami lub numerami zawodników, sekretarz musi jak najszybciej powiadomić najbliższego sędziego.
 - Na bieżąco sumuje punkty zdobyte po rzutach do kosza z gry oraz rzutach wolnych.
 - Zapisuje faule popełnione przez każdego zawodnika. Sekretarz musi natychmiast zawiadomić sędziego, o którykolwiek z zawodników popełnił (5) fauli. Podobnie zapisuje faule popełnione przez każdego z trenerów i niezwłocznie zawiadamia sędziego, o trener podlega dyskwalifikacji. Musi również natychmiast zawiadomić sędziego, o zawodnik **podlega dyskwalifikacji, gdy** popełni dwa (2) faule techniczne lub niesportowe, lub jeden (1) faul techniczny i jeden (1) faul niesportowy.
 - Zapisuje przerwy na oddechnięcie. Kiedy drużyna zgłosiła prośbę o przerwę na oddechnięcie, musi powiadomić o tym sędziów przy najbliższej możliwości przyznania przerwy na oddechnięcie oraz powiadomić – poprzez sędziego – trenera, kiedy nie ma on już więcej przerw na oddechnięcie w danej połowie meczu lub dogrywce. Sekretarz nadzoruje naprzemienne posiadanie piłki operując strażką naprzemiennego posiadania. Ponieważ drużyny zmieniają kosze przed drugą połową, sekretarz przedstawia kierunek strażki natychmiast po zakończeniu pierwszej połowy meczu.
- 48.2 Obowiązkiem **sekretarza** jest również :
- Pokazanie liczby fauli popełnionych przez zawodnika poprzez podniesienie w sposób widoczny dla obu trenerów tabliczki wskazującej liczbę fauli popełnionych przez tego zawodnika.
 - Ustawienie markera fauli drużyny na stoliku sędziowskim przy końcu bliższym awki tej drużyny w sytuacji przekroczenia limitu fauli w kwarcie, gdy tylko piłka staje się w grze po czwartym (4) faulu drużyny w danej kwarcie.
 - Administrowanie zmian zawodników.
 - Uruchamianie swojego sygnału dźwiękowego **tylko** wtedy, gdy piłka staje się martwa i zanim stanie się ponownie w grze. Sygnał sekretarza **nie** zatrzymuje zarówno zegara czasu gry, jak i samej gry. Nie powoduje również, że piłka staje się martwa.
- 48.3 **Asystent sekretarza** obsługuje tablicę wyników i pomaga sekretarzowi. W wypadku niezgodności między tablicą wyników a protokołem meczu, które nie mogą zostać wyjaśnione, protokół meczu powinien mieć

pierwsze s two, a tablica wyników musi zosta odpowiednio skorygowana.

- 48.4 Je li pomy ka zapisu w protokole meczu zostaje zauwa ona:
- W czasie gry, sekretarz musi czeka do pierwszej martwej pi ki, zanim uruchomi swój sygna d wi kowy.
 - Po sygnale na zako czenie czasu gry, ale zanim protokó meczu zosta podpisany przez s dziego g ównego, pomy k nale y naprawi , nawet je li ma to wp yw na ko cowy wynik meczu.
 - Po podpisaniu protoko u meczu przez s dziego g ównego, pomy ka nie mo e ju zosta naprawiona. W takiej sytuacji s dzia g ówny lub komisarz (je li jest obecny), musi wys a szczegó owy raport do organizatora rozgrywek.

Art. 49 Mierzący czas gry: obowiązki

- 49.1 **Mierzącego czas gry** nale y wyposa y w zegar czasu gry i stoper, a jego obowi zki to:
- Pomiar czasu gry, przerw na danie i przerw meczu.
 - Kontrolowanie, aby sygna zegara czasu gry zabrzmia bardzo go no i automatycznie na zako czenie **kwarty i dogrywki**.
 - U ycie wszelkich mo liwych rodków, aby natychmiast zawiadomi s dziów, je eli jego sygna nie zadzia a albo nie jest s yszalny.
- 49.2 Mierz cy czas gry, mierzy **czas gry** w nast puj cy sposób:
- W cza zegar czasu gry, kiedy:
 - Podczas rzutu s dziowskiego pi ka zostaje legalnie zbita przez skacz cego zawodnika.
 - Po niecelnym **ostatnim rzucie** wolnym, pi ka pozostaje ywa i dotyka lub zostaje dotkni ta przez zawodnika na boisku.
 - Podczas wprowadzania, pi ka dotyka lub zostaje legalnie dotkni ta przez zawodnika na boisku.
 - Zatrzymuje zegar czasu gry, kiedy:
 - Up ywa czas gry na koniec **kwarty lub dogrywki**.
 - S dzia zagwi d e, gdy pi ka jest ywa.
 - Zostaje zdobyty kosz z gry przez przeciwników dru yny, która poprosi a o przerw na danie.
 - Zostaje zdobyty kosz z gry w czwartej (4) kwarcie lub ka dej dogrywce, a zegar czasu gry wskazuje dwie minuty (2:00) lub mniej.
 - Zabrzmi sygna zegara czasu akcji, podczas gdy dru yna jest w posiadaniu pi ki.
- 49.3 Mierz cy czas gry mierzy czas **przerwy na żądanie** w nast puj cy sposób:
- W cza stoper natychmiast, gdy s dzia zagwi d e i zasygnalizuje przerw na danie.
 - Uruchamia sygna d wi kowy, kiedy up ywa pi dziesi t (50) sekund przerwy na danie.
 - Uruchamia sygna d wi kowy, kiedy up ywa czas przerwy na danie.
- 49.4 Mierz cy czas gry mierzy czas **przerwy meczu** w nast puj cy sposób:
- W cza stoper natychmiast, gdy sko czy si **kwarta lub dogrywka** poprzedzaj ca przerw .
 - Powiadamia s dziów, e pozostay trzy (3) minuty oraz jedna minuta i trzydzie ci sekund (1:30) do rozpocz cia pierwszej i trzeciej kwarty.
 - Uruchamia sygna d wi kowy na trzydzie ci (30) sekund przed rozpocz cciem drugiej i czwartej kwarty oraz ka dej dogrywki.
 - Uruchamia sygna d wi kowy i równocze nie zatrzymuje pomiar czasu natychmiast, gdy przerwa meczu ko czy si .

Art. 50 Mierzący czas akcji: obowiązki

Mierzącego czas akcji nale y wyposa y w zegar czasu akcji, który mierz cy czas akcji ma obs ugiwa w nast puj cy sposób:

- 50.1 **Rozpocząć lub wznowić pomiar**, kiedy:
- Dru yna wchodzi w posiadanie ywej pi ki na boisku. Je eli nast pnie przeciwnik za ledwie dotyka pi ki, to nie rozpoczyna si nowy okresu czasu akcji, je li ta sama dru yna pozostaje w posiadaniu pi ki.
 - Podczas wprowadzania pi ki, dotyka ona lub zostaje legalnie dotkni ta przez jakiegokolwiek zawodnika na boisku.
- 50.2 **Zatrzymać pomiar i nie resetować zegara czasu akcji** – z wy wietlaczem pokazuj cym pozostay czas –

kiedy ta sama drużyna, która była w posiadaniu piłki, będzie wprowadzała piłkę w wyniku:

- Wyjścia piłki poza boisko.
- Kontuzji zawodnika drużyny posiadającej piłkę.
- Fauly technicznego popełnionej przez drużynę posiadającą piłkę.
- Sytuacji rzutu sędziowskiego.
- Fauly obustronnego.
- Skasowania równych kar przeciwko obu drużynom.

Zatrzymanie pomiaru i również nie resetowa zegara czasu akcji – z wyłączeniem pokazującym pozostały czas – kiedy ta sama drużyna, która była w posiadaniu piłki, będzie wprowadzała piłkę na swoim polu ataku w wyniku fauly lub błędów, a zegar czasu akcji wskazywał czternaście (14) sekund lub więcej w momencie zatrzymania gry.

- 50.3 **Zatrzymać pomiar i ustawić zegar czasu akcji na dwadzieścia cztery (24) sekundy** – z wygaszonym wyłączeniem – kiedy:
- Piłka przepisowo wpada do kosza po rzucie z gry.
 - Piłka dotyka obręczy kosza przeciwników i w jej posiadanie wchodzi drużyna, która nie posiadała piłki, zanim ta dotknie obręczy.
 - Drużynom

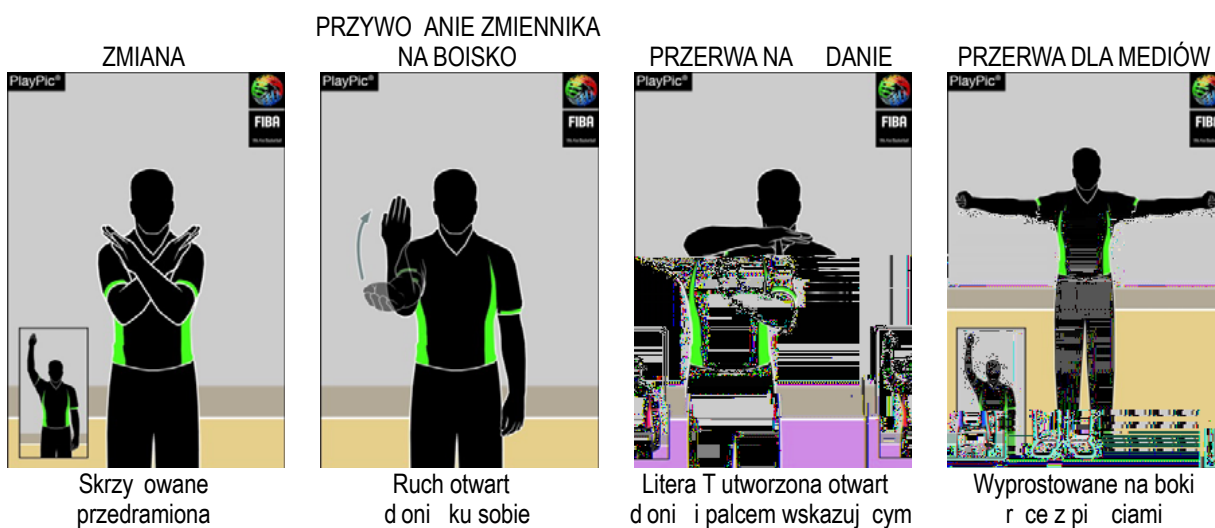
A – SYGNAŁY SĘDZIÓW

- A.1 Różne sygnały ilustrowane w tych przepisach są jedynymi oficjalnymi sygnałami.
- A.2 Zdecydowanie zaleca się, aby podczas sygnalizacji do stolika sędziowskiego, wspomóc komunikację werbalnie (w meczach międzynarodowych w języku angielskim).
- A.3 Ważne jest, aby sędziowie stolikowi znali te sygnały.

