



OFICJALNE PRZEPISY GRY W KOSZYKÓWKĘ 2020

Opracowano na podstawie tekstu zatwierdzonego przez

Międzynarodową Federację Koszykówki FIBA

Mies, Szwajcaria, 26 marca 2021 roku

Obowiązują od 1 października 2021 roku

Copyright by FIBA

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

Polski Związek Koszykówki
Ulica Siedmiogrodzka 9
01-204 Warszawa
telefon: +48 22 836 38 00
e-mail: pzkosz@pzkosz.pl

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

SPIS TREŚCI

PRZEPIS 1 – GRA	6
ART. 1 DEFINICJE.....	6
PRZEPIS 2 – BOISKO I WYPOSAŻENIE.....	6
ART. 2 BOISKO.....	6
ART. 3 WYPOSAŻENIE	11
PRZEPIS 3 – DRUŻYNY	12
ART. 4 DRUŻYNY	12
ART. 5 ZAWODNICY: KONTUZJA ORAZ POMOC UDZIELANA ZAWODNIKOWI	13
ART. 6 KAPITAN: OBOWIĄZKI I UPRAWNIENIA.....	14
ART. 7 TRENERZY: OBOWIĄZKI I UPRAWNIENIA.....	14
PRZEPIS 4 – ZASADY GRY	16
ART. 8 CZAS GRY, WYNIK NIEROZSTRZYGNIĘTY I DOGRYWKA	16
ART. 9 ROZPOCZĘCIE I ZAKOŃCZENIE KWARTY, DOGRYWKI LUB MECZU	16
ART. 10 SYTUACJA PIŁKI.....	16
ART. 11 UMIEJSCOWIENIE 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.....	24
ART. 21 MECZ PRZEGRANY WSKUTEK BRAKU ZAWODNIKÓW	25
PRZEPIS 5 – BŁĘDY	26
ART. 22 BŁĘDY	26
ART. 23 ZAWODNIK POZA BOISKIEM I PIŁKA POZA BOISKIEM.....	26
ART. 24 KOŻŁOWANIE.....	26
ART. 25 KROKI.....	27
ART. 26 TRZY (3) SEKUNDY	28
ART. 27 DOKŁADNIE KRYTY ZAWODNIK	28
ART. 28 OSIEM (8) SEKUND	28
ART. 29 DWADZIEŚCIA CZTERY (24) SEKUNDY	29
ART. 30 POWRÓT PIŁKI NA POLE OBRONY.....	30
ART. 31 NIELEGALNE DOTYKANIE PIŁKI I INGERENCJA W JEJ LOT.....	31
PRZEPIS 6 – FAULE	33
ART. 32 FAULE	33
ART. 33 ŻETKNIĘCIE OSOBISTE: OGÓLNE ZASADY.....	33
ART. 34 FAUL OSOBISTY	37
ART. 35 FAUL OBUSTRONNY.....	37
ART. 36 FAUL TECHNICZNY.....	38
ART. 37 FAUL NIESPORTOWY.....	39
ART. 38 FAUL DYSKWALIFIKUJĄCY.....	40
ART. 39 BÓJKA	41
PRZEPIS 7 – POSTANOWIENIA OGÓLNE.....	43
ART. 40 PIĘĆ (5) FAULI ZAWODNIKA	43
ART. 41 FAULE DRUŻYNY: KARA	43

ART. 42	SYTUACJE SPECJALNE	43
ART. 43	RZUTY WOLNE.....	44
ART. 44	POMYŁKA MOŻLIWA DO NAPRAWIENIA	45
PRZEPIS 8 – SĘDZIOWIE, SĘDZIOWIE STOLIKOWI, KOMISARZ: OBOWIĄZKI I UPRAWNIENIA.....		48
ART. 45	SĘDZIOWIE, SĘDZIOWIE STOLIKOWI, KOMISARZ	48
ART. 46	SĘDZIA GŁÓWNY: OBOWIĄZKI I UPRAWNIENIA	48
ART. 47	SĘDZIOWIE: OBOWIĄZKI I UPRAWNIENIA.....	49
ART. 48	SEKRETARZ I ASYSTENT SEKRETARZA: OBOWIĄZKI.....	49
ART. 49	MIERZĄCY CZAS GRY: OBOWIĄZKI.....	50
ART. 50	MIERZĄCY CZAS AKCJI: OBOWIĄZKI	51
A – SYGNAŁY SĘDZIÓW		53
B – PROTOKÓŁ MECZU		61
C – PROCEDURA PROTESTU		71
D – KLASYFIKACJA DRUŻYN		72
E – PRZERWY DLA MEDIÓW		83
F – SYSTEM POWTÓREK WIDEO IRS		84

SPIS RYSUNKÓW

RYSUNEK 1.	PEŁNOWYMIAROWE BOISKO DO GRY	8
RYSUNEK 2.	OBSZAR OGRANICZONY	9
RYSUNEK 3.	POLA RZUTÓW ZA DWA (2) I TRZY (3) PUNKTY.....	10
RYSUNEK 4.	STOLIK SĘDZIOWSKI I KRZESŁA DLA ZMIENNIKÓW	10
RYSUNEK 5.	ZASADA CYLINDRA.....	33
RYSUNEK 6.	UMIEJSCOWIENIE ZAWODNIKÓW PODCZAS RZUTÓW WOLNYCH	45
RYSUNEK 7.	SYGNAŁY SĘDZIÓW	60
RYSUNEK 8.	PROTOKÓŁ MECZU.....	61
RYSUNEK 9.	NAGŁÓWEK PROTOKOŁU MECZU.....	62
RYSUNEK 10.	DRUŻYNY W PROTOKOLE MECZU (PRZED MECZEM).....	63
RYSUNEK 11.	DRUŻYNY W PROTOKOLE MECZU (PO MECZU).....	64
RYSUNEK 12.	PRZEBIEG MECZU	69
RYSUNEK 13.	SUMOWANIE	70
RYSUNEK 14.	STOPKA PROTOKOŁU MECZU	70

W „Oficjalnych 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 przeciwników i zapobieganie zdobywaniu punktów przez drużynę przeciwną.

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

1.2 Kosz: przeciwników/własny

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

1.3 Zwycięzca meczu

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

PRZEPIS 2 – BOISKO I WYPOSAŻENIE

Art. 2 Boisko

2.1 Boisko do gry

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

2.2 Pole obrony

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

2.3 Pole ataku

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

2.4 Linie

Wszystkie linie mają być w tym samym kolorze. Wyznaczone w białym lub innym kontrastującym kolorze, mają mieć pięć (5) centymetrów szerokości i być wyraźnie widoczne.

2.4.1 Linie ograniczające

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

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

2.4.2 Linia środkowa, koło środkowe i półkola rzutów wolnych

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

Koło środkowe jest wyznaczone na środku boiska i ma promień, długości jednego metra i osiemdziesięciu centymetrów (1,80m), mierzony do zewnętrznej krawędzi linii obwodu.

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

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

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

Obszary ograniczone stanowią prostokątne części boiska, wyznaczone na podłodze liniami końcowymi, przedłużonymi liniami rzutów wolnych oraz liniami zaczynającymi się na liniach końcowych, z zewnętrznymi krawędziami w odległości dwóch metrów i czterdziestu pięciu centymetrów (2,45m) od punktów środkowych linii końcowych, i kończącymi się na zewnętrznych krawędziach przedłużeń linii rzutów wolnych. Linie te, wyłączając linie końcowe, są częścią obszarów ograniczonych.

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

2.4.4 Pole rzutów za trzy (3) punkty

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

- Dwie (2) linie równoległe – zaczynające się na linii końcowej i prostopadłe do niej – których zewnętrzne krawędzie wyznaczone są w odległości dziewięćdziesięciu centymetrów (0,90m) od wewnętrznych krawędzi linii bocznych.
- Łuk o promieniu sześciu metrów i siedemdziesięciu pięciu centymetrów (6,75m), mierzonym od punktu, który znajduje się na podłodze, dokładnie pod środkiem kosza przeciwników, do zewnętrznej krawędzi linii tego łuku. Odległość tego punktu do wewnętrznej krawędzi środka linii końcowej, wynosi jeden metr i pięćset siedemdziesiąt pięć milimetrów (1,575m). Łuk łączy się z liniami równoległymi.

