



Międzynarodowa Federacja
Koszykówki

FIBA

International Basketball
Federation

We Are Basketball

**OFICJALNE
PRZEPISY GRY
W
KOSZYKÓWKĘ
2004**

Copyright by FIBA

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

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

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

Redakcja oraz tłumaczenie w oparciu o tekst oryginalny – Janusz CALIK
Korekta – Marek ĆMIKIEWICZ, Marek PASZUCHA

Druk WOGRAF

Opracowano na podstawie tekstu zatwierdzonego 12 czerwca 2004 roku przez Międzynarodową Federację Koszykówki FIBA.

Obowiązuje od dnia 1 września 2004 roku.

SPIS TREŚCI

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



Art. 37.	Faul dyskwalifikujący	40
Art. 38.	Faul techniczny	41
Art. 39.	Bójka	43
PRZEPIS 7 – POSTANOWIENIA OGÓLNE		45
Art. 40.	Pięć fauli zawodnika	45
Art. 41.	Faule drużyny: kara	45
Art. 42.	Sytuacje specjalne	45
Art. 43.	Rzuty wolne	46
Art. 44.	Pomyłka możliwa do naprawienia	48
PRZEPIS 8 – SĘDZIOWIE, SĘDZIOWIE STOLIKOWI, KOMISARZ: OBOWIĄZKI I UPRAWNIENIA		50
Art. 45.	Sędziowie, sędziowie stolikowi, komisarz	50
Art. 46.	Sędzia główny: obowiązki i uprawnienia	50
Art. 47.	Sędziowie: obowiązki i uprawnienia	51
Art. 48.	Sekretarz i asystent sekretarza: obowiązki	52
Art. 49.	Mierzący czas gry: obowiązki	53
Art. 50.	Mierzący czas 24 sekund: obowiązki	54
A – SYGNAŁY SĘDZIÓW		55
B – PROTOKÓŁ MECZU		61
C – PROCEDURA PROTESTU		68
D – KLASYFIKACJA DRUŻYN		69
E – PRZERWY TELEWIZYJNE		73

SPIS RYSUNKÓW

Rysunek 1.	Przepisowe pełnowymiarowe boisko	6
Rysunek 2.	Obszar ograniczony	8
Rysunek 3.	Pole rzutów za dwa/trzy punkty	8
Rysunek 4.	Stolik sędziowski i krzesła dla zmienników	9
Rysunek 5.	Zasada cylindra	34
Rysunek 6.	Umieszczenie zawodników podczas rzutów wolnych	47
Rysunek 7.	Sygnaly sędziów	60
Rysunek 8.	Protokół meczu	61
Rysunek 9.	Nagłówek protokołu meczu	62
Rysunek 10.	Drużyny w protokole meczu	63
Rysunek 11.	Przebieg meczu	66
Rysunek 12.	Sumowanie	67
Rysunek 13.	Stopka protokołu meczu	67

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

PRZEPIS 1 – GRA

Art. 1. Definicje

1.1. Mecz koszykówki

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

Nad właściwym przebiegiem gry czuwają sędziowie, sędziowie stolikowi i komisarz.

1.2. Kosz: własny/przeciwnika

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

1.3. Zwycięzca meczu

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

PRZEPIS 2 – BOISKO I WYPOSAŻENIE

Art. 2. Boisko

2.1. Boisko do gry

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

Federacje Narodowe mają prawo zatwierdzić - do swoich rozgrywek - istniejące boiska o minimalnych wymiarach dwadzieścia sześć (26) metrów długości i czternaście (14) metrów szerokości.

2.2. Linie

Wszystkie linie powinny być w tym samym kolorze (preferowany kolor biały), mieć pięć (5) centymetrów szerokości i być dobrze widoczne.

2.2.1. Linie ograniczające

Boisko do gry jest wyznaczone liniami ograniczającymi, składającymi się z linii końcowych (na krótszych bokach) oraz linii bocznych (na dłuższych bokach). Linie te nie są częścią boiska.

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

2.2.2. Linia środkowa, koło środkowe i półkola

Linia środkowa jest wyznaczona równoległe do linii końcowych pomiędzy środkowymi punktami linii bocznych i przedłużona o piętnaście (15) centymetrów za każdą linią boczną.

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

Półkola mają promień jednego metra i osiemdziesięciu centymetrów (1,80), mierzony do zewnętrznej krawędzi linii obwodu, a ich środki pokrywają się z punktami środkowymi linii rzutów wolnych (rysunek 2).

2.2.3. Linie rzutów wolnych i obszary ograniczone

Linie rzutów wolnych wytyczone są równoległe do każdej linii końcowej. Ich dalsza krawędź jest oddalona od wewnętrznej krawędzi linii końcowej o pięć metrów i osiemdziesiąt centymetrów (5,80), a długość wynosi trzy metry i sześćdziesiąt centymetrów (3,60). Środek linii rzutów wolnych znajduje się na wymagowanej linii łączącej środkowe punkty obu linii końcowych.

Obszary ograniczone stanowią części boiska wyznaczone na podłożu liniami końcowymi, liniami rzutów wolnych oraz liniami skośnymi, zaczynającymi się na liniach końcowych, z zewnętrznymi krawędziami w odległości trzech (3) metrów od punktów środkowych linii końcowych i kończącymi się na zewnętrznych krawędziach linii rzutów wolnych. Linie te, wyłączając linię końcową, są częścią obszaru ograniczonego. Jeżeli obszary ograniczone są pomalowane, to ich kolor musi być taki sam, jak kolor koła środkowego.

Miejsca wzdłuż linii skośnych pól rzutów wolnych, przeznaczone dla zawodników podczas wykonywania rzutów wolnych, należy wyznaczyć tak, jak pokazuje rysunek 2.

2.2.4. Pole rzutów za trzy (3) punkty

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

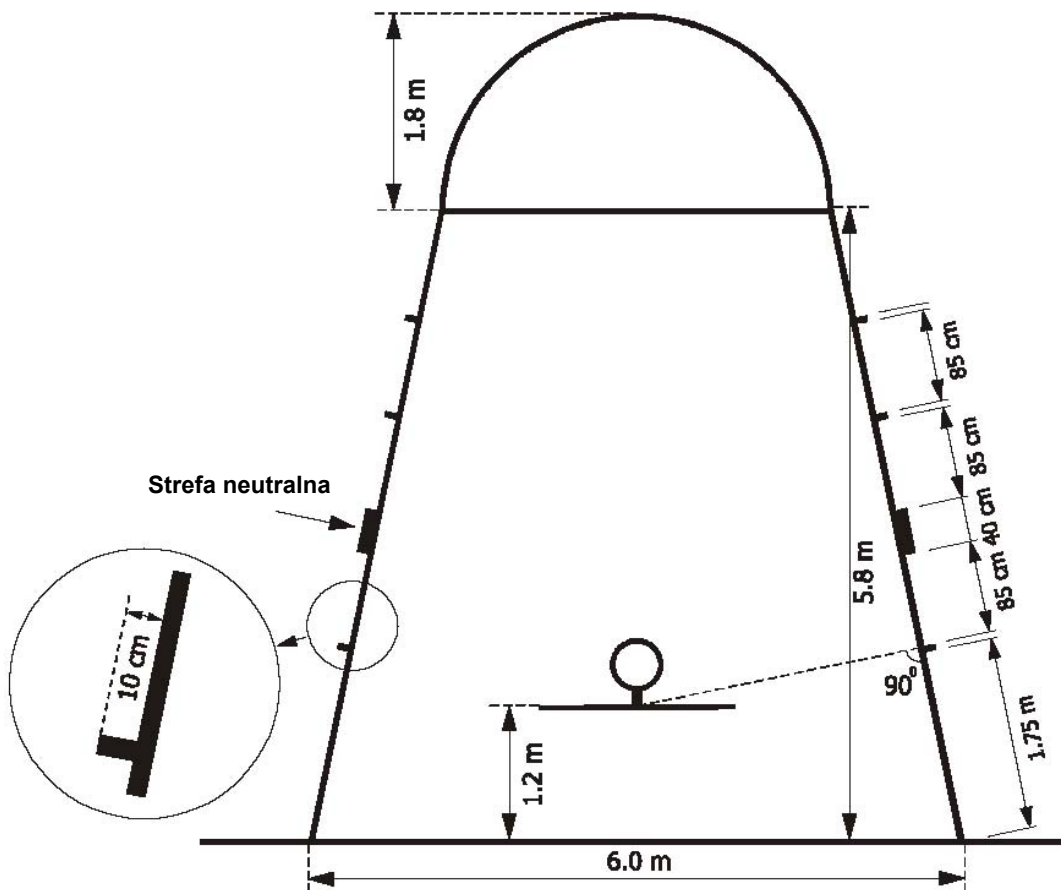
- Dwie linie równoległe do linii bocznych zaczynające się na linii końcowej, w odległości sześciu metrów i dwudziestu pięciu centymetrów (6,25) od punktu na podłożu, który jest dokładnie pod środkiem kosza przeciwnika. Odległość tego punktu od środka wewnętrznej krawędzi linii końcowej wynosi jeden metr i pięćdziesiąt siedem i pół centymetra (1,575).
- Półkole o promieniu sześciu metrów i dwudziestu pięciu centymetrów (6,25), mierzonym od punktu jaki został opisany powyżej do zewnętrznej krawędzi linii tego półkola.

2.2.5. Strefy ławek drużyn

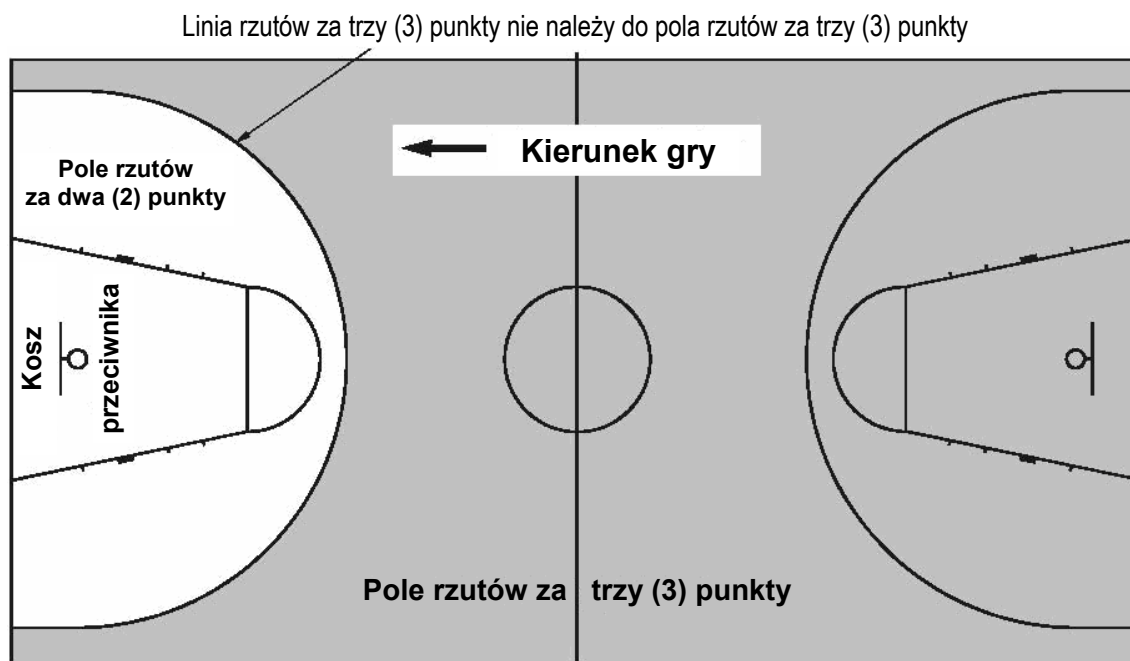
Strefy ławek drużyn (rysunek 1) należy wyznaczyć na zewnątrz boiska po tej samej stronie, co stolik sędziowski i ławki drużyn.

Każda strefa jest wyznaczona linią stanowiącą przedłużenie linii końcowej o co najmniej dwa (2) metry oraz drugą linią o długości co najmniej dwóch (2) metrów, wytyczoną pięć (5) metrów od wewnętrznej krawędzi linii środkowej i prostopadłą do linii bocznej.

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

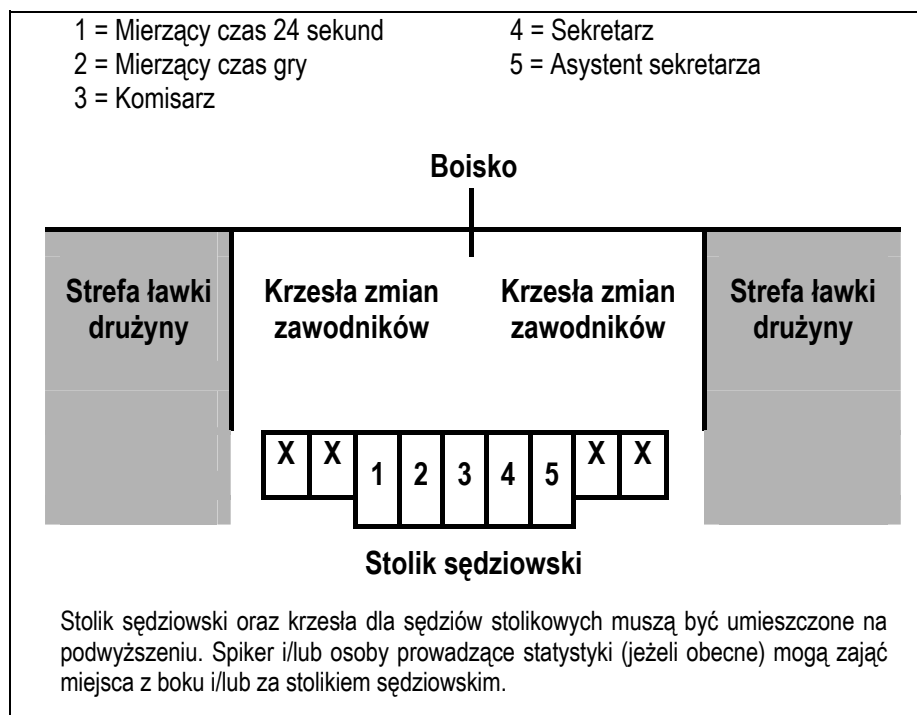


Rysunek 2. Obszar ograniczony



Rysunek 3. Pole rzutów za dwa/trzy punkty

2.3. Usytuowanie stolika sędziowskiego oraz krzeseł dla zmienników (rysunek 4)

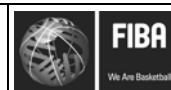


Rysunek 4. Stolik sędziowski i krzeseła dla zmienników

Art. 3. Wyposażenie

Wymagane jest następujące wyposażenie:

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



- Boisko do gry
- Odpowiednie oświetlenie

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

PRZEPIS 3 – DRUŻYNY

Art. 4. Drużyny

4.1. Definicja

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

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

4.1.3. W trakcie gry członek drużyny jest:

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

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

4.2. Przepis

4.2.1. Każda drużyna składa się z:

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

4.2.2. W czasie gry na boisku musi znajdować się pięciu (5) zawodników z każdej drużyny; mogą oni być zmieniani.

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

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

4.3. Stroje

4.3.1. Stroje członków drużyny składają się z:

- Koszulek w tym samym dominującym kolorze z przodu i z tyłu.
Wszyscy zawodnicy muszą mieć koszulki wsunięte w spodenki. Jednoczęściowe stroje są dozwolone.
- Podkoszulki z rękawkami, bez względu na ich krój, nie mogą być noszone pod koszulkami do gry, chyba że zawodnik posiada pisemne zalecenie lekarskie. Jeśli takie zalecenie zostanie uznane, podkoszulek musi być w tym samym dominującym kolorze, co koszulka.
- Spodenek w tym samym dominującym kolorze z przodu i z tyłu, ale niekoniecznie w tym samym kolorze, co koszulki.