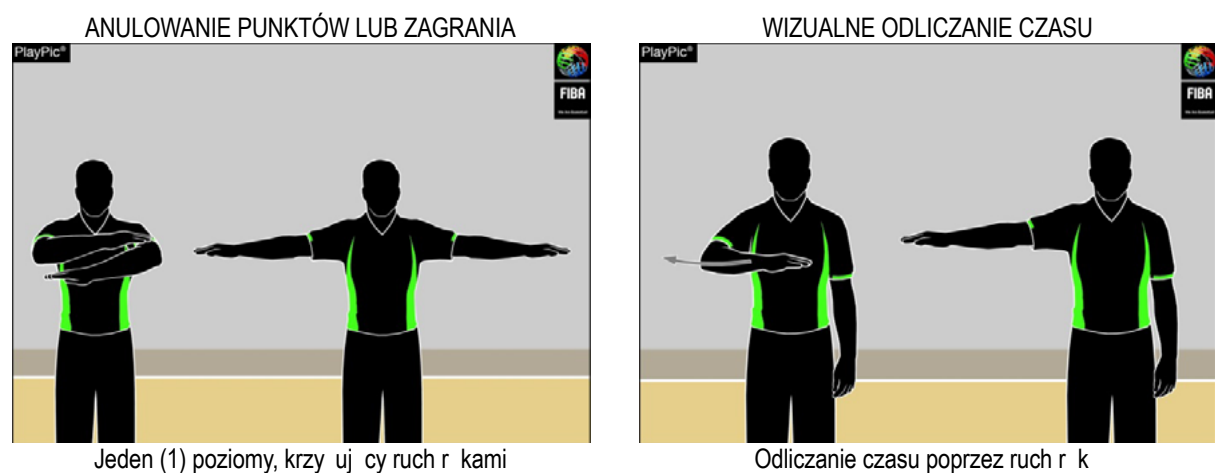
Sygnały dotyczące zegara

ZATRZYMANIE ZEGARA	ZATRZYMANIE ZEGARA NA FAUL	WYCZLENIE ZEGARA
--------------------	-------------------------------	------------------

Zmiana i przerwa na żądanie



Informacyjne



Rodzaje błędów

KROKI



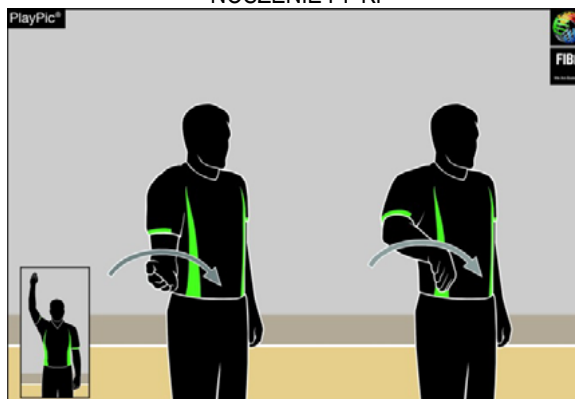
Obroty piłkami

NIELEGALNE KOZŁOWANIE:
PODWÓJNE KOZŁOWANIE



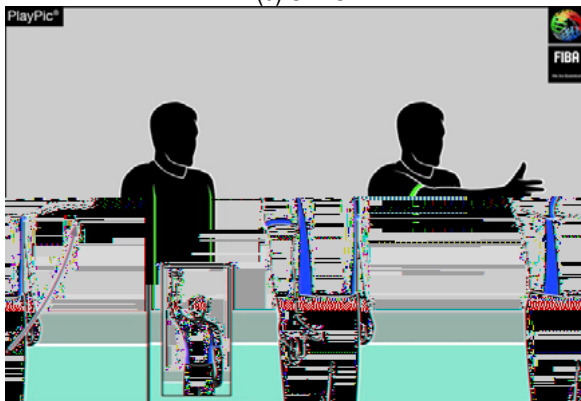
Ruch klepania rękami

NIELEGALNE KOZŁOWANIE:
NOSZENIE PIŁKI



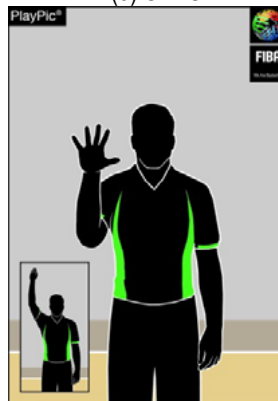
Półobrót ręki

TRZY (3) SEKUNDY



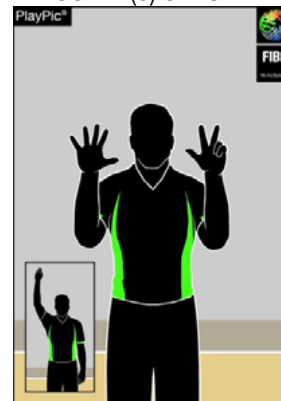
Wyprostowana ręka pokazująca trzy (3) palce

PIĘĆ (5) SEKUND



Pokazanie pięciu (5) palców

OSIEM (8) SEKUND



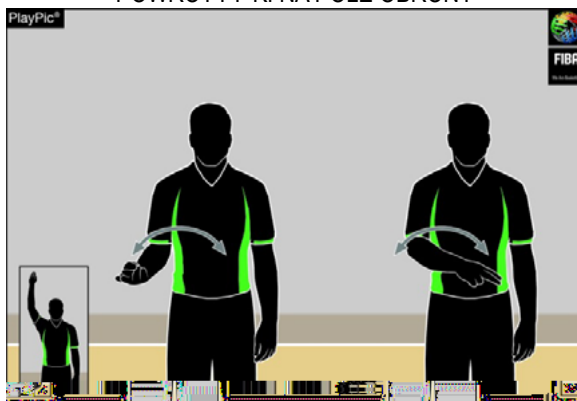
Pokazanie osiem (8) palców

DWADZIE CZYLI CZYTY
(24) SEKUNDY



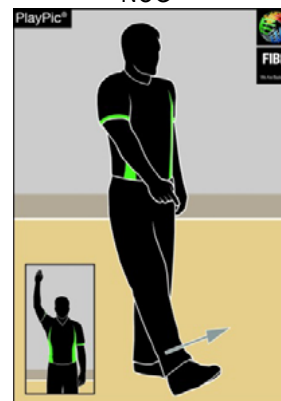
Palce dotykają barku

POWRÓT PIŁKI NA POLE OBRONY



Ruch przedramieniem przed sobą

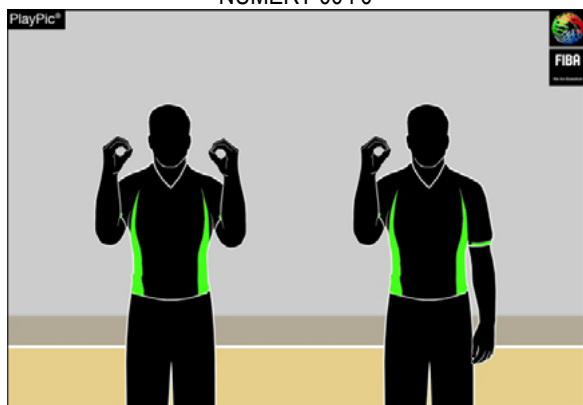
UMYŚLNE KOPNIĘCIE
LUB ZABLOKOWANIE PIŁKI
NOGĄ



Palec wskazuje stop

Numery zawodników

NUMERY 00 i 0



Obie ręce pokazują 0

Prawa ręka pokazuje 0

NUMERY 1 – 5



Prawa ręka pokazuje 1-5

NUMERY 6 – 10



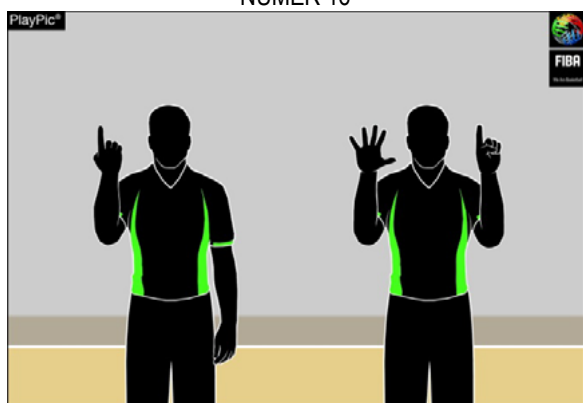
Prawa ręka pokazuje 5, lewa ręka pokazuje 1-5