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

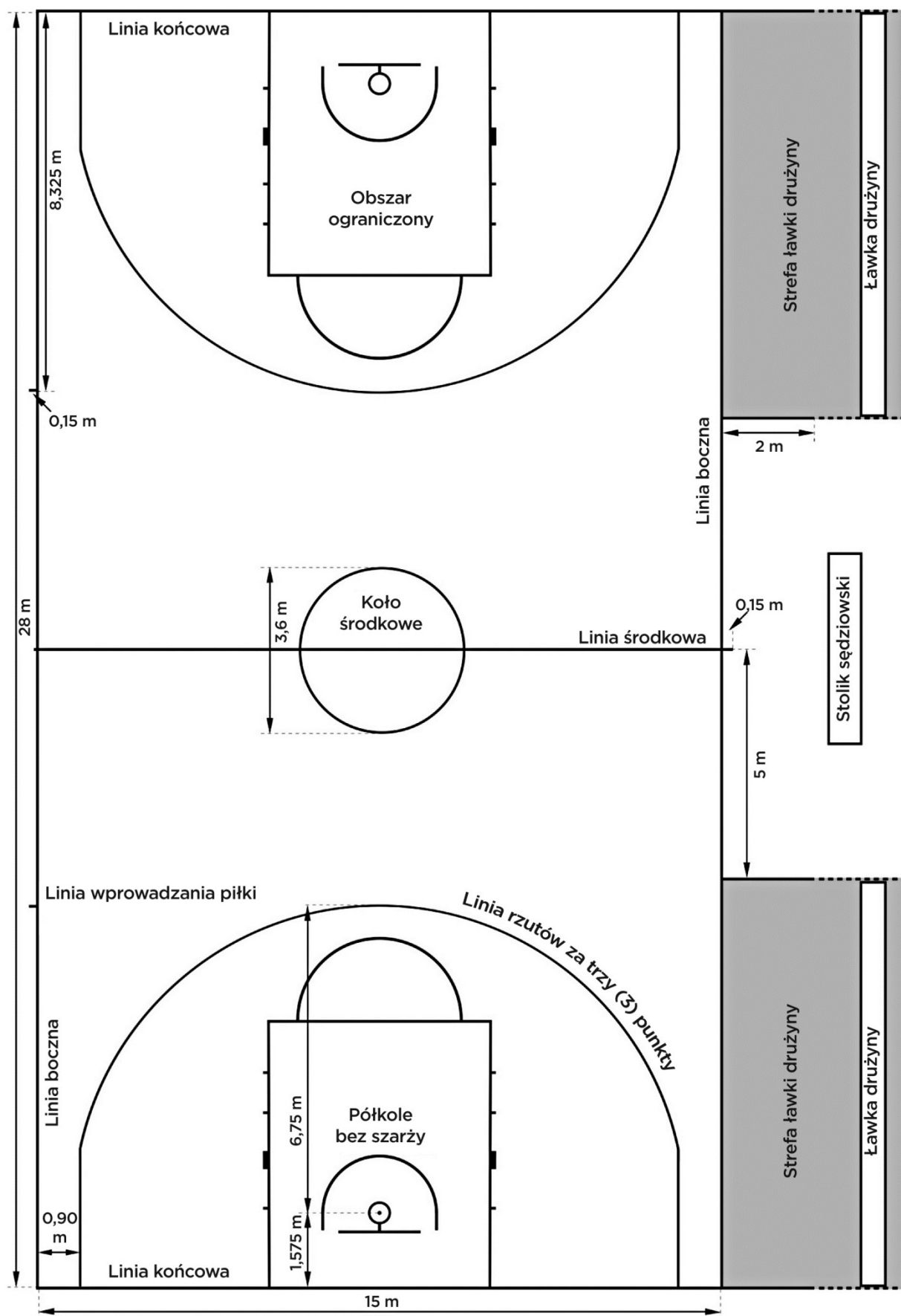
2.4.5 Strefy ławek drużyn

Strefy ławek drużyn są wyznaczone dwiema (2) liniami na zewnątrz boiska do gry, jak na rysunku 1.

W każdej strefie ławki drużyny musi znajdować się szesnaście (16) siedzeń dla trenera, asystentów trenera, zmienników, zawodników wykluczonych i towarzyszących drużynie członków delegacji. Wszystkie inne osoby powinny znajdować się co najmniej dwa (2) metry za ławką drużyny.

2.4.6 Linie wprowadzania piłki

Dwie (2) linie o długości piętnastu (15) centymetrów każda (0,15m), są wyznaczone na zewnątrz boiska na linii bocznej po przeciwnej stronie stolika sędziowskiego. Zewnętrzna krawędź tych linii znajduje się w odległości ośmiu metrów i trzystu dwudziestu pięciu milimetrów (8,325m) od wewnętrznej krawędzi, bliższej linii końcowej.



Rysunek 1. Pełnowymiarowe boisko do gry

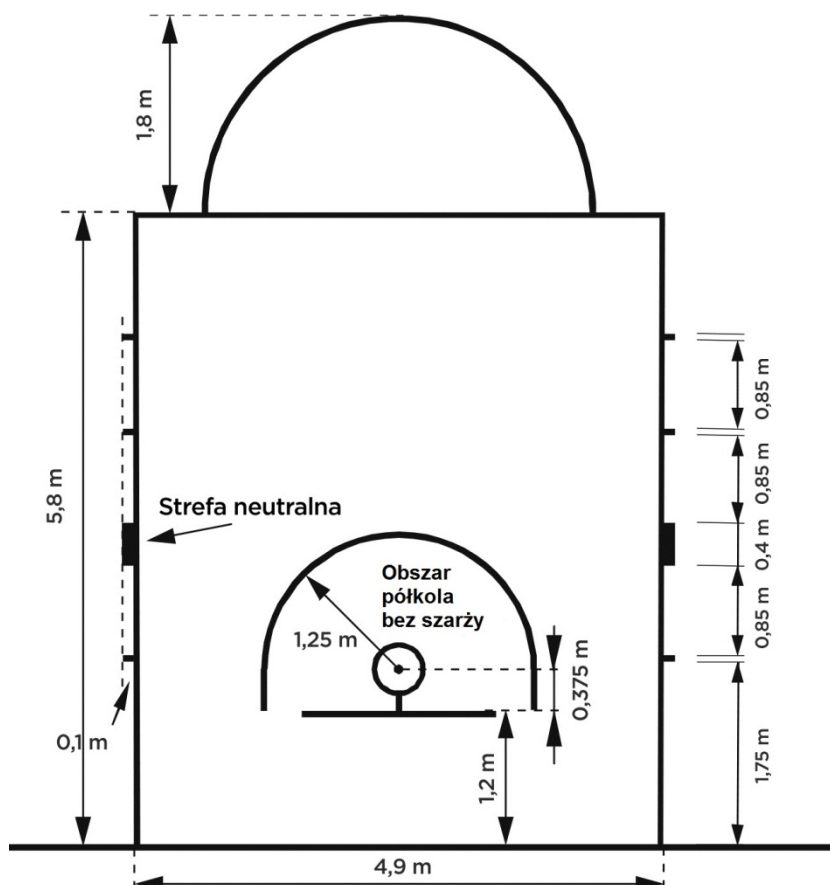
2.4.7 Obszary półkoli bez szarży

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

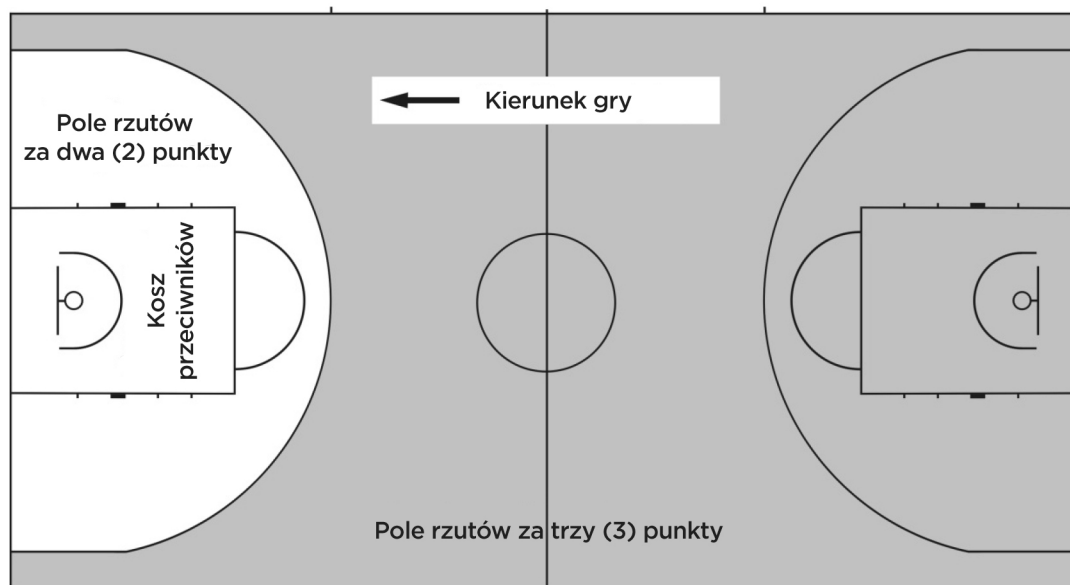
- Półkola o promieniu jednego metra i dwudziestu pięciu centymetrów (1,25m), mierzonym od punktu, który znajduje się na podłodze dokładnie pod środkiem kosza, do wewnętrznej krawędzi półkola. Półkole jest połączone z:
- Dwiema (2) równoległymi liniami o długości trzystu siedemdziesięciu pięciu milimetrów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

Obszary półkoli bez szarży są zakończone wymagowanymi liniami, łączącymi końce dwóch (2) równoległych linii, dokładnie pod przednimi krawędziami tablic.

Linie półkoli bez szarży są częścią tych obszarów.