- Ściągacze wystające spod spodenek mogą być używane pod warunkiem, że są w tym samym dominującym kolorze, co spodenki.
- 4.3.2. Każdy członek drużyny ma nosić koszulkę oznaczoną z przodu i z tyłu wyraźnym numerem w jednolitym kolorze, kontrastującym z kolorem koszulki.
- Numery muszą być wyraźnie widoczne i:
- Te z tyłu mieć co najmniej dwadzieścia (20) centymetrów wysokości.
 - Te z przodu mieć co najmniej dziesięć (10) centymetrów wysokości.
 - Powinny być wyznaczone linią o szerokości co najmniej dwóch (2) centymetrów.
 - Drużyny powinny używać numerów od cztery (4) do piętnaście (15). Federacje Narodowe mają prawo zatwierdzić w swoich rozgrywkach dowolne numery dwucyfrowe.
 - Zawodnicy tej samej drużyny nie mogą używać tych samych numerów.
 - Wszelkie reklamy lub logo powinny być umieszczone co najmniej pięć (5) centymetrów od numeru.
- 4.3.3. Drużyny muszą posiadać co najmniej dwa (2) komplety koszulek:
- Drużyna wymieniona w programie jako pierwsza (gospodarze) powinna nosić koszulki w kolorze jasnym (preferowany biały).
 - Drużyna wymieniona w programie jako druga (goście) powinna nosić koszulki w kolorze ciemnym.
 - Jeśli obie drużyny wyrażają zgodę, kolory koszulek mogą zostać zamienione.
- 4.4. Inne wyposażenie
- 4.4.1. Wszelkie wyposażenie używane przez zawodników musi być odpowiednie dla koszykówki. Jakikolwiek wyposażenie pomyślane jako powiększające wzrost lub zasięg zawodnika, bądź w jakikolwiek sposób stwarzające niezasłużoną korzyść nie jest dopuszczalne.
- 4.4.2. Zawodnikom nie wolno nosić wyposażenia (przedmiotów), które mogą spowodować kontuzje innych graczy.
- Następujące przedmioty są niedozwolone:
 - Ochraniacze i utwardzone opatrunki na palce, rękę, nadgarstek, łokieć lub przedramię jeśli są wykonane ze skóry, plastiku, giętkiego (miękkiego) plastiku, metalu lub jakiegokolwiek innego twardego materiału, nawet jeśli są pokryte miękką wyściółką.
 - Przedmioty, które mogą zaciąć lub spowodować obrażenia (paznokcie palców rąk muszą być krótko obcięte).
 - Nakrycia głowy, ozdoby do włosów i biżuteria.
 - Następujące przedmioty są dozwolone:
 - Ochraniacz barku, górnej części ramienia, uda lub dolnej części nogi, jeśli jest dostatecznie wyścielany.
 - Ściągacze kolanowe, jeśli są odpowiednio pokryte.
 - Ochraniacze na złamany nos, nawet jeśli są wykonane z twardego materiału.
 - Okulary, jeśli nie stwarzają zagrożenia dla innych zawodników.

- Opaski na głowę o maksymalnej szerokości pięciu (5) centymetrów, wykonane z nieszorstkiej tkaniny w jednolitym kolorze, z giętkiego plastiku lub gumy.

4.4.3. Wszelkie inne wyposażenie nie wymienione w tym artykule musi uzyskać akceptację Komisji Technicznej FIBA.

Art. 5. Zawodnicy: kontuzja

- 5.1. W przypadku kontuzji zawodnika(ów) sędziowie mogą zatrzymać grę.
- 5.2. Jeżeli kontuzja ma miejsce, kiedy piłka jest żywa, sędzia nie powinien gwizdać do momentu, gdy drużyna posiadająca piłkę odda rzut do kosza, straci posiadanie piłki, przetrzyma piłkę lub piłka stanie się martwa. Jednakże gdy konieczna jest ochrona kontuzjowanego zawodnika, sędziowie mogą zatrzymać grę natychmiast.
- 5.3. Jeśli kontuzjowany zawodnik nie może kontynuować gry natychmiast (w ciągu około piętnastu (15) sekund) lub jeśli otrzymuje pomoc medyczną, musi zostać zmieniony lub drużyna musi grać w liczbie mniejszej niż pięciu (5) zawodników.
- 5.4. Po otrzymaniu zezwolenia od sędziego trenerzy, asystenci trenerów, zmiennicy oraz osoby towarzyszące, mogą wejść na boisko, w celu udzielenia pomocy kontuzjowanemu zawodnikowi.
- 5.5. Lekarz może wejść na boisko bez pozwolenia sędziego, jeśli w ocenie lekarza, kontuzjowany zawodnik wymaga natychmiastowej pomocy medycznej.
- 5.6. Podczas meczu każdy zawodnik, który krwawi lub ma otwartą ranę, musi zostać zmieniony. Może on powrócić na boisko tylko po zatrzymaniu krwawienia oraz całkowitym i bezpiecznym zakryciu krwawiącego miejsca lub otwartej rany.
- Kontuzjowany zawodnik lub zawodnik, który krwawi lub ma otwartą ranę, może pozostać w grze, jeżeli krwawienie zostanie zatrzymane lub otwarta rana zabezpieczona podczas przerwy na żądanie przyznanej na prośbę którejkolwiek z drużyn, w tym samym okresie zatrzymania gry.
- 5.7. Rzuty wolne przyznane kontuzjowanemu zawodnikowi muszą zostać wykonane przez jego zmiennika, który następnie nie może zostać zmieniony do momentu, aż upłynie faza gry z włączonym zegarem.
- 5.8. Zawodnicy wyznaczeni przez trenera do rozpoczęcia meczu mogą zostać zmienieni w przypadku kontuzji. W takiej sytuacji drużyna przeciwna ma prawo dokonania zmian takiej samej liczby zawodników.

Art. 6. Kapitan: obowiązki i uprawnienia

- 6.1. Kapitan jest zawodnikiem, który reprezentuje swoją drużynę na boisku. Podczas meczu może on zwracać się w uprzejmy sposób do sędziów, aby uzyskać informacje, jednakże tylko wtedy, kiedy piłka jest martwa i zegar czasu gry jest zatrzymany.
- 6.2. Kapitan może pełnić funkcję trenera.
- 6.3. Jeśli drużyna składa protest przeciwko wynikowi meczu, kapitan winien natychmiast po zakończeniu meczu poinformować o tym sędziego głównego i złożyć podpis w protokole w rubryce „Podpis kapitan w przypadku protestu”.



Art. 7. Trenerzy: obowiązki i uprawnienia

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

Wszyscy wpisani do protokołu członkowie drużyny, są uprawnieni do gry, także w przypadku gdy przybędą na mecz już po jego rozpoczęciu.
- 7.2. Co najmniej dziesięć (10) minut przed rozpoczęciem meczu obaj trenerzy potwierdzą podpisem w protokole zgodność imion i nazwisk swoich członków drużyny oraz nazwisk trenerów. W tym samym czasie wskażą pięciu (5) graczy, którzy rozpoczną mecz. Trener drużyny „A” udzieli tych informacji jako pierwszy.
- 7.3. Tylko trenerzy i asystenci trenerów (jak również zmiennicy i osoby towarzyszące) mogą przebywać w swoich strefach ławek drużyn, jeżeli nie napisano inaczej w niniejszych przepisach.
- 7.4. Trener i asystent trenera mogą podejść do stolika sędziowskiego podczas meczu, w celu uzyskania informacji dotyczących statystyk, ale tylko wtedy, gdy piłka jest martwa i zegar czasu gry jest zatrzymany.
- 7.5. Tylko trener może pozostawać w pozycji stojącej podczas meczu. Może on zwracać się do zawodników podczas meczu pod warunkiem, że pozostaje w strefie ławki swojej drużyny.
- 7.6. Jeżeli drużyna ma asystenta trenera, to jego nazwisko musi być wpisane do protokołu przed rozpoczęciem meczu (jego podpis nie jest konieczny). Przejmuje on wszystkie obowiązki i uprawnienia trenera, jeśli ten - z jakiegokolwiek powodu - nie może ich wykonywać.
- 7.7. Kiedy kapitan opuszcza boisko, trener powinien poinformować sędziego o numerze zawodnika, który będzie pełnił funkcję kapitana na boisku.
- 7.8. Kapitan przejmuje funkcje trenera jeśli nie ma trenera lub trener nie może wykonywać swoich obowiązków i nie ma asystenta trenera wpisanego do protokołu (lub gdy asystent trenera nie może wykonywać tych obowiązków). Jeśli kapitan musi opuścić boisko, może nadal pełnić funkcję trenera. Jednakże jeśli musi opuścić boisko z powodu dyskwalifikacji lub nie może pełnić funkcji trenera z powodu kontuzji, jego zastępca w funkcji kapitana zastępuje go również jako trenera.
- 7.9. Trener wyznacza zawodnika wykonującego rzuty wolne we wszystkich przypadkach nie określonych w niniejszych przepisach.

PRZEPIS 4 – ZASADY GRY

Art. 8. Czas gry, wynik nierozstrzygnięty i dogrywki

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

Art. 9. Rozpoczęcie i zakończenie części meczu lub meczu

- 9.1. Pierwsza kwarta meczu rozpoczyna się, kiedy podczas rzutu sędziowskiego piłka zostaje legalnie zbita przez zawodnika skaczącego.
- 9.2. Kolejne części meczu rozpoczynają się, kiedy podczas wprowadzania piłki dotyka ona lub zostaje legalnie dotknięta przez zawodnika na boisku.
- 9.3. Mecz nie może się rozpocząć, jeżeli choć jedna z drużyn nie ma na boisku pięciu (5) zawodników gotowych do gry.
- 9.4. We wszystkich meczach, drużyna wymieniona w programie jako pierwsza (gospodarz) powinna mieć ławkę oraz własny kosz po lewej stronie stolika sędziowskiego patrząc w kierunku boiska. Jeśli obie drużyny zgadzają się, mogą zamienić się ławkami i/lub koszami.
- 9.5. Przed pierwszą i trzecią kwartą drużyny mają prawo rozgrzewać się na tej połowie boiska, na której znajduje się kosz przeciwnika.



- 9.6. Drużyny zmieniają kosze przed drugą połową.
- 9.7. We wszystkich dogrywkach drużyny grają na te same kosze, na które grały w czwartej kwarcie.
- 9.8. Kwarta, dogrywka lub mecz kończy się, kiedy zabrmi sygnał zegara czasu gry oznajmiający upływanie czasu gry.

Art. 10. Sytuacja piłki

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

Warunek ten nie ma zastosowania i punkty nie zostaną zaliczone, jeżeli po tym jak sędzia zagwiżdżał:

- Zabrmi sygnał zegara czasu gry na koniec części meczu.

- Zabrzmi sygnał urządzenia 24 sekund.
- Wykonana zostanie nowa akcja rzutowa.

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 oraz linii wyznaczających obszar ograniczony.

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

12.1.1. Rzut sędziowski ma miejsce, gdy na rozpoczęcie pierwszej kwarty sędzia podrzuca piłkę w kole środkowym pomiędzy dwoma dowolnymi zawodnikami przeciwnych drużyn.

12.1.2. Piłka przetrzymana ma miejsce, gdy po jednym lub więcej zawodników przeciwnych drużyn trzyma jedną lub obie ręce na piłce tak mocno, że żaden z nich nie może wejść w jej posiadanie bez nadużycia siły.

12.2. Procedura

12.2.1. Każdy skaczący musi stać obiema stopami wewnątrz połowy koła środkowego bliższej jego własnego kosza, z jedną stopą blisko linii środkowej.

12.2.2. Zawodnicy tej samej drużyny nie mogą wokół koła zajmować przyległych pozycji, jeżeli przeciwnik pragnie zająć którąś z tych pozycji.

12.2.3. Sędzia powinien podrzucić piłkę w górę (pionowo) między dwoma przeciwnikami, wyżej niż którykolwiek z nich mógłby osiągnąć skacząc.

12.2.4. Piłka musi zostać uderzona (zbita) ręką(ami) przez jednego lub obu skaczących **po tym**, jak osiągnie najwyższy punkt.

12.2.5. Żaden ze skaczących nie może opuścić swojej pozycji zanim piłka nie zostanie przepisowo zbita.

12.2.6. Żaden ze skaczących nie może złapać piłki, ani dotknąć jej więcej niż dwukrotnie, dopóki nie dotknie ona jednego z nieskaczących zawodników lub podłogi.

12.2.7. Jeżeli piłka nie zostanie zbita przynajmniej przez jednego ze skaczących, rzut sędziowski należy powtórzyć.

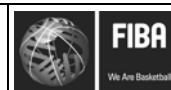
12.2.8. Przed zbitciem piłki żadna część ciała nieskaczących zawodników nie może znajdować się na lub ponad linią koła (cylindra).

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

12.3. Sytuacje rzutu sędziowskiego

Sytuacja rzutu sędziowskiego następuje, kiedy:

- Orzeczono piłkę przetrzymaną.



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

12.4. Naprzemienne posiadanie piłki

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

12.4.2. W sytuacjach rzutów sędziowskich, drużyny będą naprzemian otrzymywały piłkę do wprowadzenia z miejsca poza boiskiem, najbliższej zaistniałej sytuacji rzutu sędziowskiego.

12.4.3. Proces naprzemiennego posiadania piłki rozpocznie drużyna, która nie wejdzie w posiadanie żywej piłki na boisku po rzucie sędziowskim rozpoczynającym pierwszą kwartę.

12.4.4. Drużyna mająca prawo do następnego naprzemiennego posiadania piłki na koniec części meczu rozpocznie kolejną część meczu wprowadzeniem piłki z przedłużenia linii środkowej naprzeciw stolika sędziowskiego.

12.4.5. Naprzemienne posiadanie piłki:

- **Rozpoczyna się**, kiedy piłka jest w dyspozycji zawodnika wprowadzającego ją do gry.
- **Kończy się**, kiedy:
 - Piłka dotyka lub jest legalnie dotknięta przez zawodnika na boisku.
 - Drużyna wprowadzająca piłkę popełnia błąd.
 - Żywa piłka zatrzymuje się na podpórkach kosza podczas wprowadzania piłki.

12.4.6. Drużynę mającą prawo do następnego wprowadzenia piłki wskazuje strzałka naprzemiennego posiadania, skierowana w stronę kosza drużyny przeciwnej. Kierunek strzałki jest zmieniany natychmiast, kiedy kończy się naprzemienne posiadanie piłki.

12.4.7. Jeśli drużyna popełnia błąd wprowadzając piłkę podczas naprzemiennego posiadania, to traci prawo do tego wprowadzenia piłki. Strzałkę naprzemiennego posiadania należy natychmiast przestawić tak, aby wskazywała, że przeciwnicy drużyny, która popełniła błąd będą mieli prawo do naprzemiennego posiadania w następnej sytuacji rzutu sędziowskiego. Grę należy wznowić przyznając piłkę przeciwnikom drużyny, która popełniła błąd, jak po normalnym błędzie (tj. niezwiązanym z naprzemiennym posiadaniem piłki).

12.4.8. Faul popełniony przez którąkolwiek z drużyn:

- Przed rozpoczęciem innej części meczu niż pierwsza kwarta, lub
- W sytuacji wprowadzania piłki podczas naprzemiennego posiadania, nie powoduje utraty prawa do wprowadzenia piłki.

Jeśli faul ma miejsce podczas wprowadzania piłki na rozpoczęcie części meczu po tym, jak piłka została oddana do dyspozycji zawodnika wprowadzającego ją, ale zanim dotknęła zawodnika na boisku, należy to traktować jak faul popełniony w czasie gry i odpowiednio ukarać.