NUMERY 11 – 15



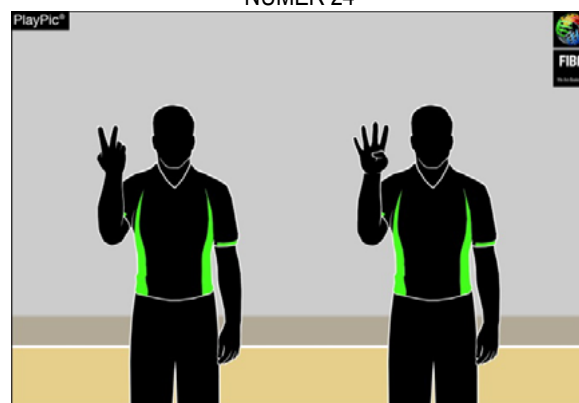
Prawa ręka pokazuje pięć (10), lewa ręka pokazuje 1-5

NUMER 16



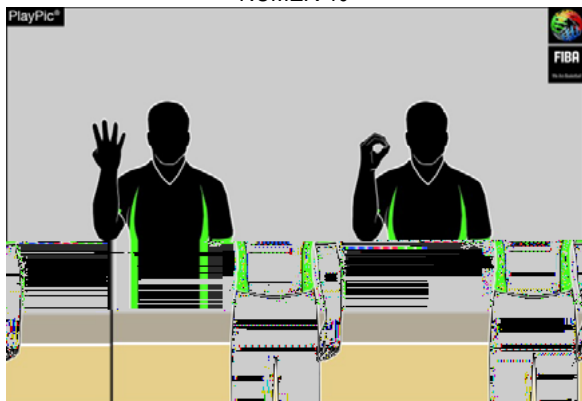
Najpierw odwrócona prawa ręka pokazuje 1 wskazując dekadę, a następnie otwarte ręce pokazują 6 wskazując jedno

NUMER 24



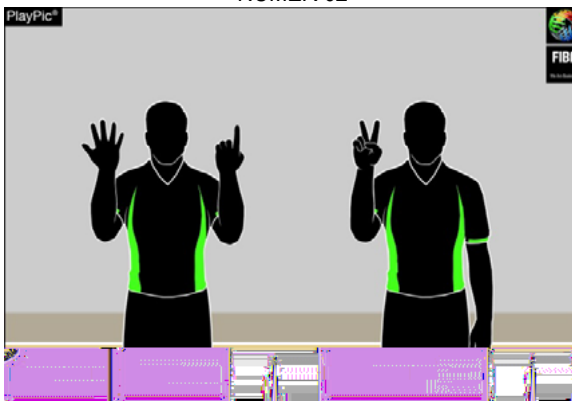
Najpierw odwrócona prawa ręka pokazuje 2 wskazując dekadę, a następnie otwarta prawa ręka pokazuje 4 wskazując jedno

NUMER 40



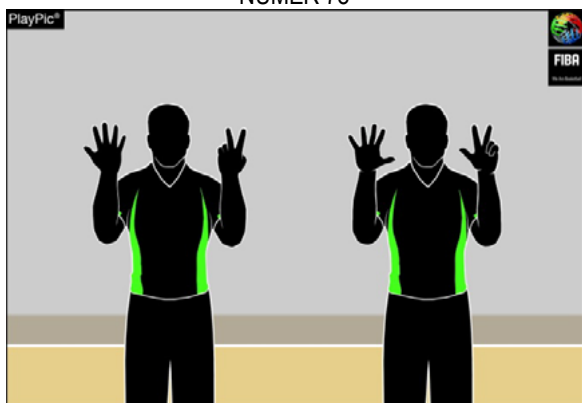
Najpierw odwrócona prawa r ka pokazuje 4 wskazuj c dekad , a nast pnie otwarta prawa r ka pokazuje 0 wskazuj c jedno

NUMER 62



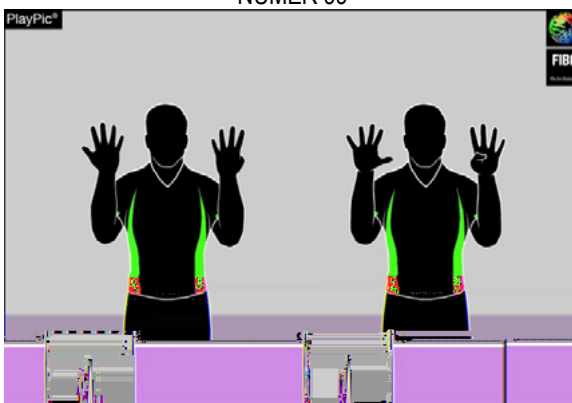
Najpierw odwrócone r ce pokazuj 6 wskazuj c dekad , a nast pnie otwarta prawa r ka pokazuje 2 wskazuj c jedno

NUMER 78



Najpierw odwrócone r ce pokazuj 7 wskazuj c dekad , a nast pnie otwarte r ce pokazuj 8 wskazuj c jedno

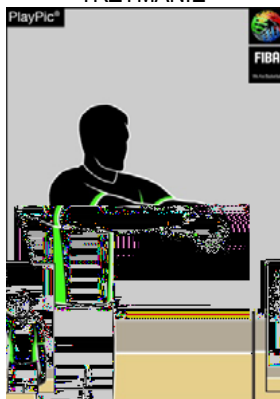
NUMER 99



Najpierw odwrócone r ce pokazuj 9 wskazuj c dekad , a nast pnie otwarte r ce pokazuj 9 wskazuj c jedno

Rodzaje fauli

TRZYMANIE



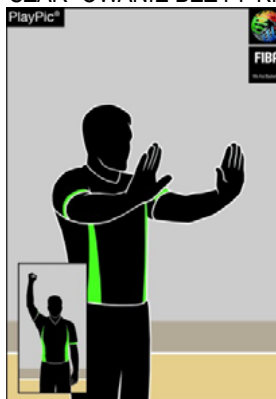
Chwyt za przegub

BLOKOWANIE (W OBRONIE),
NIELEGALNA ZASONA
(W ATAKU)



Obie r ce na biodrach

PCHANIE LUB
SZAROWANIE BEZ PIKI



Ruch pchania r kami

NIELEGALNE DOTYKANIE
R KAMI



Trzymaj c przegub wykona ruch r k do przodu

NIELEGALNE UYCIE RĘK



Uderzenie w przegub

SZAROWANIE Z PIŁKĄ



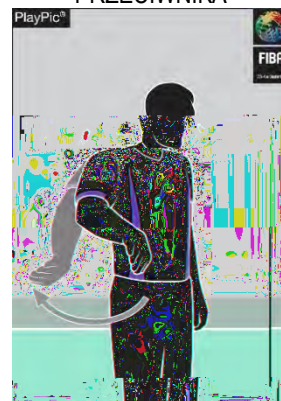
Uderzenie piłki w otwartą dłoń

NIELEGALNY KONTAKT Z RĘKAMI PRZECIWNIKA



Uderzenie dłoni w przedramię

ZAHACZANIE PRZECIWNIKA



Ruch przedramieniem do tyłu

NADMIERNE WYSUWANIE OKCI



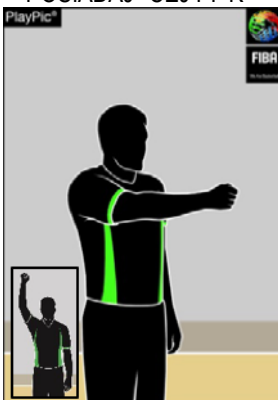
Ruch okiem do tyłu

UDERZENIE W GŁOWĘ



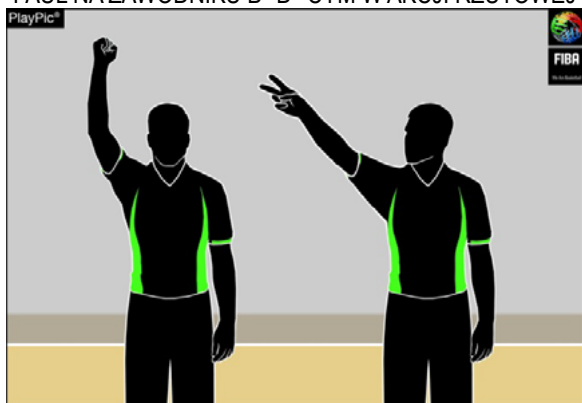
Ruch imitujący uderzenie w głowę

FAUL DRUŻYNY POSIADAJĄCEJ PIŁKĘ



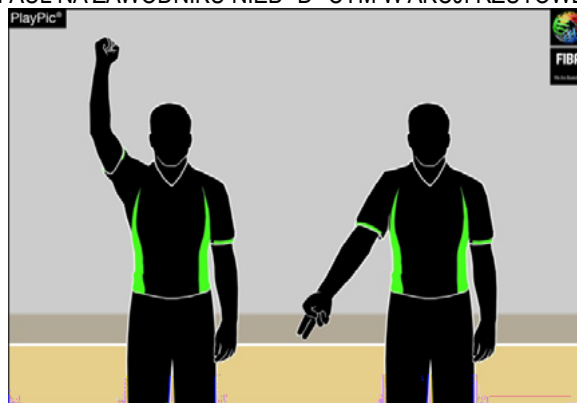
Piłka skierowana w stronę kosza winnej drużyny