Rysunek 2. Obszar ograniczony



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

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

1 - Mierzący czas akcji

2 - Mierzący czas gry

X - Krzesła zmian zawodników

3 - Komisarz, jeśli obecny

4 - Sekretarz

5 - Asystent sekretarza



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

Rysunek 4. Stolik sędziowski i krzesła dla zmienników

Art. 3 Wyposażenie

Wymagane jest następujące wyposażenie:

- Konstrukcje tablic, każda składająca się z:
 - Tablicy.
 - Kosza złożonego z obręczy (uchylnej) i siatki.
 - Konstrukcji podtrzymującej wraz z osłoną.
- Piłki do koszykówki.
- Zegar czasu gry.
- Tablica wyników.
- Zegar czasu akcji.
- Stoper lub odpowiednie (widoczne) urządzenie (inne niż zegar czasu gry) do odmierzania przerw na żądanie.
- Dwa (2) oddzielne, wyraźnie odmienne i głośne sygnały dźwiękowe, przeznaczone dla:
 - Mierzącego czas akcji.
 - Mierzącego czas gry.
- Protokół meczu.
- Wskaźniki fauli zawodników.
- Wskaźniki fauli drużyny.
- Strzałka naprzemiennego posiadania piłki.
- Podłoże do gry.
- Boisko do gry.
- Odpowiednie oświetlenie.

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

PRZEPIS 3 – DRUŻYNY

Art. 4 Drużyny

4.1 Definicja

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

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

4.1.3 **W trakcie gry, członek drużyny jest:**

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

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

4.2 Przepis

4.2.1 Każda drużyna składa się z:

- Nie więcej niż dwunastu (12) uprawnionych do gry członków drużyny, łącznie z kapitanem.
- Trenera i – jeśli drużyna sobie życzy – asystenta trenera.
- Maksymalnie siedmiu (7) towarzyszących drużynie członków delegacji, którzy mogą siedzieć na ławce drużyny, pełniąc określone funkcje w drużynie, np. kierownik, lekarz, fizjoterapeuta, statystyk, tłumacz itp.

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

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

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

4.3 Stroje

4.3.1 Stroje wszystkich członków drużyny składają się z:

- Koszulek w tym samym, dominującym kolorze co spodenki, z przodu i z tyłu. Jeśli koszulki mają rękawy, to muszą one kończyć się powyżej łokcia. Koszulki z długimi rękawami nie są dozwolone. Wszyscy zawodnicy muszą mieć koszulki wsunięte w spodenki. Jednocześnie stroje są dozwolone.
- T-shirty, bez względu na krój, nie mogą być noszone pod koszulkami.
- Spodenek w tym samym, dominującym kolorze co koszulki, z przodu i z tyłu. Spodenki muszą kończyć się powyżej kolana.
- Skarpet w tym samym, dominującym kolorze u wszystkich członków danej drużyny. Skarpety muszą być widoczne ponad butami.

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

Numery muszą być wyraźnie widoczne i:

- Te z tyłu, powinny mieć co najmniej dwadzieścia (20) centymetrów wysokości.
- Te z przodu, powinny mieć co najmniej dziesięć (10) centymetrów wysokości.
- Powinny być wyznaczone linią o szerokości co najmniej dwóch (2) centymetrów.
- Drużyny mogą używać tylko numerów: zero (0), podwójne zero (00) oraz od jeden (1) do dziewięćdziesiąt dziewięć (99).
- Zawodnicy tej samej drużyny nie mogą używać tych samych numerów.
- Wszelkie reklamy lub logo powinny być umieszczone co najmniej pięć (5) centymetrów od numeru.

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

- Drużyna wymieniona w metryce meczu jako pierwsza (gospodarze), powinna nosić koszulki w kolorze

jasnym (preferowany biały).

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

Jednakże, 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 do gry w koszykówkę. Jakiegokolwiek wyposażenie powiększające wzrost lub zasięg zawodnika, bądź w jakikolwiek sposób stwarzające niezasłużoną korzyść, nie jest dozwolone.

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

- Następujące przedmioty **nie są** dozwolone:

- Ochraniacze i utwardzone opatrunki na palec, rękę, nadgarstek, łokieć lub przedramię, oraz kaski, 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).
- Ozdoby do włosów i biżuteria.

- Następujące przedmioty **są** dozwolone:

- Ochraniacze barku, górnej części ramienia, uda lub dolnej części nogi, jeśli są dostatecznie wyściełane.
- Rękawy i nogawki kompresyjne.
- Nakrycie głowy, które nie może całkowicie lub częściowo zasłaniać twarzy zawodnika (oczy, nos, usta itp.) i nie może być niebezpieczne dla niego samego, jak również innych zawodników. Nakrycie to nie może posiadać żadnych zapięć lub wiązań wokół twarzy i/lub szyi, a żadna jego część nie może odstawać od jego powierzchni.
- Stabilizatory kolanowe.
- Ochraniacze na złamany nos, nawet jeśli są wykonane z twardego materiału.
- Bezbarwne, przezroczyste ochraniacze na zęby.
- Okulary, jeśli nie stwarzają zagrożenia dla innych zawodników.
- Opaski na głowę i nadgarstek o maksymalnej długości dziesięciu (10) centymetrów, wykonane z elastycznego materiału.
- Plastry na rękę, ramiona, nogi itp.
- Stabilizatory stawu skokowego.

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

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

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

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

Art. 5 Zawodnicy: kontuzja oraz pomoc udzielana zawodnikowi

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

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

5.3 Jeśli kontuzjowany zawodnik nie może kontynuować gry natychmiast (w ciągu piętnastu (15) sekund) lub jeśli otrzymuje pomoc medyczną, lub jakąkolwiek pomoc udzieloną mu przez jego trenerów, członków jego drużyny i/lub towarzyszących jego drużynie członków delegacji, to ten zawodnik musi zostać zmieniony, chyba że drużyna musiałaby kontynuować grę w liczbie mniejszej niż pięciu (5) zawodników.

- 5.4 Trener, asystenci trenerów, zmiennicy, zawodnicy wykluczeni i towarzyszący drużynie członkowie delegacji mogą wejść na boisko, aby udzielić pomocy kontuzjowanemu zawodnikowi, ale tylko po otrzymaniu zezwolenia od sędziego.
- 5.5 Lekarz może wejść na boisko bez pozwolenia sędziego, jeśli w ocenie lekarza kontuzjowany zawodnik wymaga natychmiastowej pomocy medycznej.
- 5.6 Każdy zawodnik, który podczas meczu krwawi lub ma otwartą ranę, musi zostać zmieniony. Może on powrócić na boisko tylko po zatrzymaniu krwawienia oraz całkowitym i bezpiecznym opatrzeniu krwawiącego miejsca lub otwartej rany.
- 5.7 Kontuzjowany zawodnik lub zawodnik, który krwawi lub ma otwartą ranę, może pozostać w grze, jeśli odzyska sprawność do gry podczas przerwy na żądanie wziętej przez którąkolwiek z drużyn, zanim zabrmi sygnał mierzącego czas gry na zmianę tego zawodnika.
- 5.8 Zawodnicy wyznaczeni przez trenera do rozpoczęcia meczu oraz zawodnicy, którym udzielona zostaje pomoc pomiędzy rzutami wolnymi, mogą zostać zmienieni w wypadku kontuzji. W takiej sytuacji drużyna przeciwna ma prawo dokonania zmiany takiej samej liczby zawodników.

Art. 6 Kapitan: obowiązki i uprawnienia

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

Art. 7 Trenerzy: obowiązki i uprawnienia

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

wpisanego do protokołu (lub asystent trenera również nie może wykonywać tych obowiązków), kapitan będzie pełnił funkcję grającego trenera. Jeśli kapitan musi opuścić boisko, może nadal pełnić funkcję trenera. Jeśli musi opuścić boisko z powodu dyskwalifikacji lub nie może pełnić funkcji trenera z powodu kontuzji, jego zastępca w funkcji kapitana, zastępuje go również jako trenera.

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

PRZEPIS 4 – ZASADY GRY

Art. 8 Czas gry, wynik nierozstrzygnięty i dogrywka

- 8.1 Mecz składa się z czterech (4) kwart po dziesięć (10) minut każda.
- 8.2 Przerwa meczu jest okres dwudziestu (20) minut przed wyznaczoną godziną rozpoczęcia meczu.
- 8.3 Przerwy meczu pomiędzy pierwszą i drugą kwartą (pierwsza połowa) oraz trzecią i czwartą kwartą (druga połowa), jak również przed każdą dogrywką, trwają dwie (2) minuty każda.
- 8.4 Przerwa meczu pomiędzy połowami trwa piętnaście (15) minut.
- 8.5 Przerwa meczu rozpoczyna się:
- Dwadzieścia (20) minut przed wyznaczoną godziną rozpoczęcia meczu.
 - Kiedy brzmi sygnał zegara czasu gry kończący kwartę lub dogrywkę.
- 8.6 Przerwa meczu kończy się:
- Kiedy piłka opuszcza rękę(-ce) sędziego podrzucającego piłkę w trakcie wykonywania rzutu sędziowskiego na rozpoczęcie pierwszej kwarty.
 - Kiedy piłka jest w dyspozycji zawodnika wprowadzającego ją na rozpoczęcie każdej następnej kwarty i dogrywki.
- 8.7 Jeśli po zakończeniu czwartej kwarty wynik jest nierozstrzygnięty, mecz będzie kontynuowany tyłoma pięciominutowymi (5) dogrywkami, ile potrzeba będzie do rozstrzygnięcia wyniku meczu.
- Jeśli na koniec drugiego meczu – w systemie mecz i rewanż – po zsumowaniu punktów zdobytych przez drużyny w obydwu meczach jest remis, to ten mecz będzie kontynuowany tyłoma pięciominutowymi (5) dogrywkami, ile potrzeba będzie do rozstrzygnięcia wyniku dwumeczu.
- 8.8 Jeśli faul zostaje popełniony w przerwie meczu, ewentualny(-e) rzut(-y) wolny(-e) zostanie(-a) wykonany(-e) przed rozpoczęciem kolejnej kwarty lub dogrywki.