Art. 13. Gra piłką

13.1. Definicja

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

13.2. Przepis

13.2.1. Bieganie z piłką, **umyślnie** jej kopanie lub blokowanie jakąkolwiek częścią nogi albo uderzenie piłki pięścią, jest błędem. Jednakże **przypadkowy** kontakt z piłką lub jej dotknięcie jakąkolwiek częścią nogi **nie jest** błędem.

13.2.2. Sięganie przez kosz od dołu w celu dotknięcia piłki podczas podania lub zbiórki jest błędem.

Art. 14. Posiadanie piłki

14.1. Posiadanie piłki przez drużynę **rozpoczyna się**, kiedy zawodnik tej drużyny jest w posiadaniu żywej piłki tj. trzyma ją lub koźluje albo ma piłkę w dyspozycji.

14.2. Posiadanie piłki przez drużynę **trwa**, kiedy:

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

14.3. Posiadanie piłki przez drużynę **kończy się**, kiedy:

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

Art. 15. Zawodnik w akcji rzutowej

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

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

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

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

15.2. Akcja rzutowa:

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



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

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

15.3. Ruch ciągły w akcji rzutowej:

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

Art. 16. Kosz: kiedy zdobyty i jego wartość

16.1. Definicja

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

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

16.2. Przepis

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

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

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

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

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

Art. 17. Wprowadzenie piłki

17.1. Definicja

17.1.1. Wprowadzenie piłki ma miejsce, kiedy piłka jest podawana, wrzucana na boisko przez zawodnika znajdującego się poza boiskiem.

17.2. Procedura

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

- Sędzia znajduje się nie więcej niż trzy do czterech (3-4) metrów od zawodnika.
- Zawodnik stoi we właściwym, wskazanym przez sędziego miejscu.

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

17.2.3. Na rozpoczęcie części gry innej niż pierwsza kwarta lub po rzucie(tach) wolnym(ch) za faul techniczny, niesportowy lub dyskwalifikujący, piłkę wprowadza się z przedłużenia linii środkowej naprzeciw stolika sędziowskiego, bez względu na to czy ostatni lub jedyny rzut wolny był celny. Zawodnik wprowadzający piłkę powinien ustawić stopy po obu stronach przedłużenia linii środkowej. Ma on prawo podać piłkę do zawodnika znajdującego się w dowolnym miejscu na boisku.

17.2.4. Po faulu osobistym zawodnika drużyny posiadającej żywą piłkę lub mającej prawo do wprowadzenia piłki, piłkę należy wprowadzić najbliżej miejsca naruszenia przepisów.

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

17.2.6. Po celnym koszu z gry albo celnym jedynym lub ostatnim rzucie wolnym:

- Którykolwiek przeciwnik drużyny, która zdobyła punkty wprowadzi piłkę z dowolnego miejsca na linii końcowej po tej stronie boiska, na której uzyskano kosz.
- Ma to także zastosowanie, gdy sędzia wręcza piłkę zawodnikowi lub oddaje mu ją do dyspozycji po przerwie na żądanie lub jakimkolwiek zatrzymaniu gry po zdobytym koszu z gry lub rzutu wolnego.
- Zawodnik wprowadzający piłkę może poruszać się równolegle i/lub prostopadłe do linii końcowej, a piłka może być podawana pomiędzy zawodnikami tej drużyny znajdującymi się na lub poza linią końcową, ale odliczanie pięciu (5) sekund rozpoczyna się od momentu, kiedy piłka jest w dyspozycji pierwszego zawodnika poza boiskiem.

17.3. Przepis

17.3.1. Zawodnik wprowadzający piłkę **nie** może:

- Wykorzystać więcej niż pięć (5) sekund na wypuszczenie piłki z rąk.
- Wejść na boisko trzymając piłkę w ręce(kach).
- Spowodować, aby piłka dotknęła obszaru poza boiskiem po tym, jak wypuścił ją z rąk.
- Dotknąć piłki na boisku zanim dotknie ona innego zawodnika.
- Spowodować, aby piłka wpadła bezpośrednio do kosza.
- Przenieść się więcej niż jeden (1) metr równolegle do linii lub w więcej niż jednym kierunku z miejsca wyznaczonego przez sędziego, przed lub w trakcie wypuszczania piłki. Może on jednak przemieszczać się prostopadłe do linii tak daleko, jak pozwalają na to warunki.



17.3.2. Żaden inny zawodnik **nie** może:

- Mieć jakiegokolwiek części ciała ponad linią ograniczającą boisko zanim piłka nie zostanie przerzucona ponad tą linią.
- Być bliżej niż jeden (1) metr od zawodnika wprowadzającego piłkę, jeśli wolny od przeszkód obszar poza boiskiem, w miejscu wprowadzania piłki, ma mniej niż dwa (2) metry.

Naruszenie art. 17.3. stanowi błąd.

17.4. Kara

Piłkę przyznaje się przeciwnikom do wprowadzenia z tego samego miejsca.

Art. 18. Przerwa na żądanie

18.1. Definicja

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

18.2. Przepis

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

18.2.2. Możliwość przyznania przerwy na żądanie **rozpoczyna się**, kiedy:

- Piłka staje się martwa, zegar zawodów jest zatrzymany oraz sędzia skończył sygnalizację do stolika sędziowskiego.
- Kosz z gry zdobywają przeciwnicy drużyny, która prosiła o przerwę na żądanie.

18.2.3. Możliwość przyznania przerwy na żądanie **kończy się**, kiedy:

- Przy pierwszym lub jedynym rzucie wolnym piłka znajduje się w dyspozycji zawodnika wykonującego rzut(y) wolny(e).
- Piłka znajduje się w dyspozycji zawodnika wprowadzającego ją spoza boiska.

18.2.4. Każdej drużynie mogą być przyznane dwie (2) przerwy na żądanie w pierwszej połowie meczu, trzy (3) w drugiej połowie meczu oraz jedna (1) w każdej dogrywce.

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

18.2.6. Przerwa na żądanie przyznawana jest trenerowi drużyny, który pierwszy prosił o nią, chyba że przerwa jest przyznawana po koszu z gry zdobytym przez przeciwników i bez orzeczonego faula.

18.3. Procedura

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

18.3.2. Prośba o przerwę na żądanie może być wycofana tylko zanim sekretarz zasygnalizuje ją sędziom na boisku.

18.3.3. Przerwa na żądanie:

- **Rozpoczyna się**, kiedy sędzia zagwizdże i pokaże sygnał przerwy na żądanie.

- **Kończy się**, kiedy sędzia zagwiżdże i przywoła drużyny na boisko.

18.3.4. Kiedy tylko możliwość przyznania przerwy na żądanie rozpocznie się, sekretarz uruchamia sygnał dźwiękowy, aby powiadomić sędziów, że została zgłoszona prośba o przerwę na żądanie.

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

18.3.5. Podczas przerwy na żądanie (oraz w przerwie meczu przed rozpoczęciem drugiej i czwartej kwarty oraz każdej dogrywki) zawodnicy mogą opuścić boisko i usiąść na ławce drużyny, a osoby upoważnione do przebywania w strefie ławki mogą wejść na boisko pod warunkiem, że członkowie drużyny pozostają w pobliżu swojej ławki.

18.4. Ograniczenia

18.4.1. Przerwa na żądanie nie może zostać przyznana pomiędzy rzutami wolnymi, ani też po rzucie(tach) wolnym(ch) wynikającym(ch) z kary za jeden (1) faul, do momentu aż piłka stanie się ponownie martwa po fazie gry z włączonym zegarem.

Wyjątki:

- Został odgwizdany faul w czasie wykonywania rzutów wolnych. W tym wypadku rzuty wolne zostaną dokończone, a przerwa na żądanie może zostać przyznana przed wykonaniem kary za ten faul.
- Został odgwizdany faul zanim piłka stała się żywa po ostatnim lub jedynym rzucie wolnym. W tym wypadku przerwa na żądanie może zostać przyznana przed wykonaniem kary za ten faul.
- Został odgwizdany błąd zanim piłka stała się żywa po ostatnim lub jedynym rzucie wolnym. W tym wypadku przerwa na żądanie może zostać przyznana przed wprowadzeniem piłki po tym błędzie.

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

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

Art. 19. Zmiana

19.1. Definicja

Zmiana jest przerwą w grze na prośbę zmiennika.

19.2. Przepis

19.2.1. Drużyna może zmienić zawodnika podczas możliwości dokonania zmiany.

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

- Piłka staje się martwa, zegar zawodów jest zatrzymany oraz sędzia skończył sygnalizację do stolika sędziowskiego.
- Przeciwnicy drużyny, która prosiła o zmianę, zdobywają kosz z gry w ostatnich dwóch (2) minutach czwartej kwarty lub ostatnich dwóch (2) minutach każdej dogrywki.



19.2.3. Możliwość dokonania zmiany **kończy się**, kiedy:

- Przy pierwszym lub jedynym rzucie wolnym piłka znajduje się w dyspozycji zawodnika wykonującego rzut(y) wolny(e).
- Piłka znajduje się w dyspozycji zawodnika wprowadzającego ją spoza boiska.

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

Wyjątki:

- Jeśli liczba zawodników w drużynie została zredukowana do mniej niż pięciu (5) zawodników na boisku.
- Jeśli zawodnik związany z pomyłką możliwą do naprawienia znajduje się na ławce drużyny po tym, jak został prawidłowo zmieniony.
- Zawodnik jest kontuzjowany lub krwawi i otrzymuje pomoc lub dochodzi do siebie podczas przerwy na żądanie.

19.3. Procedura

19.3.1. Tylko zmiennik ma prawo prosić o zmianę. W tym celu powinien (zmiennik, a nie trener lub asystent trenera) podejść do sekretarza i wyraźnie poprosić o zmianę wykonując właściwy sygnał rękami lub usiąść na krześle zmian.

19.3.2. Prośba o zmianę może być wycofana tylko zanim sekretarz zasygnalizuje ją sędziom na boisku.

19.3.3. Kiedy tylko możliwość dokonania zmiany rozpocznie się, sekretarz uruchamia sygnał dźwiękowy, aby powiadomić sędziów, że została zgłoszona prośba o zmianę.

19.3.4. Zmiennik powinien pozostać poza boiskiem aż do momentu, kiedy sędzia da sygnał na zmianę i przywoła go, aby wszedł na boisko.

19.3.5. Zawodnik zmieniany nie musi zgłaszać się ani do sekretarza, ani do sędziego i może udać się bezpośrednio do swojej ławki.

19.3.6. Zmiana powinna być dokonana tak szybko, jak jest to możliwe. Zawodnik, który popełnił piątą (5) faul lub został zdyskwalifikowany, musi zostać zmieniony natychmiast (w ciągu około trzydziestu (30) sekund). Jeśli - w opinii sędziego - następuje nieuzasadnione opóźnienie, winnej drużynie powinna zostać przyznana przerwa na żądanie. Jeśli drużyna ta nie posiada już przerwy na żądanie, jej trener może zostać ukarany faulem technicznym („B”).

19.3.7. Jeśli zmiana ma być dokonana podczas przerwy na żądanie lub w przerwie meczu, zmiennik musi zgłosić się do sekretarza przed wejściem na boisko.

19.3.8. Zawodnik wykonujący rzut(y) wolny(e) może zostać zmieniony pod warunkiem, że:

- Prośba o zmianę została zgłoszona zanim możliwość zmiany zakończyła się przy pierwszym lub jedynym rzucie wolnym.
- Piłka stała się martwa po ostatnim lub jedynym rzucie wolnym.

Jeśli zmieniany jest zawodnik wykonujący rzut(y) wolny(e) po tym, jak piłka stała się martwa po ostatnim lub jedynym rzucie wolnym, to drużyna przeciwna może również dokonać **jednej** zmiany pod warunkiem, że prośba o nią została zgłoszona zanim piłka stała się żywa przy ostatnim lub jedynym rzucie wolnym.

19.3.9. Zawodnik mający wykonać rzut(y) wolny(e) musi zostać zmieniony, kiedy:

- Jest kontuzjowany.
- Popelnił piąty (5) faul.
- Został zdyskwalifikowany.

19.4. Ograniczenia:

19.4.1. Zmiana nie może zostać dokonana pomiędzy rzutami wolnymi, ani też po rzucie(tach) wolnym(ch) wynikającym(ch) z kary za jeden (1) faul, do momentu aż piłka stanie się ponownie martwa po fazie gry z włączonym zegarem.

Wyjątki:

- Został odgwizdany faul w czasie wykonywania rzutów wolnych. W tym wypadku rzuty wolne zostaną dokończone, a zmiana może zostać dokonana przed wykonaniem kary za ten faul.
- Został odgwizdany faul zanim piłka stała się żywa po ostatnim lub jedynym rzucie wolnym. W tym wypadku zmiana może zostać dokonana przed wykonaniem kary za ten faul.
- Został odgwizdany błąd zanim piłka stała się żywa po ostatnim lub jedynym rzucie wolnym. W tym wypadku zmiana może zostać dokonana przed wprowadzeniem piłki po tym błędzie.

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

19.4.2. **Zmiana nie może zostać dokonana** przez drużynę zdobywającą kosz, kiedy zegar zawodów zostaje zatrzymany po celnym rzucie do kosza w ostatnich dwóch (2) minutach czwartej kwarty lub ostatnich dwóch (2) minutach każdej dogrywki, chyba że sędzia przerywa grę lub drużynie, która straciła kosz przyznano zmianę(y).

Art. 20. Mecz przegrany walkowerem

20.1. Przepis

Drużyna przegrywa mecz walkowerem jeśli:

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

20.2. Kara

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

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



Art. 21. Mecz przegrany wskutek braku zawodników

21.1. Przepis

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

21.2. Kara

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

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

PRZEPIS 5 – BŁĘDY

Art. 22. Błędy

22.1. Definicja

Błąd jest naruszeniem przepisów.

22.2. Kara

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

Art. 23. Zawodnik poza boiskiem i piłka poza boiskiem

23.1. Definicja

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

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

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

23.2. Przepis

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

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

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

Art. 24. Kozłowanie

24.1. Definicja

24.1.1. **Kozłowanie rozpoczyna się**, kiedy zawodnik po wejściu w posiadanie żywej piłki na boisku rzuca nią, uderza, toczy lub kozłuje po podłodze i dotyka jej ponownie, zanim zetknie się ona z innym zawodnikiem.

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

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

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



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

24.1.3. Kozłowaniem nie jest (są):

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

24.2. Przepis

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

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

Art. 25. Kroki

25.1. Definicja

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

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

25.2. Przepis

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

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

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

- Kiedy stoi obiema stopami na podłożu:
 - Aby rozpocząć kozłowanie nie może unieść nogi obrotu przed wypuszczeniem piłki z ręki(ąk).
 - W celu podania lub rzutu do kosza z gry może wybić się z nogi obrotu, ale żadna ze stóp nie może ponownie dotknąć podłoża przed wypuszczeniem piłki z ręki(ąk).
- Kiedy jest w ruchu lub kozłuje:
 - Aby rozpocząć kozłowanie nie może unieść nogi obrotu przed wypuszczeniem piłki z ręki(ąk).
 - W celu podania lub rzutu do kosza z gry może wybić się z nogi obrotu, a następnie opaść na jedną lub obie stopy równocześnie, po czym może wyskoczyć lub unieść jedną ze stóp, ale żadna noga, lub podniesiona stopa, nie może ponownie dotknąć podłoża przed wypuszczeniem piłki z ręki(ąk).
- Kiedy zatrzymuje się i żadna noga nie jest nogą obrotu:
 - Aby rozpocząć kozłowanie nie może unieść nogi obrotu przed wypuszczeniem piłki z ręki(ąk).
 - W celu podania lub rzutu do kosza z gry może unieść jedną lub obie stopy, ale żadna stopa nie może ponownie dotknąć podłoża przed wypuszczeniem piłki z ręki(ąk).