FAUL NA ZAWODNIKU BŁĘDNYM W AKCJI RZUTOWEJ



Jedną (1) ręką pokazującą piłkę, a następnie wskazującą liczbę rzutów wolnych

FAUL NA ZAWODNIKU NIEBŁĘDNYM W AKCJI RZUTOWEJ



Jedną (1) ręką pokazującą piłkę, a następnie wskazującą pod nogi

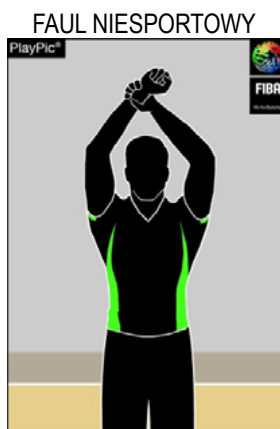
Inne faule



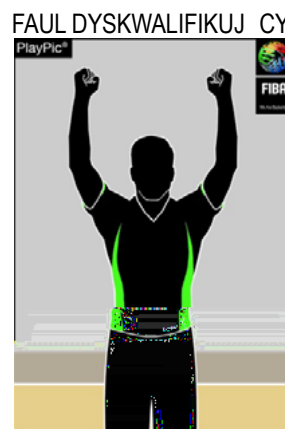
Ruchy krzyżujące rękami



Dłonie tworzą literę T



Chwyć za przegub ręki ponad głowę

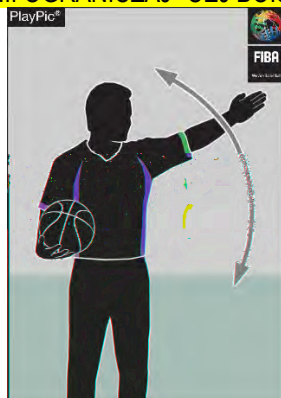


Obie ręce w górę



Dwukrotne opuszczenie i uniesienie przedramienia

NIELEGALNE PRZEKROCZENIE LINII OGRANICZAJĄCEJ BOISKO



Ruch machania ramieniem wzdłuż linii ograniczającej boisko (w ostatnich dwóch minutach czwartej kwarty i każdej dogrywki)

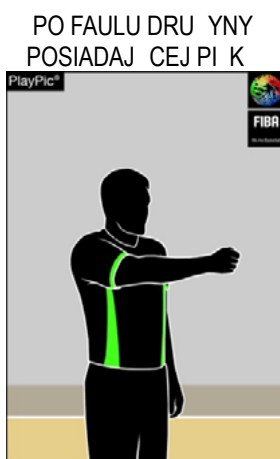


Obrót ręki z wyprostowanym palcem wskazującym

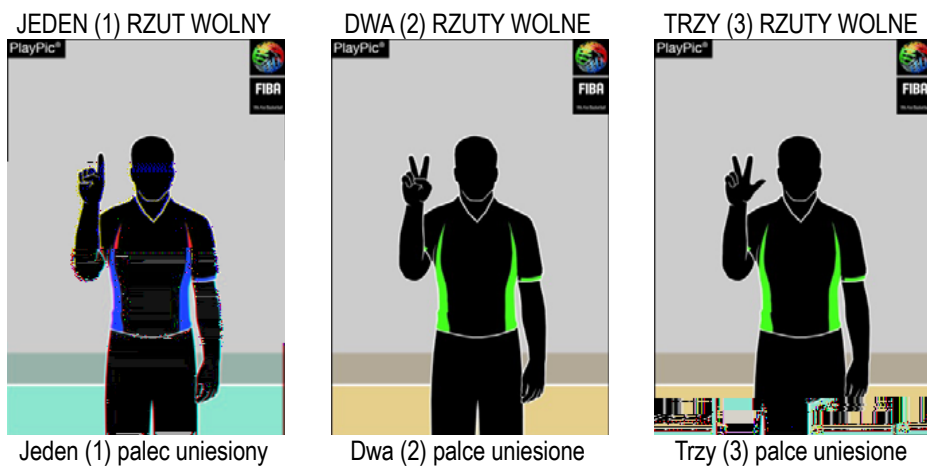
Administracja kary za faul – sygnalizacja do stolika sędziowskiego



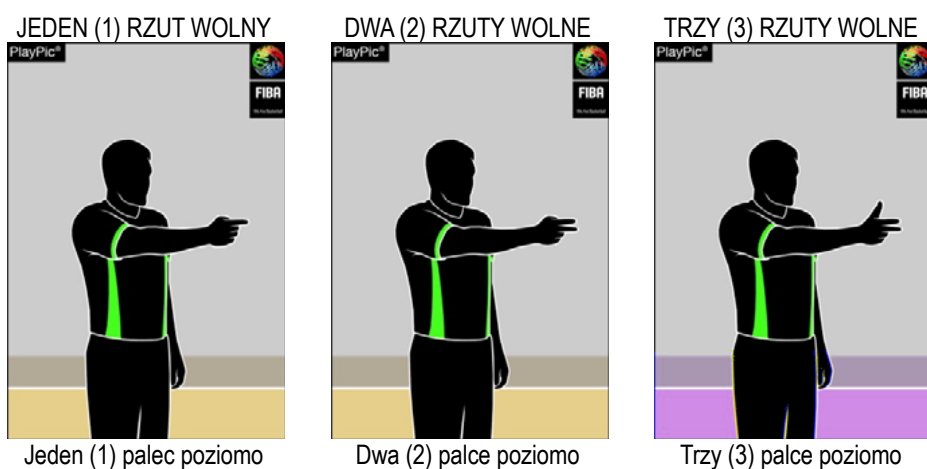
Wskazanie kierunku gry, ręką równoległą do linii bocznej



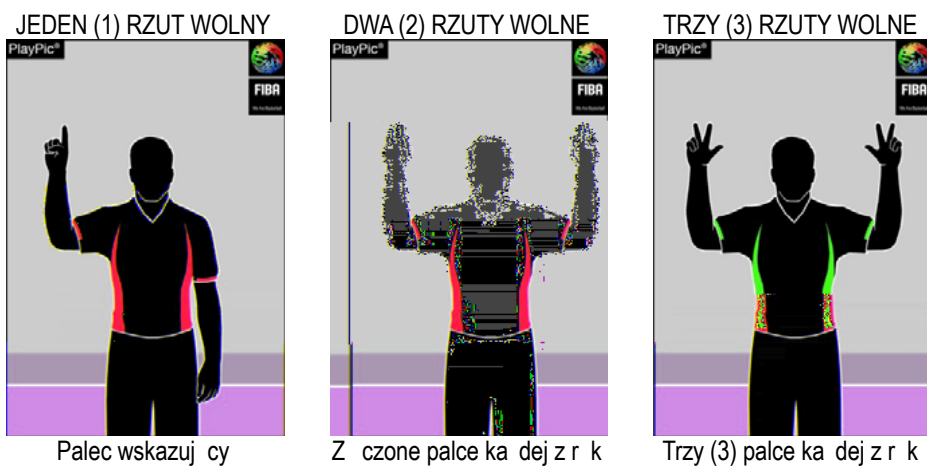
Piłkę wskazującą kierunek gry, ręką równoległą do linii bocznej



Administracja rzutów wolnych – Sędzia aktywny (Prowadzący)



Administracja rzutów wolnych – Sędzia pasywny (Postępujący i Center)



Rysunek 7. Sygnały sędziów

B – PROTOKÓŁ MECZU

Drużyna A _____			Drużyna B _____		
Zawodnicy		Dziesiąta		Godzina	
Miejsce nr _____		Miejscowość _____		Sędzią głównym _____	
				Sędzią pomocniczym 1 _____	
				Sędzią pomocniczym 2 _____	

Przerwy na żądanie		Faule drużyny									
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	①	1	2	3	4	②	1	2	3	4
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	③	1	2	3	4	④	1	2	3	4
Dogrywki											

PRZEBIEG GRY								
	A		B		A		B	
1	1		41	41	81	81		121
2	2		42	42	82	82		122
3	3		43	43	83	83		123
4	4		44	44	84	84		124

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

Faule drużyny	
①	1
②	1
③	1
④	1

Przerwy na żądanie	
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Dogrywki	

Trener _____	
Asystent trenera _____	
Drużyna B	
Przerwy na żądanie	
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Dogrywki	
Licencja nr _____	
Zawodnik _____	
Trener _____	
Asystent trenera _____	

Asystent sekretarza _____	
Licencja osoby gry _____	
Licencja osoby obsługi _____	
Wynik końcowy	
Drużyna A _____	Drużyna B _____
Nazwa drużyny zwyciężającej	

Godzina zakończenia meczu (gg:mm)	

Rysunek 8. Protokół meczu

- B.1 Protokół meczu przedstawiony na rysunku 8 jest polską wersją wzoru zatwierdzonego przez Komisję Techniczną FIBA.
- B.2 Składa się on z oryginału i trzech (3) kopii w różnych kolorach papieru. W rozgrywkach FIBA: oryginał, na białym papierze, przeznaczony jest dla FIBA; pierwsza kopia, na niebieskim papierze, dla organizatorów rozgrywek; druga kopia, na różowym papierze, dla drużyny zwycięskiej; ostatnia kopia, na różowym papierze, dla drużyny pokonanej.
- Uwaga: 1. Sekretarz będzie używał długopisów o dwóch (2) różnych kolorach, czerwony, na pierwszej i trzeciej kwadrant oraz niebieski lub czarny, na drugiej i czwartej kwadrant. W każdej dogrywce będzie używał tego samego koloru, co w drugiej i czwartej kwadrant.
2. Protokół meczu może być przygotowany i wydrukowany elektronicznie.
- B.3 **Co najmniej czterdzieści (40) minut przed planowanym rozpoczęciem meczu** sekretarz przygotowuje protokół meczu w następujący sposób:
- B.3.1 Wpisuje nazwy obu drużyn w rubrykach u góry protokołu. **Drużyną „A”** jest zawsze drużyna miejscowa (gospodarze), a w turniejach lub meczach na neutralnym boisku drużyna, która jest wymieniona w metryce meczu jako pierwsza. Druga drużyna jest **drużyną „B”**.
- B.3.2 Następnie wpisuje:
- Nazw zawodów.
 - Numer meczu.
 - Datę, czas i miejsce rozgrywania meczu.
 - Nazwiska sędziego głównego i sędziego(s) pomocniczego(-ych) oraz ich narodowość (kod IOC).