Art. 9 Rozpoczęcie i zakończenie kwarty, dogrywki lub meczu

- 9.1 Pierwsza kwarta meczu rozpoczyna się, kiedy piłka opuszcza rękę(-ce) sędziego podrzucającego piłkę w trakcie wykonywania rzutu sędziowskiego w kole środkowym.
- 9.2 Kolejne kwarty i dogrywki rozpoczynają się, kiedy piłka jest w dyspozycji zawodnika wprowadzającego ją.
- 9.3 Mecz nie może się rozpocząć, jeżeli jedna z drużyn nie jest w stanie wystawić pięciu (5) zawodników gotowych do gry.
- 9.4 We wszystkich meczach, drużyna wymieniona w metryce meczu jako pierwsza (gospodarz), powinna mieć ławkę oraz własny kosz po lewej stronie stolika sędziowskiego, patrząc w kierunku boiska. Jednakże, jeśli obie drużyny wyrażają zgodę, mogą zamienić się ławkami i/lub koszami.
- 9.5 Przed pierwszą i trzecią kwartą, drużyny mają prawo rozgrzewać się na tej połowie boiska, na której znajduje się kosz przeciwników.
- 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 kończą się, kiedy zabrzmi sygnał zegara czasu gry oznajmiający koniec kwarty lub dogrywki. Jeśli tablica wyposażona jest w sygnalizację świetlną w kolorze czerwonym na swoim obwodzie, to sygnał świetlny ma pierwszeństwo przed sygnałem dźwiękowym.

Art. 10 Sytuacja piłki

- 10.1 Piłka może być żywa lub martwa.
- 10.2 Piłka staje się **żywa**, gdy:
- Podczas rzutu sędziowskiego opuszcza rękę(-ce) sędziego wykonującego podrzut.
 - Podczas rzutu wolnego jest w dyspozycji zawodnika wykonującego rzut wolny.

- Podczas wprowadzania jest w dyspozycji zawodnika wprowadzającego ją.

10.3 Piłka staje się **martwa**, gdy:

- Zostaje zdobyty kosz z gry lub z rzutu wolnego.
- Sędzia zagwiżdże, kiedy piłka jest żywa.
- Widoczne jest, że nie wpadnie do kosza podczas rzutu wolnego, po którym następuje:
 - Kolejny rzut wolny.
 - Następna kara (rzut(-y) wolny(-e) i/lub posiadanie piłki).
- Zabrzmi sygnał zegara czasu gry na koniec kwarty lub dogrywki.
- Zabrzmi sygnał zegara czasu akcji, kiedy drużyna jest w posiadaniu piłki.
- Podczas lotu do kosza po rzucie z gry, zostaje dotknięta przez zawodnika jednej z drużyn po tym, jak:
 - Sędzia zagwiżdżał.
 - Zabrzmił sygnał zegara czasu gry na koniec kwarty lub dogrywki.
 - Zabrzmił sygnał zegara czasu akcji.

10.4 Piłka **nie staje się martwa** i jeżeli rzut jest celny, punkty zostaną zaliczone, kiedy:

- Piłka jest w locie do kosza po rzucie z gry i:
 - Sędzia zagwiżdże.
 - Zabrzmi sygnał zegara czasu gry na koniec kwarty lub dogrywki.
 - Zabrzmi sygnał zegara czasu akcji.
- Piłka jest w locie do kosza po rzucie wolnym i sędzia zagwiżdże z powodu przekroczenia jakiegokolwiek przepisu przez zawodnika innego niż rzucający.
- Piłka jest w posiadaniu zawodnika będącego w akcji rzutowej i kończącego ten rzut ruchem ciągłym, rozpoczętym przed orzeczeniem faulu zawodnika drużyny przeciwnej lub przed orzeczeniem przekroczenia przepisów przez którąkolwiek osobę uprawnioną do zajmowania miejsca na ławce drużyny przeciwnej.
Warunek ten nie ma zastosowania i punkty nie zostaną zaliczone, jeżeli:
 - Po tym, jak sędzia zagwiżdżał, zostanie wykonana zupełnie nowa akcja rzutowa.
 - W trakcie wykonywania przez zawodnika ciągłego ruchu do kosza w akcji rzutowej, zabrzmi sygnał zegara czasu gry na koniec kwarty lub dogrywki, lub sygnał zegara czasu akcji.

Art. 11 Umiejscowienie zawodnika i sędziego

11.1 Umiejscowienie zawodnika określone jest przez miejsce jego kontaktu z podłogą.

Kiedy znajduje się on w wysoku, zachowuje status jaki miał w momencie ostatniego kontaktu z podłogą. Dotyczy to również umiejscowienia względem linii ograniczających boisko, linii środkowej, linii rzutów za trzy (3) punkty, linii rzutów wolnych, linii wyznaczających obszar ograniczony oraz obszaru półkola bez szarży.

11.2 Umiejscowienie **sędziego** określone jest w taki sam sposób jak zawodnika. Kiedy piłka dotyka sędziego, traktuje się to jako dotknięcie podłogi w miejscu, w którym on się znajduje.

Art. 12 Rzut sędziowski i naprzemienne posiadanie piłki

12.1 Definicja rzutu sędziowskiego

12.1.1 **Rzut sędziowski**, to sytuacja, kiedy sędzia podrzuca piłkę w kole środkowym, pomiędzy dwoma dowolnymi zawodnikami przeciwnych drużyn na rozpoczęcie pierwszej kwarty.

12.1.2 **Piłką przetrzymana**, to sytuacja, kiedy po jednym lub więcej zawodników z przeciwnych drużyn, trzyma jedną lub obie ręce na piłce tak mocno, że żaden z nich nie może wejść w jej posiadanie bez nadużycia siły.

12.2 Procedura rzutu sędziowskiego

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

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

12.2.3 Sędzia podrzuca piłkę pionowo w górę, między dwoma przeciwnikami, wyżej niż którykolwiek z nich mógłby

dosięgnąć skacząc.

- 12.2.4 Piłka musi zostać zbita ręką(-ami) co najmniej przez jednego ze skaczących **po tym**, jak osiągnie ona najwyższy punkt.
- 12.2.5 Żaden ze skaczących nie może opuścić swojej pozycji, zanim piłka nie zostanie legalnie 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 zbiciem piłki żadna część ciała nieskaczących zawodników nie może znajdować się na lub ponad linią koła środkowego (cylindra).

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

12.3 Sytuacje rzutu sędziowskiego

Sytuacja rzutu sędziowskiego następuje, gdy:

- Orzeczono piłkę przetrzymaną.
- Piłka wychodzi poza boisko i sędziowie mają wątpliwości lub odmienne zdania, kto ostatni dotknął piłki.
- Obie drużyny popełniają błąd podczas niecelnego ostatniego rzutu wolnego.
- Żywa piłka zatrzymuje się pomiędzy koszem a tablicą, z wyjątkiem:
 - Sytuacji pomiędzy rzutami wolnymi,
 - Sytuacji kiedy po ostatnim rzucie wolnym następuje wprowadzenie piłki z linii wprowadzania piłki na polu ataku, naprzeciw stolika sędziowskiego.
- Piłka staje się martwa, kiedy żadna z drużyn nie posiada piłki ani nie ma prawa do piłki.
- Po skasowaniu równych kar przeciwko obu drużynom nie ma więcej kar za faule do wykonania oraz żadna drużyna nie posiadała piłki ani nie miała prawa do piłki, zanim orzeczono pierwszy faul lub błąd.
- Ma się rozpocząć kolejna kwarta (inna niż pierwsza) lub dogrywka.

12.4 Definicja naprzemiennego posiadania piłki

- 12.4.1 Naprzemienne posiadanie piłki jest metodą mającą na celu spowodowanie, aby piłka stała się żywa poprzez wprowadzenie piłki, zamiast rzutu sędziowskiego.
- 12.4.2 Naprzemienne posiadanie piłki:
- **Rozpoczyna się**, kiedy piłka jest w dyspozycji zawodnika wprowadzającego ją.
 - **Kończy się**, kiedy:
 - Piłka dotyka lub zostaje legalnie dotknięta przez zawodnika na boisku.
 - Drużyna wprowadzająca piłkę popełnia błąd.
 - Żywa piłka zatrzymuje się pomiędzy koszem a tablicą podczas wprowadzania piłki.