25.2.3. Zawodnik przewracający się, leżący lub siedzący na podłodze.

- **Legalnym** zagranie jest, jeśli zawodnik trzymając piłkę przewraca się albo kiedy leżąc lub siedząc na podłodze wchodzi w posiadanie piłki.
- **Błędem** jest, jeśli następnie ten zawodnik - trzymając piłkę - przesuwa się, obraca 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 żywą piłkę na polu ataku i zegar czasu gry jest włączony.

26.1.2. Należy zastosować tolerancję w stosunku do zawodnika, który:

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

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



Art. 27. Dokładnie kryty zawodnik

27.1. Definicja

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

27.2. Przepis

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

Art. 28. Osiem (8) sekund

28.1. Definicja

28.1.1. 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.

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

28.1.3. Piłka **wchodzi** na pole **ataku** drużyny, kiedy:

- Dotyka pola ataku.
- Dotyka zawodnika lub sędziego, którego część ciała dotyka pola ataku.

28.2. Przepis

28.2.1. Kiedykolwiek zawodnik wchodzi w posiadanie **żywej** piłki na swoim **polu obrony**, jego drużyna musi wprowadzić piłkę na pole ataku w ciągu ośmiu (8) sekund.

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

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

Art. 29. Dwadzieścia cztery (24) sekundy

29.1. Przepis

29.1.1. Kiedykolwiek zawodnik wchodzi w posiadanie **żywej** piłki na **boisku**, jego drużyna musi wykonać próbę rzutu do kosza w ciągu dwudziestu czterech (24) sekund.

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

- Piłka musi opuścić rękę(ce) zawodnika w trakcie rzutu do kosza z gry zanim zabrzmiał sygnał urządzenia 24 sekund, oraz

- Po tym jak piłka opuściła rękę(ce) zawodnika w trakcie rzutu do kosza z gry, musi ona dotknąć obręczy lub wpaść do kosza.

29.1.2. Jeśli rzut do kosza z gry jest wykonywany tuż przed końcem okresu 24 sekund i sygnał rozlega się podczas, gdy piłka jest w powietrzu:

- Jeśli piłka wpada do kosza, błąd nie zostaje popełniony, sygnał powinien być pominięty i punkty należy zaliczyć.
- Jeśli piłka dotyka obręczy, ale nie wpada do kosza, błąd nie zostaje popełniony, sygnał powinien być pominięty i gra kontynuowana.
- Jeśli piłka dotyka tylko tablicy (nie obręczy) lub nie dotyka obręczy, błąd zostaje popełniony, chyba że przeciwnicy wchodzi w oczywiste i natychmiastowe posiadanie piłki, to wtedy sygnał powinien być pominięty i gra kontynuowana.

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

29.2. Procedura

29.2.1. Jeśli pomiar 24 sekund został **omyłkowo przerwany**, sędzia może zatrzymać grę natychmiast pod warunkiem, że nie postawi żadnej z drużyn w sytuacji niekorzystnej.

Urządzenie 24 sekund powinno zostać skorygowane i posiadanie piłki przyznane drużynie, która wcześniej była w jej posiadaniu.

29.2.2. Jeśli gra zostaje **zatrzymana** przez sędziego z ważnego powodu, nie związanego z żadną z drużyn, to nowy okres 24 sekund oraz posiadanie piłki należy przyznać drużynie, która wcześniej była w jej posiadaniu.

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

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

Jednakże, jeśli w ocenie sędziów, postawiłoby to drużynę posiadającą piłkę w sytuacji niekorzystnej, grę należy przerwać. Urządzenie 24 sekund powinno zostać skorygowane i posiadanie piłki przyznane tej samej drużynie.

Art. 30. Powrót piłki na pole obrony

30.1. Definicja

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

- Dotyka pola obrony.
- Dotyka zawodnika lub sędziego, którego część ciała dotyka pola obrony.

30.1.2. Uważa się, że piłka nielegalnie powróciła na pole obrony, kiedy zawodnik drużyny posiadającej piłkę jest:

- Ostatnim, który dotknął piłki na swoim polu ataku, a następnie on lub jego partner jest pierwszym, który dotknął piłki na polu obrony.
- Ostatnim, który dotknął piłki na swoim polu obrony, po czym piłka dotknęła pola ataku, a następnie on lub jego partner jest pierwszym, który dotknął piłki na polu obrony.



Ograniczenie niniejsze dotyczy **wszystkich** sytuacji na polu ataku drużyny, włącznie z wprowadzeniem piłki.

30.2. Przepis

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

Art. 31. Dotykanie piłki i ingerencja w jej lot

31.1. Definicja

31.1.1. Rzut do kosza z gry lub rzut wolny:

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

31.2. Przepis

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

- W locie opadającym do kosza.
- Po tym jak odbiła się od tablicy.

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

31.2.3. Ograniczenia dotykania piłki mają zastosowanie do momentu, kiedy:

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

31.2.4. Ingerencja w lot piłki podczas rzutu do kosza z gry występuje, kiedy:

- Zawodnik dotyka kosza lub tablicy podczas, gdy piłka jest w kontakcie z obręczą.
- Zawodnik sięga przez kosz od spodu i dotyka piłki.
- Zawodnik obrony dotyka piłki lub kosza podczas, gdy piłka jest w koszu, co uniemożliwia jej przejść przez kosz.
- Zawodnik obrony powoduje wibrację tablicy lub obręczy w taki sposób, że uniemożliwia to, w ocenie sędziego, wpadnięcie piłki do kosza.
- Zawodnik ataku powoduje wibrację tablicy lub obręczy w taki sposób, że umożliwia to, w ocenie sędziego, wpadnięcie piłki do kosza.

31.2.5. Ingerencja w lot piłki podczas rzutu wolnego występuje, kiedy:

- Zawodnik dotyka piłki, kosza lub tablicy, kiedy piłka ma szansę wpaść do kosza podczas rzutu wolnego, po którym następuje kolejny rzut wolny.
- Zawodnik sięga przez kosz od spodu i dotyka piłki.
- Podczas ostatniego lub jedynego rzutu wolnego, kiedy piłka ma szansę wpaść do kosza również po tym, jak dotknęła obręczy, zawodnik obrony powoduje wibrację tablicy lub obręczy w taki sposób, że uniemożliwia to - w ocenie sędziego - wpadnięcie piłki do kosza.
- Podczas ostatniego lub jedynego rzutu wolnego, kiedy piłka ma szansę wpaść do kosza również po tym, jak dotknęła obręczy, zawodnik ataku powoduje wibrację tablicy lub obręczy w taki sposób, że umożliwia to - w ocenie sędziego - wpadnięcie piłki do kosza.

31.2.6. Podczas, gdy piłka jest w powietrzu po rzucie z gry i po tym jak:

- Sędzia dał sygnał gwizdkiem;
- Zabrział sygnał zegara czasu gry kończący część meczu;

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

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

31.3. Kara

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

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

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

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

PRZEPIS 6 – FAULE

Art. 32. Faule

32.1. Definicja

32.1.1. W meczu koszykówki, gdzie dziesięciu (10) zawodników porusza się szybko po ograniczonej przestrzeni boiska, nie można uniknąć **zetknięć osobistych**.

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

32.1.3. Każdą liczbę fauli można orzec przeciwko drużynie. Niezależnie od kary, każdy faul powinien zostać zapisany winnemu w protokole meczu i odpowiednio ukarany.

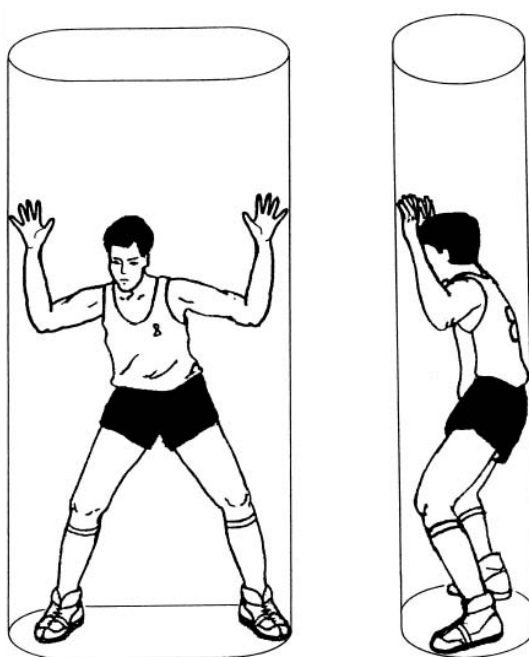
Art. 33. Zetknięcie osobiste: ogólne zasady

33.1. Zasada cylindra

Zasadę cylindra definiuje się jako przestrzeń wewnątrz wyimaginowanego cylindra, zajmowaną przez zawodnika na podłodze. Wchodzi w nią również przestrzeń ponad zawodnikiem, a jest ona ograniczona następująco:

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

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



Rysunek 5. Zasada cylindra

33.2. Zasada pionowości

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

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

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

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

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

- Użycie ramion w celu stworzenia dla siebie dodatkowej przestrzeni (przez przesunięcie obrońcy),
- Rozstawienie nóg lub ramion, aby spowodować kontakt podczas rzutu lub natychmiast po rzucie do kosza.

33.3. Legalna pozycja obronna

Zawodnik broniący zajmuje legalną pozycję obronną, kiedy:

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

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

33.4. Krycie zawodnika posiadającego piłkę

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

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

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

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

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

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



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

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

33.5. Krycie zawodnika nie posiadającego piłki

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

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

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

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

Po tym jak zawodnik broniący zajął legalną pozycję obronną, może poruszać się w celu krycia swojego przeciwnika. Nie może utrudniać przeciwnikowi minięcia poprzez wyciągnięcie ramion, wysunięcie barków, bioder lub nóg w jego drogę. Może jednak - aby uniknąć kontuzji - odwrócić się lub zasłonić ramieniem(onami) umieszczonym(i) przed sobą blisko ciała, wewnątrz własnego cylindra.

33.6. Zawodnik w wyskoku

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

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

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

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

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

33.7. Zaslona: legalna i nielegalna

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

33.8. Szarżowanie

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

33.9. Blokowanie

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

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

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

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



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

33.10. Dotykanie przeciwników dłonią(ńmi) i/lub ręką(ami)

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

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

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

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

Faulem **zawodnika atakującego z piłką** jest:

- „Owinięcie” lub przytrzymanie ramieniem lub łokciem zawodnika obrony w celu uzyskania niezasłużonej korzyści.
- Odepchnięcie w celu przeszkodzenia obrońcy w zagranium lub próbie zagrania piłką lub w celu zwiększenia odległości między sobą a obrońcą.
- Używanie wyciągniętego ramienia lub ręki podczas kozłowania, aby przeszkodzić przeciwnikowi w zdobyciu piłki.

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

- Uwolnienia się do otrzymania podania.
- Przeszkodzenia przeciwnikowi w zagranium lub próbie zagrania piłką.
- Zwiększenia odległości między sobą a obrońcą.

33.11. Gra środkowych

Zasada pionowości (zasada cylindra) dotyczy również gry środkowych.

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

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

33.12. Nielegalne krycie od tyłu

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

33.13. Trzymanie

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

33.14. Pchanie

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

Art. 34. Faul osobisty

34.1. Definicja

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

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

34.2. Kara

Faul osobisty należy zapisać winnemu zawodnikowi.

34.2.1. Jeżeli faul popełniono na zawodniku, który nie jest w akcji rzutowej:

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

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

- Jeżeli rzut z gry jest celny, punkty zostają zaliczone i przyznany jeden (1) rzut wolny.
- Jeżeli rzut z pola rzutów za dwa (2) punkty jest niecelny - dwa (2) rzuty wolne.
- Jeżeli rzut z pola rzutów za trzy (3) punkty jest niecelny - trzy (3) rzuty wolne.
- Jeżeli zawodnik jest faulowany w trakcie lub tuż przed tym, jak brzmi sygnał zegara czasu gry, oznajmiający koniec części meczu lub sygnał urządzenia 24 sekund i piłka jest jeszcze w rękach(ce) zawodnika, a następnie wpada do kosza, to punkty nie zostają zaliczone. Zawodnikowi zostają przyznane dwa (2) lub trzy (3) rzuty wolne.

Art. 35. Faul obustronny

35.1. Definicja

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

35.2. Kara:

35.2.1. Faul osobisty należy zapisać każdemu winnemu zawodnikowi. **Nie** przyznaje się rzutów wolnych.

35.2.2. Grę należy wznowić w następujący sposób:

- Jeżeli w tym samym czasie został zdobyty kosz z gry lub jedyne bądź ostatniego rzutu wolnego, piłka zostanie wprowadzona z linii końcowej przez przeciwników drużyny, która zdobyła kosz.



- Jeżeli drużyna była w posiadaniu piłki lub miała prawo do niej, piłka zostanie przyznana tej drużynie do wprowadzenia z miejsca najbliższego naruszenia przepisów.
- Jeżeli żadna z drużyn nie była w posiadaniu piłki, ani nie miała do niej prawa, ma miejsce sytuacja rzutu sędziowskiego.

Art. 36. Faul niesportowy

36.1. Definicja

36.1.1. **Faul niesportowy** jest faulem osobistym popełnionym przez zawodnika, którego akcja w ocenie sędziego nie jest uzasadnioną próbą bezpośredniego zagrania piłką zgodną z duchem i intencją przepisów.

36.1.2. Faule niesportowe muszą być interpretowane tak samo w trakcie trwania całego meczu.

36.1.3. Sędzia musi oceniać tylko akcję.

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

- Jeżeli zawodnik nie stara się zagrać piłką i następuje kontakt, jest to faul niesportowy.
- Jeżeli w zamierzeniu zdobycia piłki zawodnik powoduje nadmierny kontakt (ciężki faul), taki kontakt powinien zostać uznany za faul niesportowy.
- Jeżeli zawodnik popełnia faul wykonując uzasadniony ruch zmierzający do zagrania piłką (naturalne zagranie koszykarskie), **nie** jest to faul niesportowy.

36.2. Kara

36.2.1. Faul niesportowy należy zapisać winnemu zawodnikowi.

36.2.2. Zawodnikowi faulowanemu zostają przyznane rzut(y) wolny(e) , po czym nastąpi:

- Wprowadzenie piłki na przedłużeniu linii środkowej naprzeciw stolika sędziowskiego.
- Rzut sędziowski w kole środkowym na rozpoczęcie pierwszej kwarty meczu.

Liczba przyznaných rzutów wolnych powinna być następująca:

- Jeżeli faul popełniono na zawodniku, który nie jest w akcji rzutowej: dwa (2) rzuty wolne.
- Jeżeli faul popełniono na zawodniku, który jest w akcji rzutowej, a rzut jest celny: punkty zostają zaliczone i dodatkowo przyznany jeden (1) rzut wolny.
- Jeżeli faul popełniono na zawodniku, który jest w akcji rzutowej, a rzut jest niecelny: dwa (2) lub trzy (3) rzuty wolne.

Art. 37. Faul dyskwalifikujący

37.1. Definicja

37.1.1. **Faulem dyskwalifikującym** jest rażąco niesportowe zachowanie zawodnika, zmiennika, trenera, asystenta trenera lub osoby towarzyszącej.

37.1.2. Zawodnik podlega dyskwalifikacji również wtedy, kiedy zostaje ukarany dwoma (2) faulami niesportowymi.

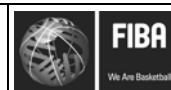
37.1.3. Trener podlega dyskwalifikacji również wtedy, kiedy:

- Zostaje ukarany dwoma (2) faulami technicznymi („C”) orzeczonymi w konsekwencji jego osobistego niesportowego zachowania.