Drużyna A	HOOPERS	Drużyna B	POINTERS
Rozgrywki	<u>WCM</u>	Data	<u>20.11.2004</u>
		Godz.	<u>20:00</u>
Mecz nr	<u>5</u>	Miejsce	<u>GENEVA</u>
		Sędzia główny	<u>WALTON, M.</u>
		Sędzia pomocniczy 1	<u>CHANG, Y.</u>
		Sędzia pomocniczy 2	<u>BARTOK, K.</u>

Rysunek 9. Nagłówek protokołu meczu

- B.3.3 Drużyna „A” zostaje wpisana w górnej części protokołu, a drużyna „B” w dolnej.
- B.3.3.1 W pierwszej kolumnie sekretarz wpisuje numer – ostatnie trzy (3) cyfry – licencji każdego zawodnika, **trenera i asystenta trenera**. W turniejach, numery licencji mają być podane tylko w protokole pierwszego meczu rozgrywanego przez drużynę.
- B.3.3.2 W drugiej kolumnie sekretarz, posługując się listkami z nazwami zawodników drużyny przedłożonymi przez trenera lub jego przedstawiciela, wpisuje DRUKOWANYMI literami nazwiska i inicjały zawodników według kolejności numerów na ich strojach. Kapitan drużyny powinien być oznaczony skrótem (KPT.) umieszczonym zaraz za jego nazwiskiem.
- B.3.3.3 Jeżeli drużyna wystawia mniej niż dwunastu (12) zawodników, sekretarz wykreśla linię poziomą pozostałe puste rubryki. Jeżeli drużyna wystawia mniej niż jedenastu (11) zawodników, linię poziomą należy wykreślić rubryki do fauli zawodnika, w pierwszej linii poniżej ostatniego zawodnika, a następnie rubryki fauli linii diagonalnej w dół.
- B.3.4 W dolnej części sekcji każdej drużyny, sekretarz wpisuje (DRUKOWANYMI literami) nazwiska trenera i asystenta trenera.
- B.4 **Co najmniej dziesięć (10) minut przed planowanym rozpoczęciem meczu** obaj trenerzy:
- B.4.1 Potwierdzają zgodnie nazwiska i numery swoich zawodników drużyny.

Drużyna A		HOOPERS						
Przerwy na żądanie		Faule drużyny						
7	Kwarta ①		②					
9 10	Kwarta ③		④					
	Dogrywki							
Licencja nr	Zawodnicy	Nr	W	Faule				
				1	2	3	4	5
001	MAYER, F.	5						
002	JONES, M.	8		P	P	P		
003	SMITH, F.	11		U	P	P		
004	FRANK, Y.	12				U		
010	NANCE, L.	18		P	P	U		
012	KING, H. (KPL)	22		P	P			
014	WONG, P.	24						
015	RUSH, S.	25		P	P			
021	MARTINEZ, M.	33		P	P	T	GL	
GD	022	SANCHES, N.	42		P	U	P	U
	024	MANOS, K.	55		D			
Trener	788	LOOR, A.			C	B		
Asystent trenera	555	MONTA, B.						

Rysunek 11. Drużyny w protokole meczu (po meczu)

- B.8.3 Zapis fauli odbywa się następująco:
- B.8.3.1 Faul osobisty zapisuje się jako „P”.
- B.8.3.2 Faul techniczny zawodnika zapisuje się jako „T”. Drugi faul techniczny tego zawodnika również zapisuje się jako „T”, a następnie „GD” (dyskwalifikacja do końca meczu) w kolejnej rubryce.
- B.8.3.3 Faul techniczny trenera za jego osobiste niesportowe zachowanie zapisuje się jako „C”. Drugi podobny faul tego trenera również zapisuje się jako „C”, a następnie „GD” w kolejnej rubryce.
- B.8.3.4 Faul techniczny trenera z jakiegokolwiek innego powodu zapisuje się jako „B”. Trzeci faul techniczny tego trenera (jeden z dotychczas orzeczonych fauli może być „C”) zapisuje się jako „B” lub „C”, a następnie „GD” w kolejnej rubryce.
- B.8.3.5 Faul niesportowy zawodnika zapisuje się jako „U”. Drugi faul niesportowy tego zawodnika zapisuje się również jako „U”, a następnie „GD” w kolejnej rubryce.
- B.8.3.6 Faul techniczny zawodnika, który wcześniej popełnił faul niesportowy lub faul niesportowy zawodnika, który wcześniej popełnił faul techniczny, również zapisuje się jako „T” lub „U”, a następnie „GD” w kolejnej rubryce.
- B.8.3.7 Faul dyskwalifikujący zapisuje się jako „D”.
- B.8.3.8 Każdy faul, który skutkuje karą w postaci rzutu(-ów) wolnego(-ych), zapisuje się dodając odpowiedni liczbę rzutów wolnych (1, 2 lub 3) obok „P”, „T”, „C”, „B”, „U” lub „D”.
- B.8.3.9 Wszystkie faule przeciwko obu drużynom, za które przewidziane są takie same kary i które zostają wzajemnie skasowane zgodnie z art. 42, zapisuje się poprzez dopisanie małego „c” obok „P”, „T”, „C”, „B”, „U” lub „D”.
- B.8.3.10 Faul dyskwalifikujący asystenta trenera, zmiennika, zawodnika wykluczonego lub towarzysza tego drużyny (członek delegacji, w tym również za opuszczenie strefy awki drużyny w sytuacji bójki), zapisuje się jako faul techniczny trenera „B2”.
- B.8.3.11 Po zakończeniu drugiej kwarty oraz po zakończeniu meczu, sekretarz oddziela grubą linią rubryki wykorzystane od niewykorzystanych.

Po zakończeniu meczu, sekretarz wykreśla grubą poziomą linią pozostałe niewykorzystane rubryki.

B.8.3.12 Przykłady fauli dyskwalifikujących asystenta trenera, zmiennika, zawodnika wykluczonego lub towarzyszącego drużynie członka delegacji:

Faul dyskwalifikujący asystenta trenera zostaje zapisany w następujący sposób:

Trener	788	LOOR, A.				
Asystent trenera	555	MONTA, B.				

Faul dyskwalifikujący zmiennika zostaje zapisany w następujący sposób:

001	MAYER, F.	5	⊗				
-----	-----------	---	---	--	--	--	--

Oraz:

Trener	788	LOOR, A.				
Asystent trenera	555	MONTA, B.				

Faul dyskwalifikujący zawodnika wykluczonego po tym, jak popełnił (5) fauli zostaje zapisany w następujący sposób:

01	RUSH, S.	25	⊖	1			1
----	----------	----	---	---	--	--	---

Oraz:

Trener	788	LOOR, A.				
Asystent trenera	555	MONTA, B.				

Faul dyskwalifikujący towarzyszącego członka delegacji zostaje zapisany jego trenerowi w następujący sposób:

Trener	788	LOOR, A.				
Asystent trenera	555	MONTA, B.				

B.8.3.13 Przykłady fauli dyskwalifikujących – w sytuacji bójki – dla trenera, asystenta trenera, zmiennika, zawodnika wykluczonego oraz towarzyszącego drużynie członka delegacji:

Niezależnie od liczby osób zdyskwalifikowanych za opuszczenie strefy awki drużyny, wobec trenera tej drużyny zostaje orzeczony pojedynczy (1) faul techniczny „B” zapisany w następujący sposób:

Trener	788	LOOR, A.				
Asystent trenera	555	MONTA, B.				

Faul dyskwalifikujący trenera i asystenta trenera zostaje zapisany w następujący sposób:

Jeśli tylko trener zostaje zdyskwalifikowany:

Trener	788	LOOR, A.				
Asystent trenera	555	MONTA, B.				

Jeśli tylko asystent trenera zostaje zdyskwalifikowany:

Trener	788	LOOR, A.				
Asystent trenera	555	MONTA, B.				

Jeśli trener i asystent trenera zostają zdyskwalifikowani:

Trener	788	LOOR, A.				
Asystent trenera	555	MONTA, B.				

We wszystkich wolnych rubrykach fauli osób zdyskwalifikowanych wpisuje się „F”.