12.5 Procedura naprzemiennego posiadania piłki

- 12.5.1 W sytuacjach rzutu sędziowskiego, drużynom na przemian przyznaje się piłkę do wprowadzenia najbliższej miejsca wystąpienia sytuacji rzutu sędziowskiego, z wyjątkiem miejsc bezpośrednio za tablicą.
- 12.5.2 Drużyna, która nie wejdzie w posiadanie żywej piłki na boisku po rzucie sędziowskim, będzie miała prawo do piłki podczas pierwszej sytuacji naprzemiennego posiadania piłki.
- 12.5.3 Drużyna, mająca prawo do następnego naprzemiennego posiadania piłki na koniec kwarty lub dogrywki, rozpocznie kolejną kwartę lub dogrywkę wprowadzeniem piłki z przedłużenia linii środkowej naprzeciw stolika sędziowskiego, chyba że należy wykonać karę rzutów wolnych wraz z posiadaniem piłki.
- 12.5.4 Drużynę, mającą prawo do następnego wprowadzenia piłki, wskazuje strzałka naprzemiennego posiadania, skierowana w stronę kosza drużyny przeciwnej. Kierunek strzałki będzie zmieniany natychmiast po zakończeniu wprowadzania piłki, przyznanej w wyniku naprzemiennego posiadania.
- 12.5.5 Jeśli drużyna popełnia błąd wprowadzając piłkę podczas naprzemiennego posiadania, to traci prawo do tego wprowadzenia piłki. Kierunek strzałki naprzemiennego posiadania należy przestawić natychmiast tak, aby wskazywała, że przeciwnicy drużyny, która popełniła błąd, będą mieli prawo do naprzemiennego posiadania

piłki w następnej sytuacji rzutu sędziowskiego. Grę należy wznowić przyznając piłkę do wprowadzenia z tego samego miejsca przeciwnikom drużyny, która popełniła błąd.

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

Art. 13 Gra piłką

13.1 Definicja

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

13.2 Przepis

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

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

Naruszenie art. 13.2 jest błędem.

Art. 14 Posiadanie piłki

14.1 Definicja

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

- 14.1.2 Posiadanie piłki przez drużynę **trwa**, gdy:
- Zawodnik tej drużyny jest w posiadaniu żywej piłki.
 - Piłka jest podawana pomiędzy zawodnikami tej drużyny.

- 14.1.3 Posiadanie piłki przez drużynę **kończy się**, gdy:
- Przeciwnik wchodzi w posiadanie piłki.
 - Piłka staje się martwa.
 - Piłka traci kontakt z ręką(-ami) zawodnika podczas rzutu do kosza z gry lub rzutu wolnego.

Art. 15 Zawodnik w akcji rzutowej

15.1 Definicja

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

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

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

Ruch ciągły podczas penetracji do kosza lub innej formy rzutu zawodnika w ruchu, to akcja zawodnika, który chwytą piłkę będąc w ruchu lub kończąc kozłowanie, a następnie kontynuuje ruch do rzutu, zazwyczaj skierowany w górę.

- 15.1.2 Akcja rzutowa podczas rzutu:
- Zaczyna się, kiedy zawodnik, w ocenie sędziego, rozpoczyna ruch piłki w górę w kierunku kosza przeciwników.
 - Kończy się, kiedy piłka opuści rękę(-ce) zawodnika rzucającego lub jeśli zostanie rozpoczęta nowa akcja rzutowa, a w sytuacji kiedy zawodnik rzucił piłkę będąc w powietrzu, gdy obie jego stopy powrócą na podłogę.
- 15.1.3 Akcja rzutowa w ruchu ciągłym podczas penetracji do kosza lub innej formy rzutu zawodnika w ruchu:

- Zaczyna się, kiedy piłka spocznie w ręce(-kach) zawodnika po zakończeniu kozłowania lub po złapaniu piłki będąc w powietrzu i w ocenie sędziego zawodnik rozpoczyna ruch poprzedzający wypuszczenie piłki podczas próby rzutu do kosza.
- Kończy się, kiedy piłka opuści rękę(-ce) zawodnika rzucającego lub jeśli zostanie rozpoczęta nowa akcja rzutowa, a w sytuacji kiedy zawodnik rzucił piłkę będąc w powietrzu, gdy obie jego stopy powrócą na podłogę.

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

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

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

Art. 16 Kosz: kiedy zdobyty i jego wartość

16.1 Definicja

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

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

16.2 Przepis

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

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

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

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

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

16.2.5 Zegar czasu gry musi wskazywać 0.3 (trzy dziesiąte sekundy) lub więcej, aby zawodnik, po wprowadzeniu piłki lub w trakcie zbiórki po ostatnim rzucie wolnym, miał możliwość złapania piłki i wykonania próby rzutu do kosza. Jeśli zegar czasu gry wskazuje 0.2 (dwie dziesiąte sekundy) lub 0.1 (jedną dziesiątą sekundy), jedyną możliwością legalnego zdobycia punktów z gry jest dobitka lub bezpośredni wsad do kosza, pod warunkiem, że zawodnik nie ma kontaktu z piłką w momencie, kiedy zegar czasu gry wskazuje 0.0.

Art. 17 Wprowadzenie piłki

17.1 Definicja

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

17.2 Procedura

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

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

17.2.2 Zawodnik wprowadzi piłkę najbliżej miejsca naruszenia przepisów bądź zatrzymania gry, z wyjątkiem miejsc

bezpośrednio za tablicą.

- 17.2.3 Na rozpoczęcie każdej kwarty innej niż pierwsza lub każdej dogrywki, piłkę wprowadza się z przedłużenia linii środkowej naprzeciw stolika sędziowskiego.

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

- 17.2.4 Kiedy w czwartej (4) kwarcie oraz każdej dogrywce, zegar czasu gry wskazuje dwie minuty (2:00) lub mniej, po przerwie na żądanie wziętej przez drużynę mającą prawo do posiadania piłki na swoim polu obrony, trener tej drużyny ma prawo zdecydować, czy wprowadzenie piłki nastąpi na linii wprowadzania piłki na polu ataku, czy w miejscu najbliższym zatrzymania gry na polu obrony.

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

- 17.2.6 Po faulu technicznym, piłkę należy wprowadzić najbliższej miejsca, gdzie znajdowała się piłka w momencie orzeczenia tego faulu, chyba że konkretny przepis stanowi inaczej.

- 17.2.7 Po faulu niesportowym lub dyskwalifikującym, piłkę należy wprowadzić z linii wprowadzania piłki na polu ataku naprzeciw stolika sędziowskiego, chyba że konkretny przepis stanowi inaczej.

- 17.2.8 Po sytuacji bójk, piłkę należy wprowadzić zgodnie z art. 39.

- 17.2.9 W każdej sytuacji, kiedy piłka wpada do kosza, ale kosz z gry lub rzutu wolnego nie zostaje zaliczony, piłkę należy wprowadzić na przedłużeniu linii rzutów wolnych.

- 17.2.10 Po celnym koszu z gry albo celnym ostatnim rzucie wolnym:

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

17.3 Przepis

- 17.3.1 Zawodnik wprowadzający piłkę nie może:

- Wykorzystać więcej niż pięć (5) sekund na wypuszczenie piłki z rąk.
- Wejść na boisko trzymając piłkę w ręce(-kach).
- Spowodować, aby piłka dotknęła obszaru poza boiskiem po tym, jak opuściła jego ręce(-kę) podczas podania na boisko.
- 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 ograniczającej boisko w jednym lub obu kierunkach od miejsca wyznaczonego przez sędziego, przed wypuszczeniem piłki. Może on jednak przemieszczać się prostopadłe do linii tak daleko, jak pozwalają na to warunki.

- 17.3.2 W trakcie wprowadzania piłki, żaden inny zawodnik nie może:

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

- 17.3.3 Kiedy, podczas wprowadzenia piłki, w czwartej (4) kwarcie oraz każdej dogrywce zegar czasu gry wskazuje dwie minuty (2:00) lub mniej, sędzia użyje sygnału „nielegalnego przekraczania linii ograniczających boisko”, stanowiącego ostrzeżenie podczas wprowadzenia piłki.

Jeżeli zawodnik obrony:

- Wystawia jakąkolwiek część ciała ponad linię ograniczającą boisko, aby zakłócić wrzut piłki,

- Znajduje się bliżej niż jeden (1) metr od zawodnika wprowadzającego piłkę, a w miejscu wprowadzania piłki odległość od linii ograniczającej boisko do najbliższych przeszkód jest mniejsza niż dwa (2) metry, to popełnia on błąd, który skutkuje orzeczeniem faulu technicznego wobec tego zawodnika.

Naruszenie art. 17.3 stanowi błąd.

17.4

Kara

Piłkę przyznaje się przeciwnikom do wprowadzenia z tego samego miejsca.

Art. 18 Przerwa na żądanie

18.1 Definicja

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

18.2 Przepis

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

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

18.2.3 Możliwość przyznania przerwy na żądanie rozpoczyna się:

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

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

18.2.5 Każdej drużynie mogą być przyznane:

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

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

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

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

18.3 Procedura

18.3.1 Tylko trener lub asystent trenera ma prawo prosić o przerwę na żądanie. W tym celu powinien nawiązać kontakt wzrokowy z sędziami stolikowymi lub komisarzem (jeśli jest obecny), lub podejść do stolika sędziowskiego i wyraźnie poprosić o przerwę na żądanie, wykonując rękami właściwy sygnał.

18.3.2 Prośba o przerwę na żądanie nie może zostać wycofana, jeśli zabrzmiał już sygnał mierzącego czas gry na tę przerwę.

18.3.3 Przerwa na żądanie:

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

18.3.4 Kiedy tylko możliwość przyznania przerwy na żądanie rozpocznie się, mierzący czas gry uruchamia sygnał dźwiękowy, aby powiadomić sędziów, że drużyna zgłosiła prośbę o przerwę na żądanie.