- Zostaje ukarany trzema (3) faulami technicznymi („B”) w konsekwencji niesportowego zachowania osób znajdujących się na ławce drużyny (asystent trenera, zmiennik lub osoba towarzysząca) lub w wyniku trzech (3) fauli technicznych, z których jeden (1) został orzeczony przeciwko trenerowi („C”).
- 37.1.4. Jeśli zawodnik lub trener zostaje zdyskwalifikowany w związku z art. 37.1.2. lub art. 37.1.3., to taki faul niesportowy lub techniczny jest jedynym faulem, który należy ukarać i żadna **dotatkowa** kara za dyskwalifikację nie zostanie przyznana.
- 37.1.5. Zdyskwalifikowanego trenera zastąpi asystent trenera wpisany do protokołu meczu. Jeżeli asystenta trenera nie wpisano do protokołu, trenera zastąpi kapitan.
- 37.2. Kara
- 37.2.1. Faul dyskwalifikujący zapisuje się winnemu.
- 37.2.2. Zostaje on zdyskwalifikowany i odesłany do szatni swojej drużyny, gdzie pozostanie przez czas trwania meczu lub, jeżeli będzie wolał, opuści budynek.
- 37.2.3. Rzut(y) wolny(e) zostaje(a) przyznany(e):
- Dowolnemu przeciwnikowi w przypadku faula nie związanego z zetknięciem osobistym.
 - Zawodnikowi faulowanemu w przypadku faula związanego z zetknięciem osobistym.
- Po czym nastąpi:
- Wprowadzenie piłki na przedłużeniu linii środkowej naprzeciw stolika sędziowskiego.
 - Rzut sędziowski w kole środkowym na rozpoczęcie pierwszej kwarty meczu.
- 37.2.4. Liczba przyznanych rzutów wolnych powinna być następująca:
- Jeżeli faul popełniono na zawodniku, który nie jest w akcji rzutowej lub jest to faul techniczny: dwa (2) rzuty wolne.
 - Jeżeli faul popełniono na zawodniku, który jest w akcji rzutowej, a rzut jest celny: punkty zostają zaliczone i dodatkowo przyznany jeden (1) rzut wolny.
 - Jeżeli faul popełniono na zawodniku, który jest w akcji rzutowej, a rzut jest niecelny: dwa (2) lub trzy (3) rzuty wolne.

Art. 38. Faul techniczny

- 38.1. Zasady zachowania
- 38.1.1. Właściwy przebieg meczu wymaga pełnej i lojalnej współpracy członków obu drużyn (zawodników, zmienników, trenerów, asystentów trenerów i osób towarzyszących) z sędziami, sędziami stolikowymi i komisarzem.
- 38.1.2. Każda drużyna ma prawo starać się o zwycięstwo najlepiej jak potrafi, ale musi te starania realizować w duchu sportowej i uczciwej rywalizacji.
- 38.1.3. Jakikolwiek umyślny lub powtarzający się pogwałcenie tej współpracy, bądź ducha niniejszego przepisu, potraktowane zostanie jako faul techniczny.
- 38.1.4. Sędziowie mogą zapobiec faulom technicznym poprzez ostrzeganie lub nawet ignorowanie drobnych technicznych naruszeń o charakterze administracyjnym, które w oczywisty sposób nie są umyślnie i nie wpływają bezpośrednio na przebieg meczu, chyba że - pomimo ostrzeżeń - powtarzają się.



38.1.5. Jeśli techniczne naruszenie przepisów zostaje odkryte po tym, jak piłka stała się żywa, gra powinna zostać zatrzymana i orzeczony faul techniczny. Kara powinna zostać wykonana tak, jakby faul techniczny został popełniony w momencie, kiedy został orzeczony. Cokolwiek wydarzyło się pomiędzy wystąpieniem naruszenia a zatrzymaniem gry pozostaje w mocy.

38.2. Akty przemocy

38.2.1. Podczas meczu mogą zdarzyć się akty przemocy sprzeczne z duchem sportowego współzawodnictwa i zasady fair play. Powinny one być natychmiast powstrzymane przez sędziów i jeśli to niezbędne, przez siły odpowiedzialne za utrzymanie porządku publicznego.

38.2.2. Kiedy dochodzi do aktów przemocy pomiędzy zawodnikami, zmiennikami, trenerami lub osobami towarzyszącymi na boisku lub w jego sąsiedztwie, sędziowie muszą podjąć niezbędne działania, aby je powstrzymać.

38.2.3. Każda z wyżej wymienionych osób, która jest winna rażących aktów agresji wobec przeciwników lub sędziów, powinna zostać zdyskwalifikowana. Sędziowie muszą złożyć sprawozdanie ze zdarzenia organowi odpowiedzialnemu za rozgrywkę.

38.2.4. Funkcjonariusze publicznych służb porządkowych mogą wejść na boisko tylko na prośbę sędziów. Jednakże, gdyby widzowie wkroczyli na boisko z wyraźnym zamiarem popełnienia aktów przemocy, funkcjonariusze publicznych służb porządkowych muszą interweniować natychmiast, aby zapewnić bezpieczeństwo drużynom i sędziów.

38.2.5. Wszystkie inne miejsca, włącznie z wejściami, wyjściami, korytarzami, szatniami itp., podlegają jurysdykcji organizatora meczu oraz służb odpowiedzialnych za utrzymanie porządku publicznego.

38.2.6. Sędziowie nie mogą pozwolić na działania zawodników, zmienników, trenerów, asystentów trenerów oraz osób towarzyszących, które mogą doprowadzić do zniszczenia wyposażenia hali.

Sędziowie po zauważeniu takiego postępowania muszą bezzwłocznie ostrzec trenera winnej drużyny.

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

Decyzje podjęte przez sędziów są ostateczne i nie mogą być lekceważone lub kwestionowane.

38.3. Definicja

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

- Lekceważenie ostrzeżeń sędziów.
- Obrażliwe dotykanie sędziów, komisarza, sędziów stolikowych lub osób znajdujących się na ławce drużyny.
- Obrażliwe zwracanie się do sędziów, komisarza, sędziów stolikowych bądź przeciwników.
- Używanie języka lub gestów, które mogą być uznane za obraźliwe, bądź podburzające publiczność.
- Zaczepianie przeciwnika, bądź zasłanianie mu widoku przez wymachiwanie rękami tuż przed jego oczami.

- Opóźnianie gry przez celowe dotykanie piłki po tym, jak przeszła przez kosz.
- Opóźnianie gry przez uniemożliwienie szybkiego wprowadzenia piłki.
- Padanie na podłogę - udawanie faula.
- Chwytnie obręczy kosza w taki sposób, że cała waga zawodnika jest przez tę obręcz podtrzymywana, chyba że zawodnik chwyta na chwilę obręcz po wsadzie lub - w ocenie sędziego - stara się uniknąć kontuzji swojej lub innego zawodnika.
- Nielegalne dotykanie piłki lub ingerencja w jej lot (przez obrońcę) podczas jedynego lub ostatniego rzutu wolnego. W wyniku błędu jeden (1) punkt zostaje zaliczony drużynie atakującej, po czym należy orzec faul techniczny wobec winnego obrońcy.

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

38.4. Kara

38.4.1. Jeśli faul techniczny zostaje popełniony przez:

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

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

- Wprowadzenie piłki na przedłużeniu linii środkowej naprzeciw stolika sędziowskiego.
- Rzut sędziowski w kole środkowym na rozpoczęcie pierwszej kwarty meczu.

Art. 39. Bójka

39.1. Definicja

Bójka jest działaniem fizycznym między dwoma lub więcej osobami z przeciwnych drużyn (zawodnicy, zmiennicy, trenerzy, asystenci trenerów i osoby towarzyszące).

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

39.2. Przepis

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

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

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



39.3. Kara

- 39.3.1. Niezależnie od liczby zdyskwalifikowanych za opuszczenie strefy ławki drużyny trenerów, zmienników lub osób towarzyszących, wobec winnego trenera zostaje orzeczony pojedynczy (1) faul techniczny („B”).
- 39.3.2. W sytuacji, gdy na mocy tego artykułu, członkowie obu drużyn zostają zdyskwalifikowani i nie ma innych kar do wykonania, gra zostanie wznowiona następująco:
- Jeżeli w tym samym czasie został zdobyty kosz z gry, piłka zostanie wprowadzona z linii końcowej przez przeciwników drużyny, która zdobyła kosz.
 - Jeżeli drużyna była w posiadaniu piłki lub miała prawo do niej, piłka zostanie przyznana tej drużynie do wprowadzenia z przedłużenia linii środkowej naprzeciw stolika sędziowskiego.
 - Jeżeli żadna z drużyn nie była w posiadaniu piłki ani nie miała prawa do niej, ma miejsce sytuacja rzutu sędziowskiego.
- 39.3.3. Wszystkie faule dyskwalifikujące należy zapisać zgodnie z opisem w B.8.3. i nie zaliczać do fauli drużyny.
- 39.3.4. Wszystkie kary za faule, które zostały orzeczone przed sytuacją bójki, należy wykonać zgodnie z art. 42 (Sytuacje specjalne).

PRZEPIS 7 – POSTANOWIENIA OGÓLNE

Art. 40. Pięć fauli zawodnika

- 40.1. Zawodnik, który popełnił pięć (5) fauli, osobistych i/lub technicznych, zostanie o tym poinformowany przez sędziego i musi natychmiast opuścić grę. Jego zmiana musi zostać dokonana w ciągu trzydziestu (30) sekund.
- 40.2. Faul zawodnika, który wcześniej popełnił swój piąty (5) faul, traktuje się jako faul zawodnika wykluczonego z gry i zostaje zapisany trenerowi („B”).

Art. 41. Faule drużyny: kara

- 41.1. Definicja
- 41.1.1. Drużyna podlega karze za faule drużyny, kiedy popełniła już cztery (4) faule w kwarcie meczu.
- 41.1.2. Wszystkie faule drużyny popełnione w przerwie meczu powinny być traktowane jak popełnione w kwarcie meczu lub dogrywce następującej bezpośrednio po tej przerwie.
- 41.1.3. Wszystkie faule drużyny popełnione w dogrywce powinny być traktowane jak popełnione w czwartej kwarcie.
- 41.2. Przepis
- 41.2.1. Kiedy drużyna podlega karze za faule drużyny, to wszystkie następne faule osobiste na przeciwniku, który nie jest w akcji rzutowej, będą karane dwoma (2) rzutami wolnymi zamiast wprowadzenia piłki.
- 41.2.2. Jeśli faul osobisty popełnia zawodnik drużyny posiadającej żywą piłkę lub mającej prawo do piłki, to taki faul należy ukarać wprowadzeniem piłki przez przeciwników.

Art. 42. Sytuacje specjalne

- 42.1. Definicja
- 42.1.1. Sytuacje specjalne mogą mieć miejsce, kiedy podczas tego samego okresu zatrzymania zegara po naruszeniu przepisów, popełnione zostają kolejne faule.
- 42.2. Procedura
- 42.2.1. Wszystkie faule należy zapisać i ustalić kary.
- 42.2.2. Należy ustalić kolejność popełnienia fauli.
- 42.2.3. Wszystkie równe kary przeciwko obu drużynom oraz kary za faule obustronne, należy skasować w kolejności w jakiej zostały orzeczone. Kary raz skasowane uważa się za niebyłe.
- 42.2.4. Prawo do posiadania piłki w wyniku ostatniej kary, jaka jest do wykonania, kasuje wszystkie wcześniejsze prawa do posiadania piłki.
- 42.2.5. Po tym, jak podczas wykonywania kary piłka stała się żywa przy pierwszym lub jedynym rzucie wolnym lub przy wprowadzaniu piłki, kara ta nie może więcej posłużyć do skasowania innej kary.
- 42.2.6. Wszystkie pozostałe kary powinny zostać wykonane w kolejności, w jakiej zostały orzeczone.



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

- Jeżeli w tym samym czasie został zdobyty kosz z gry, piłka zostanie wprowadzona z linii końcowej przez przeciwników drużyny, która zdobyła kosz.
- Jeżeli drużyna była w posiadaniu piłki lub miała prawo do niej, piłka zostanie przyznana tej drużynie do wprowadzenia z miejsca najbliższego naruszenia przepisów.
- Jeżeli żadna z drużyn nie była w posiadaniu piłki, ani nie miała do niej prawa, ma miejsce sytuacja rzutu sędziowskiego.

Art. 43. Rzuty wolne

43.1. Definicja

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

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

43.2. Przepis

43.2.1. Kiedy orzeczony zostaje faul, za który karą jest przyznanie rzutu(ów) wolnego(ych):

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

43.2.2. Kiedy orzeczony zostaje faul techniczny, rzut(y) wolny(e) wykona dowolny zawodnik drużyny przeciwnej.

43.2.3. Zawodnik wykonujący rzuty wolne:

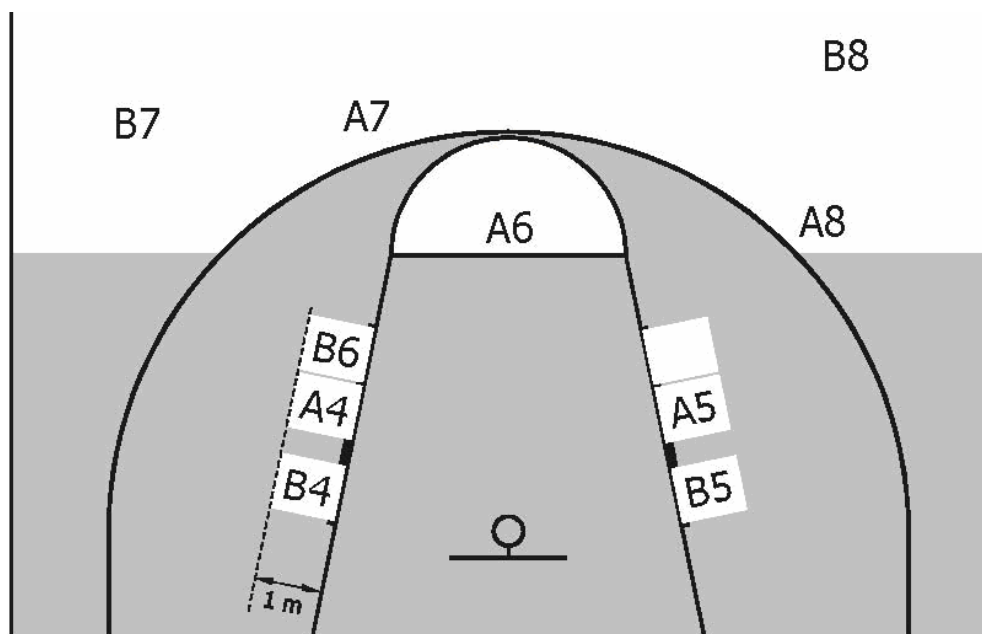
- Zajmie pozycję za linią rzutów wolnych i wewnątrz półkola.
- Może zastosować dowolną metodę rzutu do kosza, ale musi rzucić tak, aby piłka wpadła do kosza od góry lub dotknęła obręczy.
- Wykona rzut w ciągu pięciu (5) sekund od momentu, kiedy sędzia oddał mu piłkę do dyspozycji.
- Nie dotknie linii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

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

Zawodnicy na miejscach przy polu rzutów wolnych nie mogą:

- Zajmować miejsc, do których nie są uprawnieni.

- Wchodzić do obszaru ograniczonego, strefy neutralnej lub opuszczać miejsc przy polu rzutów wolnych do momentu, kiedy piłka opuści rękę(ce) zawodnika wykonującego rzut wolny.
- Przeciwnicy nie mogą swoim zachowaniem rozpraszać zawodnika wykonującego rzut wolny.