Faul dyskwalifikujący zmiennika zostaje zapisany w następujący sposób:

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

00	SMITH, E.	9	⊗				
----	-----------	---	---	--	--	--	--

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

00	JONES, M.	8	⊗	1		1	
----	-----------	---	---	---	--	---	--

Faul dyskwalifikujący zawodnika wykluczonego zostaje zapisany w następujący sposób:

Jako zawodnik wykluczony, nie ma już wolnych rubryk fauli, a zatem wpisuje się „F” za ostatnią rubrykę fauli:

01	RUSH, S.	25	×	1			1
----	----------	----	---	---	--	--	---

Faul dyskwalifikujący zmiennika za czynny udział w bójce zostaje zapisany w następujący sposób:

001	MAYER, F.	5	⊗				
-----	-----------	---	---	--	--	--	--

Faul dyskwalifikujący zawodnika wykluczonego za czynny udział w bójce zostaje zapisany w następujący sposób:

01	RUSH, S.	25	×	1			1
----	----------	----	---	---	--	--	---

Faul dyskwalifikujący towarzyszącego drużynie członka delegacji za czynny udział w bójce zostaje zapisany jego trenerowi w następujący sposób:

Trener	788	LOOR, A.			⊗	
Asystent trenera	555	MONTA, B.				

Kiedy faul dyskwalifikujący towarzyszącego drużynie członka delegacji za czynny udział w bójce należy zapisać jego trenerowi jako B₂, ale nie liczy się on do trzech (3) fauli trenera, które powodują jego osobistą dyskwalifikację.

Uwaga: Faule techniczne lub dyskwalifikujące wynikające z art. 39 nie zostają zaliczone do fauli drużyny.

B.9 Faule drużyny

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

B.9.2 Gdy zawodnik popełni faul osobisty, techniczny, niesportowy lub dyskwalifikujący, sekretarz zapisuje faul przeciwko drużynie tego zawodnika, wpisując kolejno drużyny „X” w odpowiedniej rubryce.

B.10 Przebieg meczu

- B.10.1 Sekretarz prowadzi chronologiczny zapis sumaryczny punktów zdobytych przez każdą drużynę.
- B.10.2 Cztery (4) kolumny protokołu meczu przeznaczone są do zapisu punktów.
- B.10.3 Każda kolumna zawiera cztery (4) pionowe rubryki. Dwie (2) rubryki po lewej stronie przeznaczone są dla drużyny „A”, a dwie (2) rubryki po prawej dla drużyny „B”. Rubryki środkowe służą do zapisu wyniku bieżącego (160 punktów) dla każdej drużyny.

Sekretarz:

- **W pierwszej kolejności** zaznacza linię skosną (/ - dla osób praworęcznych lub \ - dla osób leworęcznych) zaliczony rzut do kosza z gry, a grubą kropkę (•) zaliczony rzut wolny, w rubryce **nowej sumarycznej** liczby punktów drużyny, która je uzyskała.
- **Następnie** w pustej rubryce obok nowej sumarycznej liczby punktów (obok nowego znaku / lub \, lub •) wpisuje numer zawodnika, który wykona celny rzut do kosza z gry lub celny rzut wolny.

B.11 Przebieg meczu: dodatkowe instrukcje

- B.11.1 Celny rzut do kosza z gry za trzy (3) punkty wykonany przez zawodnika oznacza się przez zakreślenie kółkiem numeru tego zawodnika.
- B.11.2 Nieumyślny rzut wykonany przez zawodnika do własnego kosza zapisuje się jako zdobyty przez kapitana drużyny przeciwnej znajdującego się na boisku.
- B.11.3 Punkty zdobyte, kiedy piłka nie wpadła do kosza (art. 31), zapisuje się jako zdobyte przez zawodnika, który wykonywał rzut do kosza.
- B.11.4 Po zakończeniu każdej **kwarty i dogrywki** sekretarz zakreśla grubą linią kółko (O) wokół ostatecznej liczby punktów z jakiegoż z graczy **kwarta lub dogrywka** oraz podkreśla grubą poziomą linią tę liczbę oraz numer zawodnika, który zdobył ostatnie punkty.
- B.11.5 Od początku każdej **kwarty i dogrywki** sekretarz kontynuuje chronologiczny zapis sumaryczny od punktu, w którym został przerwany.
- B.11.6 Przy każdej nadarzającej się okazji sekretarz powinien porównywać bieżący wynik w protokole meczu z tablicą wyników. Jeżeli stwierdzi niezgodność, wyniku zapisanego w protokole z wynikiem na tablicy, to w sytuacji gdy jego wynik jest wadliwy, podejmuje natychmiastowe kroki zmierzające do naprawienia wyniku na tablicy. Jeżeli ma wątpliwość lub jedna z drużyn zgłosi zastrzeżenie wobec poprawki, zawiadomi o tym sędziego głównego, gdy tylko piłka stanie się martwa i zegar czasu gry zostanie zatrzymany.
- B.11.7 Sędziowie mogą naprawić jakiegokolwiek błąd w zapisie w protokole, dotyczący wyniku, liczby fauli lub liczby przerw na dany zgodnie z odpowiednimi zapisami w niniejszych Przepisach. Sędziowie mogą zaryfować poprawki. Wskazane korekty błędów w protokole należy opisać na jego odwrocie.

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

Rysunek 12. Przebieg meczu

B.12 Przebieg meczu: sumowanie

- B.12.1 Po zakończeniu każdej kwarty oraz ostatniej dogrywki sekretarz wpisuje wynik danej kwarty oraz sumaryczny wynik wszystkich dogrywek w odpowiedniej rubryce w dolnej części protokołu.
- B.12.2 Natychmiast po zakończeniu meczu, sekretarz wpisuje czas – godzin i minut (-y) – zakończenia meczu, w odpowiedniej rubryce.
- B.12.3 Po zakończeniu meczu sekretarz podkreśla dwiema (2) grubymi, poziomymi liniami liczb punktów i numer zawodnika, który zdobył ostatnie punkty dla każdej drużyny. Dodatkowo wykreśla skośną linią pozostałe rubryki w danej kolumnie.
- B.12.4 Po zakończeniu meczu wpisuje zwycięzcę i nazwę drużyny wygrywającej.
- B.12.5 Następnie sekretarz wpisuje drukowanymi literami swoje nazwisko, po tym, jak zrobi to asystent sekretarza, mierzący czas gry i mierzący czas akcji. Następnie, wszyscy siedzący przy stoliku podpisują protokół obok swoich nazwisk.
- B.12.6 Po podpisaniu protokołu przez sędziego(s) głównego(-ych) i sędziego(-ów) pomocniczego(-ych), sędzią głównym jako ostatni zatwierdza i podpisuje protokół meczu. W ten sposób kończy on administracyjną część meczu i związek sędziów z meczem.

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

Rysunek 13. Sumowanie

Uwaga: Jeżeli jeden z kapitanów (KPT.) podpisze protokół deklarując swój protest (w rubryce „Podpis kapitana w sytuacji protestu”), sędziowie stolikowi oraz sędziowie pomocniczy pozostają do dyspozycji sędziego głównego do czasu, a pozwolą im odejść.

Sekretarz	N. MAIER <i>Maier</i>	Wyniki	Kwarta ① A 15 B 18
Asystent sekretarza	O. SARAŃ <i>Sarań</i>		Kwarta ② A 19 B 10
Mierzący czas gry	R. LEPIAŃC <i>Lepi</i>		Kwarta ③ A 26 B 19
Mierzący czas akcji	K. AUSTIN <i>Austin</i>		Kwarta ④ A 33 B 26
Sędzia główny	<i>Wolter</i>	Wyniki końcowe	Drużyna A 76 Drużyna B 72
Sędzia pomocniczy 1	<i>Chy</i>	Nazwa drużyny wygrywającej	HOOPERS
Sędzia pomocniczy 2	<i>Bek</i>		
Podpis kapitana w sytuacji protestu		Godzina zakończenia meczu (gg:mm)	21:50