Jeśli kosz z gry uzyska przeciwnik drużyny, która prosiła o przerwę na żądanie, mierzący czas gry

natychmiast zatrzymuje zegar czasu gry i uruchamia sygnał dźwiękowy.

18.3.5 Podczas przerwy na żądanie, jak również w przerwie meczu przed rozpoczęciem drugiej i czwartej kwarty lub każdej dogrywki, zawodnicy mogą opuścić boisko i usiąść na ławce drużyny, a osoby uprawnione do zajmowania miejsc na ławce drużyny mogą wejść na boisko pod warunkiem, że pozostają w pobliżu swojej strefy ławki.

18.3.6 Jeśli prośba o przerwę na żądanie zostaje zgłoszona przez jedną z drużyn po tym, jak piłka jest już w dyspozycji zawodnika wykonującego pierwszy rzut wolny, to przerwa na żądanie powinna być przyznana, jeśli:

- Ostatni rzut wolny jest celny.
- Ostatni rzut wolny jest niecelny i nastąpi wprowadzenie piłki.
- Został odgwiżdżany faul pomiędzy rzutami wolnymi. W tym wypadku rzut(-y) wolny(-e) zostanie(-a) dokończony(-e), a przerwa na żądanie zostanie przyznana przed wykonaniem kary za ten faul, chyba że konkretny przepis stanowi inaczej.
- Został odgwiżdżany faul, zanim piłka stała się żywa po ostatnim rzucie wolnym. W tym wypadku przerwa na żądanie zostanie przyznana przed wykonaniem kary za ten faul.
- Został odgwiżdżany błąd, zanim piłka stała się żywa po ostatnim rzucie wolnym. W tym wypadku przerwa na żądanie zostanie przyznana przed wprowadzeniem piłki po tym błędzie.

W sytuacji, kiedy następują kolejne bloki rzutów wolnych i/lub posiadanie piłki wynikające z więcej niż jednego (1) faula, każdy blok należy rozpatrywać osobno.

Art. 19 Zmiana

19.1 Definicja

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

19.2 Przepis

19.2.1 Drużyna może zmienić zawodnika(-ów) podczas możliwości dokonania zmiany.

19.2.2 Możliwość dokonania zmiany rozpoczyna się:

- Dla obu drużyn, gdy piłka staje się martwa, zegar czasu gry jest zatrzymany i sędzia skończył sygnalizację do stolika sędziowskiego.
- Dla obu drużyn, gdy piłka staje się martwa po celnym ostatnim rzucie wolnym.
- Dla przeciwników drużyny, która zdobyła kosz, kiedy w czwartej (4) kwarcie lub każdej dogrywce, zegar czasu gry wskazuje dwie minuty (2:00) lub mniej, gdy punkty zostają zaliczone.

19.2.3 Możliwość dokonania zmiany kończy się, gdy piłka znajduje się w dyspozycji zawodnika wprowadzającego ją bądź wykonującego pierwszy rzut wolny.

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

- Drużyna musiałaby grać w liczbie mniejszej niż pięciu (5) zawodników.
- Zawodnik, któremu przyznano rzuty wolne w wyniku naprawy pomyłki, znajduje się na ławce drużyny po tym, jak został prawidłowo zmieniony.

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

19.2.6 Jeżeli zawodnikowi zostaje udzielona jakakolwiek pomoc, musi on zostać zmieniony, chyba że drużyna musiałaby kontynuować grę w liczbie mniejszej niż pięciu (5) zawodników.

19.3 Procedura

19.3.1 Tylko zmiennik ma prawo prosić o zmianę. W tym celu, powinien on (zmiennik, a nie trener lub asystent trenera) podejść do stolika sędziowskiego i wyraźnie poprosić o zmianę wykonując właściwy sygnał rękami lub usiąść na krześle zmian. Zmiennik proszący o zmianę musi być natychmiast gotowy do gry.

- 19.3.2 Prośba o zmianę nie może zostać wycofana, jeśli zabrzmiał już sygnał mierzącego czas gry na tę zmianę.
- 19.3.3 Kiedy tylko możliwość dokonania zmiany rozpocznie się, mierzący czas gry 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 zagwiżdże, da sygnał na zmianę i przywoła go, aby wszedł na boisko.
- 19.3.5 Zawodnik, który został zmieniony, nie musi zgłaszać się ani do mierzącego czas gry, ani do sędziego i może udać się bezpośrednio do strefy ławki swojej drużyny.
- 19.3.6 Zmiana powinna być dokonana tak szybko, jak to możliwe. Zawodnik, który popełnił pięć (5) fauli lub został zdyskwalifikowany, musi zostać natychmiast zmieniony (w czasie nie dłuższym niż trzydzieści (30) sekund). Jeśli, w opinii sędziego, następuje opóźnianie gry, winnej drużynie powinna zostać przyznana przerwa na żądanie. Jeśli drużyna ta nie posiada już przerwy na żądanie, jej trener może zostać ukarany faulem technicznym za opóźnianie wznowienia gry, zapisanym w protokole meczu jako „B”.
- 19.3.7 Jeśli zmiana ma być dokonana podczas przerwy na żądanie lub w przerwie meczu innej niż pomiędzy drugą (2) a trzecią (3) kwartą, zmiennik musi zgłosić się do mierzącego czas gry przed wejściem na boisko.
- 19.3.8 Jeśli zawodnik mający wykonać rzut(-y) wolny(-e) musi zostać zmieniony z powodu:
- Kontuzji,
 - Popęlnienia pięciu (5) fauli,
 - Dyskwalifikacji,
- to rzut(-y) wolny(-e) musi(-za) zostać wykonany(-e) przez jego zmiennika, który następnie nie może zostać zmieniony do momentu, aż upłynie faza gry z włączonym zegarem.
- 19.3.9 Jeśli prośba o zmianę zostaje zgłoszona przez jedną z drużyn po tym, jak piłka jest już w dyspozycji zawodnika wykonującego pierwszy rzut wolny, to zmiana powinna być przyznana, jeśli:
- Ostatni rzut wolny jest celny.
 - Ostatni rzut wolny jest niecelny i nastąpi wprowadzenie piłki.
 - Został odgwiżdżany faul w czasie wykonywania rzutów wolnych. W tym wypadku rzuty wolne zostaną dokończone, a zmiana zostanie dokonana przed wykonaniem kary za ten faul, chyba że konkretny przepis stanowi inaczej.
 - Został odgwiżdżany faul, zanim piłka stała się żywa po ostatnim rzucie wolnym. W tym wypadku zmiana zostanie dokonana przed wykonaniem kary za ten faul.
 - Został odgwiżdżany błąd, zanim piłka stała się żywa po ostatnim rzucie wolnym. W tym wypadku zmiana zostanie dokonana przed wprowadzeniem piłki po tym błędzie.
- W sytuacji, kiedy następują kolejne bloki rzutów wolnych i/lub posiadanie piłki wynikające z więcej niż jednego (1) faula, każdy blok należy rozpatrywać osobno.

Art. 20 Mecz przegrany walkowerem

20.1 Przepis

Drużyna przegrywa mecz walkowerem, jeśli:

- Piętnaście (15) minut po wyznaczonej godzinie rozpoczęcia meczu, nie stawi się lub nie jest w stanie wystawić pięciu (5) gotowych do gry zawodników.
- 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 przegrywająca walkowerem otrzymuje zero (0) punktów w klasyfikacji.
- 20.2.2 W dwumeczu (w systemie mecz i rewanż) z sumowaną punktacją i w rozgrywkach play-off do dwóch zwycięstw, drużyna, która przegrywa walkowerem w pierwszym, drugim lub trzecim meczu, przegrywa walkowerem dwumecz lub rundę play-off. Nie odnosi się to do rozgrywek play-off do trzech (3) i czterech (4) zwycięstw.
- 20.2.3 Jeśli drużyna w trakcie turnieju, po raz drugi przegrywa mecz walkowerem, powinna zostać zdyskwalifikowana z turnieju, a wyniki wszystkich meczów tej drużyny powinny zostać anulowane.

Art. 21 Mecz przegrany wskutek braku zawodników**21.1 Przepis**

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

21.2 Kara

- 21.2.1 Jeżeli drużyna, której przyznano wygraną prowadzi, wynik meczu zostaje utrzymany w momencie przerwania gry. Jeżeli drużyna, której przyznano wygraną nie prowadzi, wynik zapisuje się jako dwa do zera (2:0) na jej korzyść. Drużyna przegrywająca wskutek braku zawodników, otrzymuje jeden (1) punkt w klasyfikacji.
- 21.2.2 W dwumeczu (w systemie mecz i rewanż) z sumowaną punktacją, drużyna, która przegrywa wskutek braku zawodników w pierwszym lub drugim meczu, przegrywa dwumecz wskutek braku zawodników.

PRZEPIS 5 – BŁĘDY

Art. 22 Błędy

22.1 Definicja

Błąd jest naruszeniem przepisów.

22.2 Kara

Jeżeli konkretny przepis nie stanowi inaczej, piłkę przyznaje się przeciwnikom do wprowadzenia najbliższego 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 ponad, na lub poza liniami ograniczającymi boisko.