Rysunek 6. Umiejscowienie zawodników podczas rzutów wolnych

- 43.2.5. Wszyscy zawodnicy, którzy nie zajmują miejsc przy polu rzutów wolnych, muszą pozostać za przedłużeniem linii rzutów wolnych oraz za linią rzutów za trzy (3) punkty do momentu, kiedy piłka dotknie obręczy lub rzut wolny zostanie zakończony.
- 43.2.6. Podczas rzutu(ów) wolnego(ych), po którym(ych) ma nastąpić kolejny(e) blok(i) rzutów wolnych lub wprowadzenie piłki, wszyscy zawodnicy muszą pozostać za przedłużeniem linii rzutów wolnych oraz za linią rzutów za trzy (3) punkty.

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

43.3. Kara

43.3.1. Jeżeli błąd popełnia zawodnik wykonujący rzut wolny:

- Żadne punkty nie zostają zaliczone.
- Jeśli jakkolwiek błąd zostaje popełniony przez innego zawodnika bezpośrednio przed, w tym samym czasie, bądź tuż po tym, jak wykonujący rzut wolny popełnił błąd, to błąd popełniony przez innego zawodnika zostaje pominięty.

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

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

- Zdobyty kosz zostaje zaliczony.



- Błąd zostaje pominięty.

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

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

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

Art. 44. Pomyłka możliwa do naprawienia

44.1. Definicja

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

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

44.2. Procedura

44.2.1. Aby pomyłki wymienione powyżej mogły być naprawione, muszą zostać zauważone przez sędziego lub wskazane sędziemu zanim piłka stanie się żywa po pierwszej martwej piłce, po tym jak zegar czasu gry został włączony po zaistnieniu pomyłki.

To znaczy:

Powstaje pomyłka – Wszystkie pomyłki następują podczas martwej piłki.

Żywa piłka – Pomyłka możliwa do naprawienia.

Włączenie zegara lub jego dalszy bieg – Pomyłka możliwa do naprawienia.

Martwa piłka – Pomyłka możliwa do naprawienia.

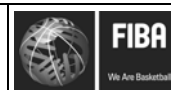
Żywa piłka – Pomyłka nie jest już możliwa do naprawienia.

44.2.2. Sędzia może zatrzymać grę natychmiast po zauważeniu pomyłki możliwej do naprawienia, jeśli tylko nie postawi którejś z drużyn w niekorzystnej sytuacji. Jeśli pomyłka zostanie zauważona podczas gry, sekretarz musi czekać do pierwszej martwej piłki zanim, używając swojego sygnału, zwróci uwagę sędziów i spowoduje zatrzymanie gry.

44.2.3. Jakikolwiek faule, uzyskane punkty, czas jaki upłynął i dodatkowe postępowanie, które miało miejsce po zaistnieniu pomyłki, a **przed** jej zauważeniem, **nie** zostaną anulowane.

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

- 44.2.5. Jeśli pomyłka polega na przyznaniu niezasłużonego(ych) rzutu(ów) wolnego(ych) lub nieprawidłowy zawodnik wykonał rzut(y) wolny(e), to rzut(y) wolny(e) wykonany(e) wskutek tej pomyłki zostaje(a) anulowany(e), a gra zostanie wznowiona następująco:
- Jeśli zegar czasu gry nie został włączony po pomyłce, piłkę przyznaje się do wprowadzenia drużynie, której rzuty wolne zostały anulowane.
 - Jeśli zegar czasu gry został włączony po pomyłce, a:
 - Drużyna będąca w posiadaniu piłki (lub uprawniona do piłki) w momencie, kiedy pomyłka zostaje zauważona jest tą samą drużyną, która była w posiadaniu piłki kiedy pomyłka zaistniała, lub
 - Żadna drużyna nie jest w posiadaniu piłki, kiedy pomyłka zostaje zauważona, piłkę przyznają się drużynie uprawnionej do wprowadzenia piłki w momencie zaistnienia pomyłki.
 - Jeśli zegar czasu gry został włączony, a pomyłka zostaje zauważona, kiedy w posiadaniu piłki są (lub mają prawo do piłki) przeciwnicy drużyny, która była w posiadaniu piłki w momencie zaistnienia pomyłki, ma miejsce sytuacja rzutu sędziowskiego.
 - Jeśli zegar czasu gry został włączony, a pomyłka zostaje zauważona w momencie, kiedy został(y) przyznany(e) rzut(y) wolny(e) w wyniku kary za faul, to rzut(y) wolny(e) należy wykonać, a następnie piłkę przyznać do wprowadzenia drużynie, która była w posiadaniu piłki w momencie zaistnienia pomyłki.
- 44.2.6. Jeśli pomyłka polega na nieprzyznaniu zasłużonego(ych) rzutu(ów) wolnego(ych), to:
- Jeśli nie nastąpiła zmiana posiadania piłki, gra zostanie wznowiona po naprawieniu pomyłki tak, jak po normalnym rzucie wolnym.
 - Jeśli ta sama drużyna zdobywa punkty po tym, jak omyłkowo otrzymała piłkę do wprowadzenia, pomyłkę pomija się.
- 44.2.7. Po zauważeniu pomyłki, którą wciąż można naprawić:
- Jeśli zawodnik, który ma uczestniczyć w naprawieniu pomyłki, znajduje się na ławce drużyny po przepisowej zmianie (**nie** po dyskwalifikacji lub popełnieniu piątego (5) faula), musi on **powrócić** na boisko, aby wziąć udział w naprawieniu pomyłki (w tym momencie staje się zawodnikiem).
- Po naprawieniu pomyłki zawodnik ten może pozostać w grze, **chyba że** zostanie zgłoszona prośba o przepisową zmianę, to wtedy może on opuścić boisko.
- Jeśli zawodnik został zmieniony wskutek popełnienia piątego (5) faula lub dyskwalifikacji, jego zmiennik musi uczestniczyć w naprawieniu pomyłki.
- 44.2.8. Pomyłki możliwe do naprawienia nie mogą być poprawione po podpisaniu protokołu meczu przez sędziego głównego.
- 44.2.9. Wszelkie pomyłki lub błędy zapisu popełnione przez sekretarza oraz błędy pomiaru czasu popełnione przez mierzącego czas gry dotyczące wyniku, liczby fauli, przerw na żądanie lub czasu gry, mogą być naprawiane przez sędziów w dowolnym momencie przed podpisaniem protokołu przez sędziego głównego.



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

Art. 45. Sędziowie, sędziowie stolikowi, komisarz

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

Art. 46. Sędzia główny: obowiązki i uprawnienia

Sędzia główny:

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

- 46.9. Zatwierdza i podpisuje protokół po zakończeniu meczu **kończąc** tym samym obowiązki sędziów i **związek** sędziów z meczem. **Uprawnienia** sędziów **zaczynają się** z chwilą ich przybycia na boisko dwadzieścia (20) minut przed wyznaczoną godziną rozpoczęcia meczu i **kończą się** z upłynięciem czasu gry zaaprobowanym przez sędziów.
- 46.10. Opisuje na odwrocie protokołu, przed jego podpisaniem, takie sytuacje jak walkower, niesportowe zachowanie zawodników, trenerów, asystentów trenerów lub osób towarzyszących, które miało miejsce dwadzieścia (20) minut przed wyznaczoną godziną rozpoczęcia meczu oraz pomiędzy zakończeniem czasu gry a zatwierdzeniem i podpisaniem protokołu. W takim przypadku sędzia główny (komisarz, jeśli jest obecny) musi wysłać szczegółowy raport do odpowiednich władz nadzorujących rozgrywki.
- 46.11. Podejmuje ostateczną decyzję zawsze wtedy, kiedy sytuacja tego wymaga lub sędziowie nie są zgodni. W celu podjęcia ostatecznej decyzji może skonsultować się z sędzią(ami) pomocniczym(i), komisarzem i/lub sędziami stolikowymi.
- 46.12. Ma prawo podejmowania decyzji w każdej kwestii nie uwzględnionej wyraźnie w niniejszych przepisach.

Art. 47. Sędziowie: obowiązki i uprawnienia

- 47.1. Sędziowie mają prawo do podejmowania decyzji o naruszeniach niniejszych przepisów popełnionych zarówno wewnątrz, jak i poza liniami ograniczającymi boisko, włączając stolik sędziowski, ławki drużyn i obszary wokół linii ograniczających boisko.
- 47.2. Sędziowie dają sygnał gwizdkiem, gdy ma miejsce naruszenie przepisów, kończy się część meczu lub sędziowie stwierdzają, że należy przerwać grę. Sędziowie nie powinni gwizdać po celnym rzucie z gry, celnym rzucie wolnym ani kiedy piłka staje się żywa.
- 47.3. Przy podejmowaniu decyzji o faulu lub błędzie, sędziowie powinni zawsze mieć na względzie następujące podstawowe zasady:
- Ducha i intencję przepisów oraz potrzebę zachowania integralności gry.
 - Konsekwencję w stosowaniu pojęcia „korzyść/niekorzyść”, zgodnie z którym sędziowie nie powinni niepotrzebnie przerywać płynności gry w celu ukarania przypadkowego zetknięcia osobistego, które nie daje korzyści zawodnikowi odpowiedzialnemu za nie, ani też nie stawia przeciwnika w sytuacji niekorzystnej.
 - Konsekwencję w kierowaniu się zdrowym rozsądkiem w każdym meczu, mając na uwadze umiejętności graczy oraz ich postawę i zachowanie podczas meczu.
 - Konsekwencję w utrzymywaniu równowagi pomiędzy kontrolowaniem gry a zachowaniem jej płynności, mając „wycucie” tego, co biorący udział w grze próbują zrobić oraz podejmując decyzje właściwe dla meczu.
- 47.4. W wypadku złożenia protestu przez którąś z drużyn, sędzia główny (komisarz, jeśli jest obecny) musi, w ciągu godziny od zakończenia meczu, poinformować odpowiednie władze o tym proteście.
- 47.5. Jeśli sędzia ulegnie kontuzji lub z jakiegokolwiek innego powodu nie może kontynuować wykonywania swoich obowiązków, to w ciągu pięciu (5) minut od zaistnienia incydentu gra powinna zostać wznowiona. Drugi sędzia będzie sędziował sam do końca meczu, chyba że jest możliwość zastąpienia kontuzjowanego sędziego przez innego wykwalifikowanego arbitra. Po konsultacji z komisarzem, drugi sędzia podejmie decyzję odnośnie zastępstwa.



- 47.6. We wszystkich meczach międzynarodowych, jeśli występuje konieczność słownego porozumiewania się w celu wyjaśnienia decyzji, należy czynić to w języku angielskim.
- 47.7. Każdy sędzia ma prawo podejmować decyzje w ramach swoich obowiązków i nie ma prawa uchylić bądź zakwestionować decyzji podjętych przez innego(ych) sędziego(ów).

Art. 48. Sekretarz i asystent sekretarza: obowiązki

48.1. **Sekretarz** powinien zostać wyposażony w protokół meczu, w którym:

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

48.2. **Sekretarz** powinien również:

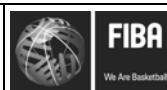
- Pokazać liczbę fauli popełnionych przez zawodnika poprzez podniesienie w sposób widoczny dla obu trenerów tabliczki fauli z cyfrą odpowiadającą liczbie fauli popełnionych przez tego zawodnika.
- Ustawić marker fauli drużyny na stoliku sędziowskim przy końcu bliższym ławki tej drużyny, która popełniła czwarty (4) faul w danej części meczu, gdy tylko piłka stanie się żywa po tym faulu.
- Sygnalizować sędziom zmiany zawodników.
- Uruchamiać swój sygnał dźwiękowy **tylko** wtedy, gdy piłka jest martwa i zanim stanie się ponownie żywa. Sygnał sekretarza **nie** zatrzymuje ani zegara czasu gry, ani gry, jak również nie powoduje, że piłka staje się martwa.

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

- 48.4. Jeśli pomyłka zapisu w protokole meczu zostaje odkryta:
- W czasie gry, sekretarz - zanim uruchomi swój sygnał dźwiękowy - musi czekać do pierwszej martwej piłki.
 - Po sygnale na zakończenie czasu gry, ale zanim protokół został podpisany przez sędziego głównego, powinna zostać poprawiona, nawet jeśli ma to wpływ na końcowy wynik meczu.
 - Po podpisaniu protokołu przez sędziego głównego, nie może zostać już poprawiona. W takiej sytuacji sędzia główny musi wysłać szczegółowy raport do odpowiednich władz nadzorujących rozgrywki.

Art. 49. Mierzący czas gry: obowiązki

- 49.1. Mierzący czas gry powinien zostać wyposażony w zegar czasu gry i stoper, a jego obowiązki to:
- Pomiar czasu gry, przerw na żądanie i przerw meczu.
 - Powiadamianie automatycznym, donośnym sygnałem o zakończeniu czasu gry każdej części meczu.
 - Powinien użyć wszelkich możliwych środków, aby natychmiast zawiadomić sędziów, jeżeli jego sygnał nie zadziała albo nie jest słyszalny.
 - Zawiadamianie drużyn i sędziów, że pozostały trzy (3) minuty do rozpoczęcia trzeciej (3) kwarty.
- 49.2. Mierzący czas gry powinien mierzyć **czas gry** w następujący sposób:
- Włączyć zegar czasu gry, kiedy:
 - Podczas rzutu sędziowskiego piłka zostaje legalnie uderzona przez zawodnika skaczącego.
 - Po niecelnym ostatnim lub jedynym rzucie wolnym, piłka pozostaje żywa i dotyka lub zostaje dotknięta przez zawodnika na boisku.
 - Podczas wprowadzania, piłka dotyka lub zostaje dotknięta przez zawodnika na boisku.
 - Zatrzymać zegar czasu gry, kiedy:
 - Upływa czas gry części meczu.
 - Sędzia daje sygnał gwizdkiem, gdy piłka jest żywa.
 - Zostaje uzyskany kosz z gry przeciwko drużynie, która poprosiła o przerwę na żądanie.
 - Zostaje uzyskany kosz z gry w ostatnich dwóch (2) minutach czwartej kwarty lub ostatnich dwóch (2) minutach każdej dogrywki.
 - Zabrzmiał sygnał 24 sekund, kiedy drużyna jest w posiadaniu piłki.
- 49.3. Mierzący czas gry powinien mierzyć **czas przerwy na żądanie** w następujący sposób:
- Włączyć urządzenie do pomiaru tego czasu natychmiast, kiedy sędzia zasygnalizuje przerwę na żądanie.
 - Uruchomić sygnał dźwiękowy, kiedy upływa pięćdziesiąt (50) sekund przerwy na żądanie.
 - Uruchomić sygnał dźwiękowy, kiedy upływa czas przerwy na żądanie.



- 49.4. Mierzący czas gry powinien mierzyć czas **przerwy meczu** w następujący sposób:
- Włączyć urządzenie do pomiaru tego czasu natychmiast, kiedy skończy się część meczu poprzedzająca przerwę.
 - Uruchomić sygnał dźwiękowy na trzy (3) minuty oraz jedną minutę i trzydzieści (1:30) sekund przed rozpoczęciem pierwszej (1) i trzeciej (3) kwarty.
 - Uruchomić sygnał dźwiękowy na trzydzieści (30) sekund przed rozpoczęciem drugiej (2) i czwartej (4) kwarty oraz każdej dogrywki.