Rysunek 14. Stopka protokołu meczu

C – PROCEDURA PROTESTU

- C.1** Drużyna może złożyć protest, jeżeli uważa, że jej interesy zostały naruszone, a dotyczy:
- Pomyłek i błędów w zapisie w protokole meczu, pomiarze czasu gry lub czasu akcji, które nie zostały naprawione przez sędziów.
 - Decyzji o: przegranej walkowerem; odwołaniu lub opóźnieniu rozpoczęcia meczu; niewznowieniu meczu, po tym jak został przerwany; nierozegraniu meczu.
 - Naruszenia, znajdujących zastosowanie, zasad dotyczących dopuszczenia do gry.
- C.2** Dopuszczalność protestu jest uwarunkowana spełnieniem następujących warunków formalnych:
- Kapitan (KPT.) drużyny, nie później niż piętnaście (15) minut po zakończeniu meczu, poinformuje sędziego głównego, że jego drużyna składa protest przeciwko wynikowi meczu oraz złoży podpis w rubryce „Podpis kapitana w sytuacji protestu”.
 - Przedstawiciel drużyny, nie później niż jedna (1) godzinę po zakończeniu meczu, **przed rozpoczęciem gównemu meczu** pisemnie uzasadnienie protestu.
 - Opłata równoważąca jednego tysiąca pięćset franków szwajcarskich (CHF 1.500) zostanie uiszczona na poczet protestu. W wypadku odrzucenia protestu, powyższa opłata nie podlega zwrotowi.
- C.3** Sędzia główny, po otrzymaniu pisemnego uzasadnienia protestu, złoży pisemny raport opisujący zdarzenie, które doprowadziło do protestu, do reprezentanta FIBA lub właściwego organu.
- C.4** Właściwy organ przeprowadzi postępowanie, po którym wyda decyzję w sprawie protestu, tak szybko, jak to możliwe, jednak nie później niż dwadzieścia cztery (24) godziny po zakończeniu przedmiotowego meczu. W toku postępowania, organ wykorzysta wszelkie wiarygodne dowody i może podjąć decyzję o powtórzeniu określonego czasu trwania meczu lub całego meczu. Organ nie może podjąć decyzji o zmianie wyniku meczu, chyba że jest oczywisty i przekonujący dowód, iż w przypadku niewystąpienia powodu objętego protestem, mecz zakończyłby się takim właśnie wynikiem.
- C.5** Werdykt organu uznaje się również za decyzję o zasadach gry i nie podlega ona dalszemu rozpatrzeniu lub zaskarżeniu. Wyjątkowo, decyzje o dopuszczeniu do gry mogą zostać zaskarżone, jeżeli przewidziano to w stosowanych regulaminach.
- C.6** Zapisy szczegółowe dla rozgrywek FIBA lub innych rozgrywek, o ile ich regulaminy nie stanowią inaczej:
- Jeżeli rozgrywki organizowane są w formie turnieju, właściwym organem do rozpatrywania protestów jest Komisja Techniczna (patrz Księga 2, „FIBA Internal Regulations”).
 - W systemie mecz i rewanż, właściwym organem do rozpatrywania protestów dotyczących dopuszczenia do gry jest Departament Dyscyplinarny FIBA. Dla wszystkich innych kwestii będących przyczyną protestu, właściwym organem jest FIBA, reprezentowana przez jedną (1) lub więcej osób, z dozwoleniem w kwestii stosowania i interpretacji Oficjalnych Przepisów Gry w Koszykówce (patrz Księga 2, „FIBA Internal Regulations”).

D – KLASYFIKACJA DRUŻYN

D.1 Procedura

D.1.1 Klasyfikacja drużyn ustala się na podstawie punktów, zgodnie z zapisem zwycięstw i porażek, a mianowicie dwa (2) punkty za każdy wygrany mecz, jeden (1) punkt za każdy przegrany mecz (wraz z przegranymi wskutek braku zawodników) i zero (0) punktów za mecz przegrany walkowerem.

D.1.2 Niniejsza procedura ma zastosowanie we wszystkich rozgrywkach rozgrywanych systemem każdy z każdym (mecz i rewanż).

D.1.3 Jeżeli dwie (2) lub więcej drużyn ma równą liczbę punktów po rozegraniu wszystkich meczów w danej grupie, to o kolejności miejsc decyduje(-) wynik(-i) meczu(-ów) pomiędzy tymi drużynami. Jeżeli liczba punktów w meczach pomiędzy tymi drużynami wciąż jest taka sama, klasyfikacja ustala się według poniższych zasad, w następującej kolejności:

- Decyduje większa różnica koszy zdobytych i straconych w meczach pomiędzy tymi drużynami.
- Decyduje większa liczba koszy zdobytych w meczach pomiędzy tymi drużynami.
- Decyduje większa różnica koszy zdobytych i straconych we wszystkich meczach w danej grupie.
- Decyduje większa liczba koszy zdobytych we wszystkich meczach w danej grupie.

Jeżeli, przed rozegraniem wszystkich meczów w grupie, sytuacja nadal jest nierozstrzygnięta, to drużyny z tą samą punktacją współdzielą miejsce w tabeli. Jeżeli, po zakończeniu fazy grupowej, powyższe zasady nadal nie dają rozstrzygnięcia, klasyfikacja końcowa ustala się w drodze losowania.

D.1.4 Jeżeli jedna (1) lub więcej drużyn zostaje sklasyfikowanych na którymkolwiek etapie zasad podanych powyżej, to procedury z art. D.1.3 stosuje się ponownie w stosunku do pozostałych niesklasyfikowanych drużyn.

D.2 Przykłady

D.2.1 Przykład 1

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

Drużyna	Mecze rozegrane	Zwycięstwa	Porażki	Punkty	Kosze	Różnica koszy
A	3	2	1	5	265:220	+45
B	3	2	1	5	235:270	-35
C	3	1	2	4	240:245	-5
D	3	1	2	4	210:215	-5

- Kolejność : 1. A – zwycięstwo przeciwko B
 2. B
 3. C – zwycięstwo przeciwko D
 4. D

D.2.2 Przykład 2

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

Drużyna	Mecze rozegrane	Zwycięstwa	Porażki	Punkty	Kosze	Różnica koszy
A	3	3	0	6	310:215	+95
B	3	1	2	4	230:265	-35
C	3	1	2	4	235:245	-10
D	3	1	2	4	210:260	-50

- A zatem: 1. A

Następnie: klasyfikacja po meczach między B, C, D:

Drużyna	Mecze rozegrane	Zwycięstwa	Porażki	Punkty	Kosze	Różnica koszy
B	2	1	1	3	175:165	+10
C	2	1	1	3	150:155	-5
D	2	1	1	3	135:140	-5

- Kolejno :
1. A
 2. B
 3. C – zwycięstwo przeciwko D
 4. D

D.2.3 Przykład 3

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

Drużyna	Mecze rozegrane	Zwycięstwa	Porażki	Punkty	Kosze	Różnica koszy
A	3	0	3	3	215:310	-95
B	3	2	1	5	265:265	0
C	3	2	1	5	260:210	+50
D	3	2	1	5	260:215	+45

A zatem: 4. A

Następnie: klasyfikacja po meczach między B, C, D:

Drużyna	Mecze rozegrane	Zwycięstwa
---------	-----------------	------------

D.2.5 Przykład 5

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

Drużyna	Mecze rozegrane	Zwycięstwa	Porażki	Punkty	Kosze	Różnica koszy
A	5	3	2	8	470:400	+70
B	5	3	2	8	420:440	-20
C	5	3	2	8	435:395	+40
D	5	3	2	8	345:360	-15
E	5	2	3	7	375:395	-20
F	5	1	4	6	385:440	-55

A zatem: 5. E
 6. F

Następnie: klasyfikacja po meczach między A, B, C, D:

Drużyna	Mecze rozegrane	Zwycięstwa	Porażki	Punkty	Kosze	Różnica koszy
A	3	2	1	5	305:220	+85
B	3	2	1	5	235:270	-35
C	3	1	2	4	240:245	-5
D	3	1	2	4	210:255	-45

Kolejno : 1. A – zwycięstwo przeciwko B
 2. B
 3. D – zwycięstwo przeciwko C
 4. C
 5. E
 6. F

D.2.6 Przykład 6

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

Drużyna	Mecze rozegrane	Zwycięstwa	Porażki	Punkty	Kosze	Różnica koszy
A	5	3	2	8	398:392	+6
B	5	3	2	8	403:399	+4
C	5	3	2	8	455:423	+32
D	5	3	2	8	383:379	+4
E	5	3	2	8	384:380	+4
F	5	0	5	5	380:430	-50

A zatem: 6. F

Następnie: klasyfikacja po meczach między A, B, C, D, E:

Drużyna	Mecze rozegrane	Zwycięstwa	Porażki	Punkty	Kosze	Różnica koszy
A	4	2	2	6	313:312	+1
B	4	2	2	6	308:309	-1
C	4	2	2	6	350:348	+2
D	4	2	2	6	318:319	-1
E	4	2	2	6	304:305	-1

A zatem: 1. C
2. A

Następnie: klasyfikacja po meczach między B, D, E:

Drużyna	Mecze rozegrane	Zwycięstwa	Porażki	Punkty	Kosze	Różnica koszy
B	2	1	1	3	155:151	+4
D	2	1	1	3	143:147	-4
E	2	1	1	3	143:143	0

Kolejno : 1. C
2. A
3. B
4. E
5. D
6. F

D.2.7 Przykład 7

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

Drużyna	Mecze rozegrane	Zwycięstwa	Porażki	Punkty	Kosze	Różnica koszy
A	5	3	2	8	410:408	+2
B	5	3	2	8	413:409	+4
C	5	3	2	8	455:419	+36
D	5	3	2	8	398:394	+4
E	5	3	2	8	398:394	+4
F	5	0	5	5	395:445	-50

A zatem: 6. F

Następnie: klasyfikacja po meczach między A, B, C, D, E:

Drużyna	Mecze rozegrane	Zwycięstwa	Porażki	Punkty	Kosze	Różnica koszy
A	4	2	2	6	325:328	-3
B	4	2	2	6	318:319	-1
C	4	2	2	6	350:344	+6
D	4	2	2	6	318:319	-1
E	4	2	2	6	318:319	-1

A zatem: 1. C
5. A

Następnie: klasyfikacja po meczach między B, D, E:

Drużyna	Mecze rozegrane	Zwycięstwa	Porażki	Punkty	Kosze	Różnica koszy
B	2	1	1	3	159:159	0
D	2	1	1	3	147:147	0
E	2	1	1	3	147:147	0

- Kolejno :
1. C
 2. B
 3. D – zwycięstwo przeciwko E
 4. E
 5. A
 6. F

D.3 Walkower

D.3.1 Drużyna, która bez ważnej przyczyny nie stawia się do rozegrania zaplanowanego meczu lub zejdzie z boiska przed rozpoczęciem meczu, przegrywa mecz walkowerem i otrzymuje zero (0) punktów w klasyfikacji.

D.3.2 Jeżeli drużyna drugi raz przegrywa mecz walkowerem, to wyniki wszystkich meczów tej drużyny **zostają anulowane**.