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

- Zawodnika lub innej osoby będącej poza boiskiem.
- Podłogi lub obiektu ponad, na 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 dotknęła później 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(-ą) poza boisko lub wchodzi(-ą) na własne pole obrony **podczas** piłki przetrzymanej, to następuje sytuacja rzutu sędziowskiego.

Art. 24 Kozłowanie

24.1 Definicja

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

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

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

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

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

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

24.1.4 Kozłowaniem nie jest (sa):

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

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

24.2 Przepis

Zawodnikowi nie wolno 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 poruszanie stopy lub obu stóp w jakimkolwiek kierunku, w czasie posiadania żywej piłki na boisku, wykraczające poza limity określone w tym artykule.

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

25.2 Przepis

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

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

25.2.2 Zawodnik przewracający się, leżący lub siedzący na podłodze:

- Legalnym zagranem jest, jeśli zawodnik trzymając piłkę przewraca się i ślizga po podłodze, albo leżąc lub siedząc na podłodze wchodzi w posiadanie piłki.
- Błędem jest, jeśli następnie ten zawodnik – trzymając piłkę – turla się lub próbuje wstać.

Art. 26 Trzy (3) sekundy**26.1 Przepis**

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

26.1.2 Należy zastosować tolerancję w stosunku do zawodnika, który:

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

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

Art. 27 Dokładnie kryty zawodnik**27.1 Definicja**

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

27.2 Przepis

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

Art. 28 Osiem (8) sekund**28.1 Przepis**

28.1.1 Kiedykolwiek:

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

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

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

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

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

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

Art. 29 Dwadzieścia cztery (24) sekundy

29.1 Przepis

29.1.1 Kiedykolwiek:

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

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

- Piłka musi opuścić rękę(-ce) zawodnika w trakcie rzutu do kosza z gry, zanim zabrzmiał sygnał zegara czasu akcji.
- 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 dwudziestu czterech (24) sekund** i sygnał zegara czasu akcji rozlega się, podczas gdy piłka jest w powietrzu:

- Jeśli piłka wpada do kosza, błąd nie zostaje popełniony, sygnał powinien być zignorowany i punkty należy zaliczyć.
- Jeśli piłka dotyka obręczy, ale nie wpada do kosza, błąd nie zostaje popełniony, sygnał powinien być zignorowany i gra kontynuowana.
- Jeśli piłka nie dotyka obręczy, błąd zostaje popełniony. Jednakże, jeśli przeciwnicy wchodzą w oczywiste i natychmiastowe posiadanie piłki, sygnał powinien być zignorowany i gra kontynuowana.

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

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

29.2 Procedura

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

- Z powodu faula lub błędu (nie z powodu wyjścia piłki poza boisko) drużyny nieposiadającej piłki.
- Z jakiegokolwiek ważnego powodu związanego z drużyną nieposiadającą piłki.
- Z jakiegokolwiek ważnego powodu niezwiązanego z żadną z drużyn.

W powyższych sytuacjach, posiadanie piłki należy przyznać drużynie, która wcześniej była w jej posiadaniu. Jeśli to wprowadzenie piłki nastąpi na:

- Polu obrony tej drużyny, to zegar czasu akcji należy ustawić na dwadzieścia cztery (24) sekundy.
- Polu ataku tej drużyny, a zegar czasu akcji:
 - Wskazywał czternaście (14) sekund lub więcej w momencie zatrzymania gry, to pomiar czasu akcji należy kontynuować od momentu, w którym został zatrzymany.
 - Wskazywał trzynaście (13) sekund lub mniej w momencie zatrzymania gry, to zegar czasu akcji należy ustawić na czternaście (14) sekund.

Jednakże, jeśli gra zostaje zatrzymana przez sędziego z jakiegokolwiek ważnego powodu niezwiązanego z żadną drużyną i w ocenie sędziego, zresetowanie zegara czasu akcji postawiłoby drużynę przeciwną w sytuacji niekorzystnej, to pomiar czasu akcji należy kontynuować od momentu, w którym został zatrzymany.

29.2.2 Kiedykolwiek gra zostaje zatrzymana przez sędziego z powodu faula lub błędu **drużyny posiadającej piłkę** (dotyczy również wyjścia piłki poza boisko) i przeciwnikom zostaje przyznana piłka do wprowadzenia, to zegar czasu akcji należy zresetować.

Zegar czasu akcji należy również zresetować, kiedy przeciwnikom zostaje przyznana piłka do wprowadzenia w wyniku sytuacji rzutu sędziowskiego.

Jeśli następnie wprowadzenie piłki nastąpi na:

- Polu obrony tej drużyny, to zegar czasu akcji należy ustawić na dwadzieścia cztery (24) sekundy.
- Polu ataku tej drużyny, to zegar czasu akcji należy ustawić na czternaście (14) sekund.

29.2.3 Kiedy w czwartej (4) kwarcie oraz każdej dogrywce, zegar czasu gry wskazuje dwie minuty (2:00) lub mniej, po przerwie na żądanie wziętej przez drużynę mającą prawo do posiadania piłki na swoim polu obrony, trener tej drużyny ma prawo zdecydować, czy wprowadzenie piłki nastąpi na linii wprowadzania piłki na polu ataku, czy w miejscu najbliższym zatrzymania gry na polu obrony.

Po tej przerwie na żądanie, wprowadzenie piłki należy wykonać w następujący sposób:

- Jeśli wprowadzenie piłki po tym jak wyszła ona poza boisko nastąpi na:
 - Polu obrony tej drużyny, to pomiar czasu akcji należy kontynuować od momentu, w którym został zatrzymany.
 - Polu ataku tej drużyny, a zegar czasu akcji wskazywał trzynaście (13) sekund lub mniej w momencie zatrzymania gry, to pomiar czasu akcji należy kontynuować od momentu, w którym został zatrzymany. Jeśli wskazywał czternaście (14) sekund lub więcej w momencie zatrzymania gry, to zegar czasu akcji należy ustawić na czternaście (14) sekund.
- Jeśli wprowadzenie piłki w wyniku faula lub błędu (nie z powodu wyjścia piłki poza boisko) nastąpi na:
 - Polu obrony tej drużyny, to zegar czasu akcji należy ustawić na dwadzieścia cztery (24) sekundy.
 - Polu ataku tej drużyny, to zegar czasu akcji należy ustawić na czternaście (14) sekund.
- Jeśli jest to przerwa na żądanie dla drużyny, która otrzymała nowe posiadanie piłki i wprowadzenie nastąpi na:
 - Polu obrony tej drużyny, to zegar czasu akcji należy ustawić na dwadzieścia cztery (24) sekundy.
 - Polu ataku tej drużyny, to zegar czasu akcji należy ustawić na czternaście (14) sekund.

29.2.4 Jeśli wprowadzenie piłki w wyniku kary za faul niesportowy lub dyskwalifikujący nastąpi z linii wprowadzania piłki na polu ataku, to zegar czasu akcji należy ustawić na czternaście (14) sekund.

29.2.5 Po tym, jak piłka dotknęła obręczy kosza przeciwników, zegar czasu akcji należy ustawić na:

- Dwadzieścia cztery (24) sekundy, jeśli drużyna przeciwna wchodzi w posiadanie piłki.
- Czternaście (14) sekund, jeśli ponownie w posiadanie piłki wchodzi ta sama drużyna, która posiadała ją, zanim piłka dotknęła obręczy.

29.2.6 Jeżeli sygnał zegara czasu akcji **rozbrzmiewa omyłkowo** w chwili, kiedy jedna z drużyn jest w posiadaniu piłki lub kiedy żadna z drużyn nie jest w posiadaniu piłki, to sygnał powinien być zignorowany i gra kontynuowana.

Jednakże, jeśli w ocenie sędziego, postawiłoby to drużynę posiadającą piłkę w sytuacji niekorzystnej, grę należy przerwać, a zegar czasu akcji powinien zostać skorygowany i posiadanie piłki przyznane tej samej drużynie.

Art. 30 Powrót piłki na pole obrony

30.1 Definicja

30.1.1 Drużyna jest w posiadaniu piłki na swoim polu ataku, kiedy:

- Zawodnik tej drużyny dotyka obiema stopami swojego pola ataku, podczas gdy trzyma, chwytą lub kozłuje piłkę na swoim polu ataku.
- Piłka jest podawana pomiędzy zawodnikami tej drużyny na ich polu ataku.

30.1.2 Drużyna posiadająca piłkę na swoim polu ataku, powoduje nielegalny powrót piłki na swoje pole obrony, jeśli zawodnik tej drużyny jest ostatnim, który dotknął piłki na swoim polu ataku, a następnie on lub jego partner, dotyka piłki:

- Będąc w kontakcie ze swoim polem obrony.
- Po tym, jak piłka dotknęła pola obrony tej drużyny.

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

30.2 Przepis

Drużyna posiadająca żywą piłkę na swoim polu ataku, nie może spowodować jej nielegalnego powrotu na

własne pole obrony.

30.3 Kara

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

Art. 31 Nielegalne dotykane 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 do kosza od góry i pozostaje w nim lub całkowicie przez niego przechodzi.
 - Nie ma już szansy wpaść do kosza.
 - Dotyka obręczy.
 - Dotyka podłogi.
 - Staje się martwa.

31.2 Przepis

31.2.1 **Nielegalne dotykane 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 piłka dotknęła tablicy.