Art. 50. Mierzący czas 24 sekund: obowiązki

Mierzący czas 24 sekund powinien zostać wyposażony w urządzenie do pomiaru 24 sekund i obsługiwać je w następujący sposób:

- 50.1. **Włączać od nowa lub kontynuować pomiar**, jak tylko drużyna wejdzie w posiadanie żywej piłki na boisku.
- 50.2. **Zatrzymać i ustawić** na dwadzieścia cztery (24) sekundy tak, aby żadna wartość nie była wyświetlana kiedy:
- Sędzia daje sygnał gwizdkiem na faul lub błąd.
 - Piłka wpada do kosza po rzucie z gry.
 - Piłka dotyka obręczy po rzucie z gry.
 - Gra zostaje zatrzymana z powodu działań drużyny nie będącej w posiadaniu piłki.
 - Gra zostaje zatrzymana z powodu działań nie związanych z żadną z drużyn, chyba że przeciwnicy zostaliby postawieni w sytuacji niekorzystnej.
- 50.3. **Ustawić** na dwadzieścia cztery (24) sekundy tak, aby wartość była wyświetlana i uruchomić, gdy tylko drużyna wejdzie w posiadanie żywej piłki na boisku.
- Samo dotknięcie piłki przez przeciwnika nie powoduje rozpoczęcia nowego okresu dwudziestu czterech (24) sekund, jeśli ta sama drużyna pozostaje w posiadaniu piłki.
- 50.4. **Zatrzymać, ale nie ustawiać** na dwadzieścia cztery (24) sekundy, kiedy ta sama drużyna, która była w posiadaniu piłki, będzie wprowadzać piłkę w wyniku:
- Wyjścia piłki poza boisko.
 - Kontuzji zawodnika drużyny posiadającej piłkę.
 - Sytuacji rzutu sędziowskiego.
 - Faula obustronnego.
 - Skasowania równych kar przeciwko obu drużynom.
- 50.5. **Zatrzymać i wyłączyć**, kiedy drużyna wchodzi w posiadanie żywej piłki na boisku, a na zegarze czasu gry pozostaje mniej niż dwadzieścia cztery (24) sekundy do zakończenia części meczu.
- Sygnał urządzenia 24 sekund nie zatrzymuje ani zegara czasu gry, ani gry, jak również nie powoduje, że piłka staje się martwa, chyba że drużyna jest w posiadaniu piłki.

A – SYGNAŁY SĘDZIÓW

- A.1. Ręczne sygnały ilustrowane w tych przepisach są jedynymi i oficjalnymi sygnałami. Muszą one być używane przez sędziów we wszystkich meczach.
- A.2. Ważne jest, aby sędziowie stolikowi również znali te sygnały.

I. ZALICZANIE PUNKTÓW

<p>1 JEDEN PUNKT</p>  <p>jeden palec ruch nadgarstka</p>	<p>2 DWA PUNKTY</p>  <p>dwa palce ruch nadgarstka</p>	<p>3 PRÓBA RZUTU ZA TRZY PUNKTY</p>  <p>trzy wystawione palce</p>	<p>4 CELNY RZUT ZA TRZY PUNKTY</p>  <p>trzy wystawione palce obu rąk</p>	<p>5 ANULOWANIE PUNKTÓW LUB ZAGRANIA</p>  <p>jeden krzyżujący poziomy ruch ramion</p>
---	--	--	--	--


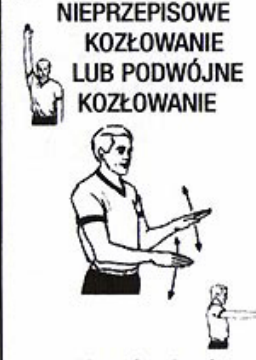

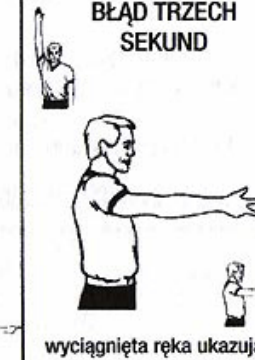







II. SYGNAŁY DOTYCZĄCE ZEGARA

<p>6 ZATRZYMANIE ZEGARA (jednocześnie z gwizdkiem) LUB NIE WŁĄCZĄC ZEGARA</p>  <p>otwarta dłoń</p>	<p>7 ZATRZYMANIE ZEGARA Z POWODU FAULA (jednocześnie z gwizdkiem)</p>  <p>zaciśnięta pięść uniesionego ramienia, zwrócona w dół dłoń drugiej ręki wskazuje talię winnego</p>	<p>8 WŁĄCZENIE ZEGARA</p>  <p>machnięcie ręką</p>	<p>9 WŁĄCZENIE OD NOWA DWUDZIESTU CZTERECH SEKUND</p>  <p>obrót dłonią z wystawionym palcem wskazującym</p>
---	---	---	--

III. PORZĄDKOWE













<p>10 ZMIANA</p>  <p>skrzyżowane przedramiona</p>	<p>11 SKINIENIE PRZYWOŁUJĄCE ZAWODNIKA</p>  <p>ruch otwartą dłonią ku sobie</p>	<p>12 PRZERWA NA ŻĄDANIE</p>  <p>litera T utworzona otwartą dłonią i wskazującym palcem</p>	<p>13 KOMUNIKACJA MIĘDZY SĘDZIAMI I SĘDZIAMI STOLIKOWYMI</p>  <p>kciuk w górę</p>
--	--	---	--

IV. RODZAJE BŁĘDÓW






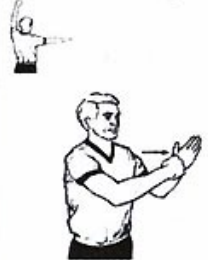
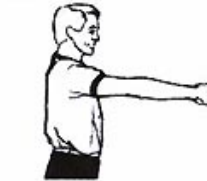




<p>14</p> <p>KROKI</p>  <p>obroty pięściami</p>	<p>15</p> <p>NIEPRZEPISOWE KOŻŁOWANIE LUB PODWÓJNE KOŻŁOWANIE</p>  <p>klepanie rękami</p>	<p>16</p> <p>NOSZENIE PIŁKI</p>  <p>pótfobróf ręką do przodu</p>	<p>17</p> <p>BŁĄD TRZECH SEKUND</p>  <p>wyciągnięta ręka ukazująca 3 palce</p>
<p>18</p> <p>BŁĄD PIĘCIU SEKUND</p>  <p>ukazanie 5 palców</p>	<p>19</p> <p>BŁĄD OŚMIU SEKUND</p>  <p>ukazanie 8 palców</p>	<p>20</p> <p>BŁĄD DWUDZIESTU CZTERECH SEKUND</p>  <p>palce dotykają barku</p>	<p>21</p> <p>POWRÓT PIŁKI NA POLE OBRONY</p>  <p>ruch przedramieniem z wyciągniętym palcem wskazującym</p>
<p>22</p> <p>UMYŚLNE ZAGRANIE PIŁKI NOGĄ</p>  <p>palec wskazuje stopę</p>	<p>23</p> <p>WYJŚCIE PIŁKI POZA BOISKO I/LUB KIERUNEK GRY</p>  <p>palec równoległy do linii bocznych</p>	<p>24</p> <p>SYTUACJA RZUTU SĘDZIOWSKIEGO</p>  <p>kciuki w górę, a następnie palec w kierunku wskazanym przez strzałkę</p>	

V. SYGNALIZACJA FAULA DO STOLIKA SĘDZIOWSKIEGO (3 FAZY)

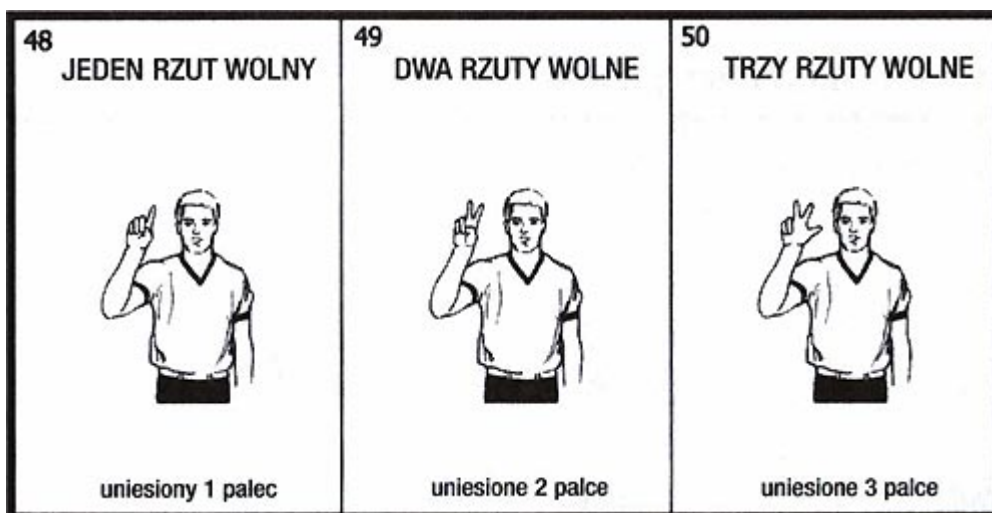
FAZA 1 – NUMER ZAWODNIKA

<p>25</p> <p>nr 4</p> 	<p>26</p> <p>nr 5</p> 	<p>27</p> <p>nr 6</p> 	<p>28</p> <p>nr 7</p> 
<p>29</p> <p>nr 8</p> 	<p>30</p> <p>nr 9</p> 	<p>31</p> <p>nr 10</p> 	<p>32</p> <p>nr 11</p> 
<p>33</p> <p>nr 12</p> 	<p>34</p> <p>nr 13</p> 	<p>35</p> <p>nr 14</p> 	<p>36</p> <p>nr 15</p> 

FAZA 2 – RODZAJ FAULA

<p>37 NIEPRZEPISOWE UŻYCIE RĄK</p>  <p>uderzenie w przegub</p>	<p>38 BLOKOWANIE (w ataku lub obronie)</p>  <p>ręce na biodrach</p>	<p>39 NADMIERNE WYSUWANIE ŁOKCI</p>  <p>ruch łokciem do tyłu</p>	<p>40 TRZYMANIE</p>  <p>chwyt za przegub</p>
<p>41 PCHANIE LUB SZARŻOWANIE BEZ PIŁKI</p>  <p>imitacja popychania</p>	<p>42 SZARŻOWANIE Z PIŁKĄ</p>  <p>uderzenie pięścią w otwartą dłoń</p>	<p>43 FAUL DRUŻYNY POSIADAJĄCEJ PIŁKĘ</p>  <p>pięść w kierunku kosza drużyny popełniającej faul</p>	<p>44 FAUL OBUSTRONNY</p>  <p>ruchy krzyżujące zaciśniętymi pięściami</p>
<p>45 FAUL TECHNICZNY</p>  <p>dłonie tworzą literę T</p>	<p>46 FAUL NIESPORTOWY</p>  <p>chwyt za przegub ręki w górę</p>	<p>47 FAUL DYSKWALIFIKUJĄCY</p>  <p>zaciśnięte pięści w górę</p>	

FAZA 3 – LICZBA PRYZNANYCH RZUTÓW WOLNYCH



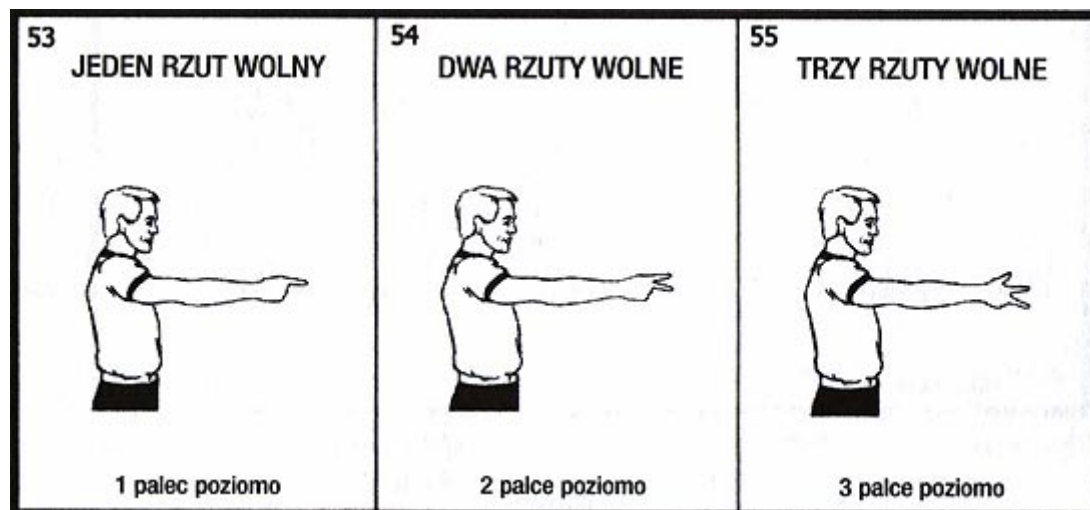
LUB

- KIERUNEK GRY

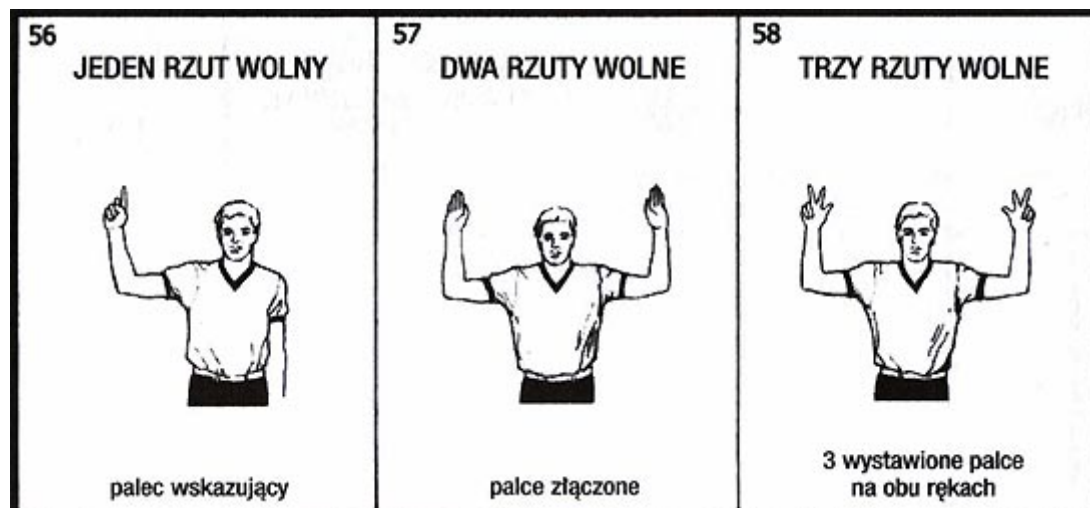


VI. ADMINISTRACJA RZUTÓW WOLNYCH

FAZA 1 – W OBSZARZE OGRANICZONYM



FAZA 2 – POZA OBSZAREM OGRANICZONYM



Rysunek 7. Sygnały sędziów

B – PROTOKÓŁ MECZU

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

Drużyna A		Faule drużyny									
Przerwy na żądanie		Kwarta ① 1 2 3 4 ② 1 2 3 4									
<table border="1" style="width: 100%; height: 20px;"> <tr><td style="width: 25px;"> </td><td style="width: 25px;"> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td></tr> </table>										Kwarta ③ 1 2 3 4 ④ 1 2 3 4	
Dogrywki		<table border="1" style="width: 100%; height: 20px;"> <tr><td style="width: 25px;"> </td><td style="width: 25px;"> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td></tr> </table>									

Licencja nr	Zawodnicy	Nr	W	Faule				
				1	2	3	4	5
		4						
		5						
		6						
		7						
		8						
		9						
		10						
		11						
		12						
		13						
		14						
		15						

Trener _____		Asystent trenera _____	
--------------	--	------------------------	--

Drużyna B		Faule drużyny									
Przerwy na żądanie		Kwarta ① 1 2 3 4 ② 1 2 3 4									
<table border="1" style="width: 100%; height: 20px;"> <tr><td style="width: 25px;"> </td><td style="width: 25px;"> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td></tr> </table>										Kwarta ③ 1 2 3 4 ④ 1 2 3 4	
Dogrywki		<table border="1" style="width: 100%; height: 20px;"> <tr><td style="width: 25px;"> </td><td style="width: 25px;"> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td></tr> </table>									