D.3.3 Jeżeli drużyna drugi raz przegrywa mecz walkowerem w rozgrywkach grupowych, w których awans do kolejnej rundy uzyskuje() najlepiej sklasyfikowana(e) drużyna(y), to wyniki wszystkich meczów drużyny, która zajmie ostatnie miejsce w innej grupie – rywalizację w układowie na krzyż – należy również anulować.

Przykład

Drużyna A4 przegrywa walkowerem dwa mecze w grupie A, a zatem wszystkie mecze A4 zostają anulowane.

Klasyfikacja końcowa fazy grupowej:

Grupa A	Zwycięstwa	Porażki	Punkty
A1	4	0	8
A2	2	2	6
A3	0	4	4
A4			

Grupa B	Zwycięstwa	Porażki	Punkty
B1	6	0	12
B2	4	2	10
B3	1	5	7
B4	1	5	7

Wyniki meczów rozegranych pomiędzy drużynami B3 i B4:

- B3 – B4 88 – 71
 B4 – B3 76 – 75
 A zatem: 3. B3
 4. B4

Skorygowana klasyfikacja końcowa grupy B:

Grupa B	Zwycięstwa	Porażki	Punkty
B1	4	0	8
B2	2	2	6
B3	0	4	4

D.3.4 Jeżeli drużyna drugi raz przegrywa mecz walkowerem w rozgrywkach grupowych, a do końcowej klasyfikacji fazy grupowej niezbędne jest, aby wszystkie sklasyfikowane drużyny miały tę samą liczbę rozegranych meczów, wyniki wszystkich meczów drużyny, które zajęły ostatnie miejsce w pozostałych grupach należy również anulować.

Przykład

Drużyna B6 przegrywa walkowerem dwa mecze w grupie B, a zatem wszystkie mecze B6 zostają anulowane.

Klasyfikacja ko cowa fazy grupowej:

Grupa A	Zwyci stwa	Pora ki	Punkty
A1	10	0	20
A2	8	2	18
A3	6	4	16
A4	4	6	14
A5	2	8	12
A6	0	10	10

Grupa B	Zwyci stwa	Pora ki	Punkty
B1	8	0	16
B2	6	2	14
B3	4	4	12
B4	2	6	10
B5	0	8	8
B6			

Grupa C	Zwyci stwa	Pora ki	Punkty
C1	10	0	20
C2	8	2	18
C3	5	5	15
C4	5	5	15
C5	2	8	12
C6	0	10	10

Grupa D	Zwyci stwa	Pora ki	Punkty
D1	9	1	19
D2	9	1	19
D3	6	4	16
D4	4	6	14
D5	1	9	11
D6	1	9	11

Wyniki meczów rozegranych pomi dzy dru ynami D5 i D6:

D5 – D6 83 – 81
D6 – D5 92 – 91
A zatem: 5. D5
 6. D6

Skorygowana klasyfikacja ko cowa grup A, C i D:

Grupa A	Zwyci stwa	Pora ki	Punkty
A1	8	0	16
A2	6	2	14
A3	4	4	12
A4	2	6	10
A5	0	8	8

Grupa C	Zwyci stwa	Pora ki	Punkty
C1	8	0	16
C2	6	2	14
C3	3	5	11
C4	3	5	11
C5	0	8	8

Grupa D	Zwyci stwa	Pora ki	Punkty
D1	7	1	15
D2	7	1	15
D3	4	4	12
D4	2	6	10
D5	0	8	8

Uwaga:

Je eli zachodzi konieczno ustalenia kolejno ci dru yn, które zaj y równorz dne pozycje w ró nych grupach, to nale y zestawí wyniki tych dru yn w jednej, wspólnej grupie. Kolejno w tej grupie ustala si wed ug poni szych zasad:

- Lepszy stosunek zwyci stw do pora ek we wszystkich meczach, zgodnie ze skorygowan klasyfikacj ko cow danej grupy.
- Decyduje wi ksza ró nica koszy zdobytych i straconych we wszystkich meczach, zgodnie ze skorygowan klasyfikacj ko cow danej grupy.
- Decyduje wi ksza liczba koszy zdobytych we wszystkich meczach, zgodnie ze skorygowan klasyfikacj ko cow danej grupy.
- Je eli powy sze zasady nadal nie daj rozstrzygni cia, klasyfikacj ko cow ustala si w drodze losowania.

Przykad ustalenia kolejno ci dru yn, które zgodnie ze skorygowan klasyfikacj ko cow zaj y drugie miejsce w swoich grupach.

Grupa X	Zwycięstwa	Porażki	Kosze	Punkty	Różnica koszy
D2	7	1	628:521	15	
B2	6	2	551:488	14	+63
A2	6	2	531:506	14	+25
C2	6	2	525:500	14	+25

A zatem:	1.	D2	Najlepszy stosunek zwycięstw do porażek
	2.	B2	Większa od A2 i C2 różnica koszy zdobytych i straconych
	3.	A2	Większa od C2 liczba zdobytych koszy
	4.	C2	

D.4 Dwumecz (w systemie mecz i rewanż) z sumowaną punktacją

- D.4.1 W serii dwumeczowej (w systemie mecz i rewanż) z sumowaną punktacją, obydwa mecze należy traktować jako jeden (1) mecz osiemdziesięciominutowy (80).
- D.4.2 Jeżeli po zakończeniu czwartej (4) kwarty wynik jest nierozstrzygnięty, nie rozgrywa się dogrywki.
- D.4.3 Jeżeli po zsumowaniu punktów zdobytych przez drużyny w obydwu meczach jest remis, to drugi (2) mecz będzie kontynuowany tyłoma pięćdziesięciominutowymi (5) dogrywkami, ile potrzeba będzie do rozstrzygnięcia wyniku dwumeczu.
- D.4.4 Zwycięzcą serii jest drużyna, która:
- Wygrała obydwa mecze.
 - Zdobyła więcej punktów w zsumowanej punktacji po zakończeniu drugiego meczu, w przypadku gdy każda drużyna wygrała jeden (1) mecz.

D.5 Przykłady

D.5.1 Przykład 1

A - B 80 – 75
B - A 72 – 73

Drużyna A jest zwycięzcą serii (wygrała obydwa mecze).

D.5.2 Przykład 2

A - B 80 – 75
B - A 73 – 72

Drużyna A jest zwycięzcą serii (zsumowana punktacja A 152 – B 148).

D.5.3 Przykład 3

A - B 80 – 80
B - A 92 – 85

Drużyna B jest zwycięzcą serii (zsumowana punktacja A 165 – B 172). W pierwszym meczu nie rozgrywa się dogrywki.

D.5.4

Drużyna B jest zwycięzcą serii (zsumowana punktacja A 171 – B 176).

D.5.6 Przykład 6

A - B 76 – 76

B - A 84 – 84

Zsumowana punktacja A 160 – B 160. Wynik drugiego meczu po rozegraniu dogrywki(-ek):

B - A 94 – 91

Drużyna B jest zwycięzcą serii (zsumowana punktacja A 167 – B 170).

E – PRZERWY DLA MEDIÓW

E.1 Definicja

Organizator rozgrywek może podjąć decyzję czy przerwy dla mediów będą stosowane, a jeżeli tak, to o jakim czasie trwania: sześćdziesiąt (60), siedemdziesiąt pięć (75), dziewięćdziesiąt (90) lub sto (100) sekund.

E.2 Przepis

E.2.1 Oprócz przepisowych przerw na odwołanie, dozwolona jest jedna (1) przerwa dla mediów w każdej kwarcie. Przerwy dla mediów w dogrywkach nie są dozwolone.

E.2.2 Pierwsza przerwa (na odwołanie lub dla mediów) w każdej kwarcie trwa sześćdziesiąt (60), siedemdziesiąt pięć (75), dziewięćdziesiąt (90) lub sto (100) sekund.

E.2.3 Czas trwania pozostałych przerw **w kwarcie** wynosi sześćdziesiąt (60) sekund.

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

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

- Sześćdziesiąt (60), siedemdziesiąt pięć (75), dziewięćdziesiąt (90) lub sto (100) sekund, jeżeli traktowane są jako przerwy dla mediów, to znaczący są pierwszymi w kwarcie, lub
- Sześćdziesiąt (60) sekund, jeżeli nie są traktowane jako przerwy dla mediów, to znaczący zostają zgłoszone przez którąś z drużyn po tym, jak przerwa dla mediów już została zarządzona.

E.3 Procedura

E.3.1 Idealnym rozwiązaniem byłoby odwołanie przerwy dla mediów zanim rozpocznie się ostatnie pięć (5) minut kwarty. Jednak nie ma gwarancji, że będzie taka możliwość.

E.3.2 Jeżeli jedna z drużyn nie poprosiła o przerwę na odwołanie w pierwszych pięciu (5) minutach kwarty, to zarządza się przerwę dla mediów przy pierwszej nadarzającej się okazji, kiedy piłka staje się martwa, a zegar czasu gry jest zatrzymany. Tej przerwy nie zapisuje się żadnej z drużyn.

E.3.3 Jeżeli którejś z drużyn zostaje przyznana przerwa na odwołanie w pierwszych pięciu (5) minutach kwarty, to ta przerwa na odwołanie zostaje potraktowana jako przerwa dla mediów.

Jednocześnie nie zostaje ona zaliczona jako przerwa dla mediów i jako przerwa na odwołanie dla drużyny, która o nią prosiła.

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

KONIEC PRZEPISÓW

I

PROCEDUR MECZOWYCH