Licencja nr	Zawodnicy	Nr	W	Faule				
				1	2	3	4	5
		4						
		5						
		6						
		7						
		8						
		9						
		10						
		11						
		12						
		13						
		14						
		15						

Trener _____		Asystent trenera _____	
--------------	--	------------------------	--

Sekretarz _____	Asystent sekretarza _____
Mierzący czas gry _____	Mierzący czas 24 sekund _____

Sędzia główny _____	Sędzia pomocniczy 1 _____	Sędzia pomocniczy 2 _____
Podpis kapitana drużyny w przypadku protestu _____		

PRZEBIEG GRY							
A	B	A	B	A	B	A	B
1	1	41	41	81	81	121	121
2	2	42	42	82	82	122	122
3	3	43	43	83	83	123	123
4	4	44	44	84	84	124	124
5	5	45	45	85	85	125	125
6	6	46	46	86	86	126	126
7	7	47	47	87	87	127	127
8	8	48	48	88	88	128	128
9	9	49	49	89	89	129	129
10	10	50	50	90	90	130	130
11	11	51	51	91	91	131	131
12	12	52	52	92	92	132	132
13	13	53	53	93	93	133	133
14	14	54	54	94	94	134	134
15	15	55	55	95	95	135	135
16	16	56	56	96	96	136	136
17	17	57	57	97	97	137	137
18	18	58	58	98	98	138	138
19	19	59	59	99	99	139	139
20	20	60	60	100	100	140	140
21	21	61	61	101	101	141	141
22	22	62	62	102	102	142	142
23	23	63	63	103	103	143	143
24	24	64	64	104	104	144	144
25	25	65	65	105	105	145	145
26	26	66	66	106	106	146	146
27	27	67	67	107	107	147	147
28	28	68	68	108	108	148	148
29	29	69	69	109	109	149	149
30	30	70	70	110	110	150	150
31	31	71	71	111	111	151	151
32	32	72	72	112	112	152	152
33	33	73	73	113	113	153	153
34	34	74	74	114	114	154	154
35	35	75	75	115	115	155	155
36	36	76	76	116	116	156	156
37	37	77	77	117	117	157	157
38	38	78	78	118	118	158	158
39	39	79	79	119	119	159	159
40	40	80	80	120	120	160	160

Wyniki	Kwarta ①	A _____	B _____
	Kwarta ②	A _____	B _____
	Kwarta ③	A _____	B _____
	Kwarta ④	A _____	B _____
	Dogrywki	A _____	B _____

Wyniki końcowy	Drużyna A _____	Drużyna B _____
Nazwa drużyny wygrywającej	_____	

Rysunek 8. Protokół meczu

B.1. Protokół meczu przedstawiony na rysunku 8 jest jedynym zatwierdzonym przez Komisję Techniczną FIBA.

B.2. Składa się z jednego oryginału i trzech kopii w różnych kolorach papieru. Oryginał, na białym papierze, przeznaczony jest dla FIBA. Pierwsza kopia, na niebieskim papierze, przeznaczona jest dla organizatorów zawodów, druga kopia, na różowym papierze, jest dla drużyny zwycięskiej i ostatnia kopia, na żółtym papierze, dla drużyny pokonanej.

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

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

B.3.1. Wpisuje nazwy obu drużyn w rubrykach u góry protokołu.

Pierwszą powinna być zawsze drużyna miejscowa (gospodarze).

W przypadku turniejów lub meczów na neutralnym boisku pierwszą drużyną będzie ta, która jest wymieniona w programie jako pierwsza.

Pierwsza drużyna jest **drużyną „A”**, a druga **drużyną „B”**.

B.3.2. Następnie wpisuje:

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

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

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

B.3.3.2. W drugiej kolumnie sekretarz wpisuje DRUKOWANYMI literami nazwisko i inicjały każdego zawodnika obok numeru, jaki ten zawodnik będzie nosił podczas meczu. Kapitan drużyny powinien być oznaczony skrótem (Cap) umieszczonym zaraz za jego nazwiskiem.

- B.3.3.3. Jeżeli drużyna wystawia mniej niż dwunastu (12) zawodników, sekretarz wykreśla linią rubryki numeru licencji, nazwiska, numeru itd., zawodnika(ów), który(rzy) nie będzie(a) uczestniczył(ć) w meczu.
- B.3.4. Poniżej wykazu każdej drużyny sekretarz wpisuje (DRUKOWANYMI literami) nazwiska trenera i asystenta trenera.
- B.4. **Co najmniej dziesięć (10) minut przed meczem** obaj trenerzy:
- B.4.1. Potwierdzają prawidłowość nazwisk i numerów swoich zawodników.
- B.4.2. Potwierdzają nazwiska trenera i asystenta trenera.
- B.4.3. Wskazują pięciu (5) zawodników, którzy rozpoczną mecz, poprzez wpisanie małego „x” w rubryce obok numeru gracza.
- B.4.4. Podpisują protokół meczu.
 Trener drużyny „A” powinien dokonać tego pierwszy.
- B.5. **Na początku meczu** sekretarz rysuje kółko wokół „x” pięciu (5) zawodników rozpoczynających mecz każdej z drużyn.
- B.6. **Podczas meczu** sekretarz zaznacza każdego zmiennika wchodzącego po raz pierwszy do gry poprzez wpisanie małego „x” (bez kółka) w rubryce obok numeru gracza.

Drużyna A		<i>HOOPERS</i>						
Przerwy na żądanie		Faule drużyny						
	Kwarta ①		②					
	Kwarta ③		④					
	Dogrywki							
Licencja nr	Zawodnicy	Nr	W	Faule				
				1	2	3	4	5
001	MAYER, F.	4	⊗	P ₂				
002	JONES, M.	5	⊗	P	P	P ₂		
003	SMITH, E.	6	⊗	P ₂	U ₂	P	P ₁	
004	FRANK, Y.	7	×	T ₂	P ₂			
010	NANCE, L.	8	⊗	P	P	U ₁		
012	KING, H. (CAP)	9	⊗	P ₁	P			
014	WONG, P.	10						
015	RUSH, S.	11	×	P ₃	P ₂			
		12						
021	MARTINEZ, M.	13	×	P ₂	P	P ₂	T ₀	
022	SANCHES, N.	14	×	P ₂	P ₂	P ₂	P	U ₂
024	MANOS, K.	15	×	P ₂	D ₂			
Trener		LOOR, A.		C ₂ B ₂				
Asystent trenera		MONTA, B.						

Rysunek 10. Drużyny w protokole meczu

- B.7. Przerwy na żądanie
- B.7.1. Zapis przerw na żądanie przyznanych w każdej połowie i każdej dogrywce dokonywany jest przez wpisanie dużego „X” we właściwej rubryce pod nazwą drużyny.
- B.7.2. Po zakończeniu każdej połowy i każdej dogrywki niewykorzystane rubryki zostają wykreślone dwiema równoległymi liniami poziomymi.



- B.8. Faule
- B.8.1. Faule zawodnika mogą być osobiste, techniczne, niesportowe lub dyskwalifikujące i zapisuje się je winnemu zawodnikowi.
- B.8.2. Faule trenerów, asystentów trenerów, zmienników i osób towarzyszących mogą być techniczne lub dyskwalifikujące i zapisuje się je trenerowi.
- B.8.3. Zapisywanie fauli odbywa się następująco:
- B.8.3.1. Faul osobisty zaznacza się „P”.
- B.8.3.2. Faul techniczny zawodnika zaznacza się „T”.
- B.8.3.3. Faul techniczny trenera za jego osobiste niesportowe zachowanie zaznacza się „C”. Drugi podobny faul zaznacza się również „C”, a następnie „D” w wolnej rubryce.
- B.8.3.4. Faul techniczny trenera z jakiegokolwiek innego powodu zaznacza się „B”.
- B.8.3.5. Faul niesportowy zaznacza się „U”. Drugi faul niesportowy zaznacza się również „U”, a następnie „D” w wolnych rubrykach.
- B.8.3.6. Faul dyskwalifikujący zaznacza się „D”.
- B.8.3.7. Każdy faul powodujący karę rzutu(ów) wolnego(ych) zaznacza się dodając odpowiednią liczbę rzutów wolnych (1, 2 lub 3) obok „P”, „T”, „C”, „B”, „U” lub „D”.
- B.8.3.8. Wszystkie faule przeciwko obu drużynom, za które przewidziane są takie same kary i które zostają wzajemnie skasowane zgodnie z art. 42 (Sytuacje specjalne), zaznacza się poprzez dopisanie małego „c” obok „P”, „T”, „C”, „B”, „U” lub „D”.
- B.8.3.9. Po zakończeniu każdej części meczu sekretarz oddziela grubą linią kratki wykorzystane od niewykorzystanych.
- Po zakończeniu meczu sekretarz przekreśla grubą poziomą linią pozostałe niewykorzystane kratki.
- B.8.3.10. Przykłady fauli dyskwalifikujących:

Faule dyskwalifikujące trenerów, asystentów trenerów, zmienników i osób towarzyszących za opuszczenie strefy ławki drużyny (art. 39) zapisuje się jak pokazano poniżej. We wszystkich wolnych rubrykach fauli zdyskwalifikowanej osoby wpisuje się „F”.

Jeśli tylko trener zostaje zdyskwalifikowany:

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

Jeśli tylko asystent trenera zostaje zdyskwalifikowany:

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

Jeśli obaj, trener i asystent trenera zostają zdyskwalifikowani:

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Uwaga: Faul techniczny lub dyskwalifikujący w związku z art. 39 nie zostaje zaliczony do fauli drużyny.

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

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

Oraz

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

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

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

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

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

Oraz

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

- B.9. Faule drużyny

- B.9.1. Dla każdej kwarty przeznaczone są cztery (4) rubryki (bezpośrednio pod nazwą drużyny i nad nazwiskami zawodników), w których zaznacza się faule drużyny.

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



- B.10. Przebieg meczu
- B.10.1. Sekretarz prowadzi chronologiczny zapis sumaryczny punktów zdobytych przez każdą drużynę.
- B.10.2. Do tego celu przeznaczone są cztery (4) kolumny protokołu meczu.
- B.10.3. Każda kolumna zawiera cztery (4) pionowe rubryki. Dwie rubryki po lewej stronie przeznaczone są dla drużyny „A”, a dwie rubryki po prawej dla drużyny „B”. Rubryki środkowe służą do zapisu wyniku bieżącego (160 punktów) dla każdej drużyny.

Sekretarz:

- **W pierwszej kolejności** zaznacza linią skośną (/) w przypadku zaliczonego rzutu do kosza z gry oraz grubą kropką (●) w przypadku zaliczonego rzutu wolnego, w kratce **nowej sumarycznej** liczby punktów drużyny, która je uzyskała.
- **Następnie** w pustej kratce obok nowej sumarycznej liczby punktów (obok nowego znaku / lub ●) wpisuje numer zawodnika, który wykonał celny rzut do kosza bądź celny rzut wolny.

- B.11. Przebieg meczu: dodatkowe instrukcje
- B.11.1. Celny rzut z gry za trzy (3) punkty wykonany przez zawodnika oznacza się przez zakreślenie kółkiem numeru zawodnika.
- B.11.2. Przypadkowy rzut wykonany przez zawodnika do własnego kosza zapisuje się jako zdobyty przez kapitana drużyny przeciwnej znajdującego się na boisku.
- B.11.3. Punkty zdobyte, kiedy piłka nie wpadła do kosza (art. 31 - Dotykanie piłki i ingerencja w jej lot), zapisuje się jako zdobyte przez zawodnika, który wykonywał rzut do kosza.
- B.11.4. Po zakończeniu każdej części mecz sekretarz zakreśla grubą linią kółko (O) wokół ostatniej liczby punktów zdobytych przez każdą z drużyn w danej części oraz podkreśla grubą poziomą linią tę liczbę oraz numer zawodnika, który zdobył ostatnie punkty.
- B.11.5. Od początku każdej części meczu sekretarz kontynuuje chronologiczny zapis sumaryczny od punktu, w którym został przerwany.
- B.11.6. Przy każdej nadarzającej się okazji sekretarz powinien porównać wynik bieżący z protokołu z tablicą wyników. Jeśli stwierdzi niezgodność, a jego wynik jest właściwy, podejmie natychmiast kroki zmierzające do poprawienia wyniku na tablicy. Jeżeli ma wątpliwości lub jedna z drużyn zgłosi zastrzeżenie wobec poprawki, zawiadomi o tym sędziego głównego, kiedy tylko piłka stanie się martwa i zegar czasu gry zostanie zatrzymany.

	A		B
	1	●	6
	2	●	6
6	3	3	
	4	4	
11	5	5	5
11	●	●	5
	7	7	
10	8	8	
	9	8	10
	10	10	
10	11	11	
	12	12	7
4	13	13	7
5	14	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	●	9
11	24	24	
	25	25	7
	26	●	7
5	27	27	
	28	28	6
10	29	29	
	30	30	8
4	31	31	
	32	32	5
4	33	33	5
4	34	34	
	35	35	10
10	36	36	
	37	37	12
	38	38	
10	39	39	12
10	●	●	12

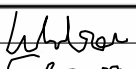

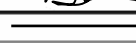
Rysunek 11.
Przebieg meczu

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

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

Rysunek 12.
Sumowanie

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

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

Rysunek 13. Stopka protokołu meczu



C – PROCEDURA PROTESTU

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

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

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

Szczegółowe wyjaśnienia nie są konieczne. Wystarczającym jest napisać: „Narodowa federacja (lub klub) X protestuje przeciwko wynikowi meczu pomiędzy X i Y”. Następnie osoba ta powinna złożyć przedstawicielowi FIBA lub Przewodniczącemu Komitetu Technicznego depozyt o równowartości USD 250, stanowiący kaucję.

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

Jeżeli protest zostanie uwzględniony, kaucja podlega zwrotowi.

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

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

Aby odwołanie było ważne, musi zostać złożone pisemnie w ciągu dwudziestu (20) minut od dostarczenia decyzji Komitetu Technicznego oraz należy złożyć depozyt w wysokości USD 500, stanowiący kaucję.

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

- C.4. Kasety video, filmy, zdjęcia oraz jakikolwiek sprzęt wideo, cyfrowy lub analogowy, **nie** mogą zostać użyte do ustalenia lub zmiany wyniku meczu. Powyżej wymienione media można użyć **tylko** w celu ustalenia odpowiedzialności dyscyplinarnej lub w celach edukacyjnych (treningowych) po zakończeniu meczu.



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

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

D.3. Dalsze przykłady klasyfikacji:

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

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

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

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

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

Wyniki pomiędzy A, B:

D.3.2.1. A wygrała obydwa mecze:

- Zatem:
1. A
 2. B

D.3.2.2. Każda drużyna wygrała jeden mecz:

A – B 90 – 82

B – A 69 – 62

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

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

D.3.2.3. Każda drużyna wygrała jeden mecz:

A – B 90 – 82

B – A 70 – 62

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

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

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

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

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

A – C 77 – 80

B – C 88 – 77

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

Zatem:	1.	A
	2.	B
	3.	C

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



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

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

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

Istnieją dwie możliwości:

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

W przypadku I: 1. A

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

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

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

Ponadto Komitet Techniczny może podjąć decyzję o przeniesieniu tej drużyny na ostatnie miejsce w klasyfikacji. Takie przeniesienie jest automatyczne, jeżeli drużyna ponownie narusza ten przepis. Niemniej jednak wszystkie wyniki meczów rozegranych przez tą drużynę pozostają w mocy dla potrzeb ogólnej klasyfikacji rozgrywek.

E – PRZERWY TELEWIZYJNE

E.1. Definicja

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

E.2. Przepis

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

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

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

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

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

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

E.3. Procedura

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

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

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

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

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

KONIEC PRZEPISÓW

I

PROCEDUR MECZOWYCH