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

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

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

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

- Po rzucie do kosza z gry oraz ostatnim rzucie wolnym, zawodnik dotyka kosza lub tablicy, podczas gdy piłka jest w kontakcie z obręczą.
- Po rzucie wolnym, po którym następuje(-a) kolejny(-e) rzut(-y) wolny(-e), zawodnik dotyka piłki, kosza lub tablicy, podczas gdy piłka ma wciąż szansę wpaść do kosza.
- Zawodnik sięga przez kosz od spodu i dotyka piłki.
- Zawodnik obrony dotyka piłki lub kosza, podczas gdy piłka jest w koszu, co uniemożliwia jej przejście przez kosz.
- Zawodnik powoduje wibrację kosza lub chwyta kosz w taki sposób, że w ocenie sędziego, uniemożliwia to wpadnięcie piłki do kosza lub powoduje wpadnięcie piłki do kosza.
- Zawodnik chwyta obręcz i gra piłką.

31.2.5 Od momentu, gdy:

- Sędzia dał sygnał gwizdkiem, kiedy:
 - piłka była w rękach zawodnika, który był w trakcie akcji rzutowej,
 - piłka była w locie do kosza po rzucie z gry lub ostatnim rzucie wolnym,
- Zabrzmiał sygnał zegara czasu gry kończący kwartę lub dogrywkę, kiedy piłka była w locie do kosza po rzucie z gry,

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

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

31.3 Kara

- 31.3.1 Jeśli błąd zostaje popełniony przez **zawodnika ataku**, punkty nie mogą zostać zaliczone. Piłkę przyznaje się przeciwnikom do wprowadzenia na przedłużeniu linii rzutów wolnych, chyba że konkretny 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 sytuacjach, punkty przyznaje się tak, jakby piłka wpadła do kosza.
- 31.3.3 Jeśli błąd nielegalnego dotykania piłki zostaje popełniony przez **zawodnika obrony** w trakcie wykonywania ostatniego rzutu wolnego, drużynie atakującej przyznaje się jeden (1) punkt, a następnie należy orzec faul techniczny przeciwko winnemu zawodnikowi obrony.

PRZEPIS 6 – FAULE

Art. 32 Faule

32.1 Definicja

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

32.1.2 Przeciwko drużynie można orzec każdą liczbę fauli. Niezależnie od kary, każdy faul powinien zostać orzeczony i zapisany w protokole meczu, a winny ukarany zgodnie z niniejszymi przepisami.

Art. 33 Zetknięcie osobiste: ogólne zasady

33.1 Zasada cylindra

Zasadę cylindra definiuje się jako przestrzeń wewnątrz wyimaginowanego cylindra, zajmowaną przez zawodnika stojącego na podłodze. Jej wymiary, jak również odległość pomiędzy stopami, będą się różnić w zależności od wzrostu i rozmiarów gracza. Przestrzeń ta rozciąga się również ponad zawodnikiem, a cylinder zawodnika obrony oraz zawodnika ataku nieposiadającego piłki ograniczony jest:

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

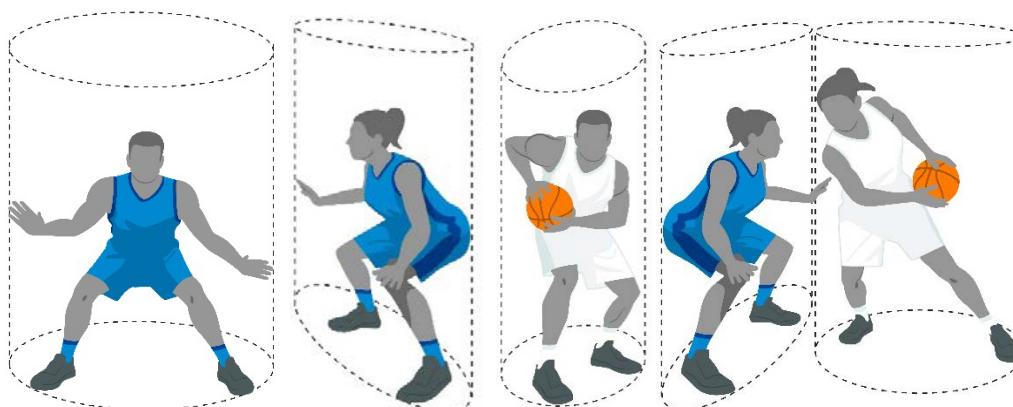
Ręce mogą być wysuwane przed siebie, ale nie dalej niż do linii, którą tworzą stopy oraz kolana, i mają być zgięte w łokciach tak, aby przedramiona i dłonie były uniesione w górę w ramach legalnej pozycji obronnej.

Zawodnikowi obrony nie wolno ingerować w cylinder zawodnika ataku posiadającego piłkę i powodować nielegalny kontakt, kiedy atakujący wykonuje normalne, koszykarskie zagranie wewnątrz swojego cylindra. Cylinder zawodnika ataku posiadającego piłkę ograniczony jest:

- Z przodu: stopami, ugiętymi kolanami oraz zgiętymi ramionami, kiedy trzyma on piłkę ponad poziomem bioder.
- Z tyłu, pośladkami.
- Na bokach, zewnętrznymi krawędziami łokci i nóg.

Zawodnikowi z piłką należy zostawić wystarczającą ilość miejsca, aby mógł wykonać normalne koszykarskie zagranie wewnątrz swojego cylindra. Normalne koszykarskie zagranie obejmuje rozpoczęcie kozłowania, obrót, rzut oraz podanie.

Zawodnikowi ataku nie wolno wysuwać nóg lub rąk poza swój cylinder i powodować nielegalny kontakt z przeciwnikiem, aby stworzyć dla siebie większą przestrzeń.



Rysunek 5. Zasada cylindra

33.2 Zasada pionowości

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

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

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

Zawodnika broniącego nie wolno karać za jego pionowy wyskok lub uniesienie rąk wewnątrz swojego cylindra.

Zawodnik atakujący, pozostający na podłodze lub będący w powietrzu, nie może spowodować zetknięcia z obrońcą, będącym w legalnej pozycji obronnej, poprzez:

- Użycie rąk, aby stworzyć dla siebie większą przestrzeń (odpychanie).
- Rozstawienie nóg lub rąk, aby spowodować kontakt podczas lub natychmiast po rzucie do kosza z gry.

33.3 Legalna pozycja obronna

Zawodnik broniący, zajął legalną pozycję obronną, kiedy jednocześnie:

- Stoi zwrócony twarzą do przeciwnika.
- Ma obie stopy na podłodze.

Legalna pozycja obronna rozciąga się pionowo ponad zawodnikiem, od podłogi do sufitu (cylinder). Zawodnik może unieść ręce 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 spodziewać się, 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 początkową, legalną pozycję obronną, nie powodując zetknięcia z przeciwnikiem przed zajęciem tej pozycji.

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

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

- Zawodnik broniący, musi zająć początkową, legalną pozycję obronną, czyli stać przodem do zawodnika z piłką, z obiema stopami na podłodze.
- Zawodnik broniący może pozostawać nieruchomy, wyskoczyć pionowo albo poruszać się w bok lub do tyłu tak, aby utrzymać legalną pozycję obronną.
- Zawodnik broniący, będąc w ruchu, może na chwilę oderwać jedną lub obie stopy od podłogi, w celu utrzymania legalnej pozycji obronnej, pod warunkiem, że jest to ruch w bok lub do tyłu, a **nie w kierunku do** zawodnika z piłką.
- Kontakt musi nastąpić w tors, co pozwoli traktować zawodnika broniącego jako pierwszego w miejscu kontaktu.
- Zawodnik broniący, który zajął legalną pozycję obronną, może obrócić się **wewnątrz** swojego cylindra, aby uniknąć kontuzji.

Jeżeli występują powyższe okoliczności, to za spowodowanie kontaktu odpowiedzialny jest zawodnik z piłką.

33.5 Krycie zawodnika nieposiadającego piłki

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

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

Odległość jest wprost proporcjonalna do prędkości przeciwnika, ale nigdy nie mniejsza niż jeden (1) normalny krok.

Jeżeli zawodnik broniący, zajmując początkową, legalną pozycję obronną, nie respektuje elementów czasu i odległości i następuje kontakt z przeciwnikiem, to obrońca jest odpowiedzialny za ten kontakt.

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

33.6 Zawodnik, który jest w powietrzu

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 momencie wybicia się zawodnika, miejsce lądowania oraz bezpośrednia droga pomiędzy miejscem wybicia się a 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 zawodnikowi, który jest w powietrzu.

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

33.7 Zasłona: legalna i nielegalna

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

Zasłona jest legalna, kiedy zawodnik, który ją ustawia:

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

Zasłona jest nielegalna, kiedy zawodnik, który ją ustawia:

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

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

Jeżeli zasłona jest ustawiona **poza 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 elementy czasu i odległości. Zasłaniający musi zostawić dość miejsca, aby zawodnik zasłaniany był w stanie uniknąć zasłony poprzez zatrzymanie się lub zmianę kierunku.

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

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

33.8 Szarżowanie

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

33.9 Blokowanie

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

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

Jeżeli zawodnik nie zwraca uwagi na piłkę i będąc twarzą do przeciwnika, przesuwając się w miarę jak przesuwają się przeciwnik, to jest on przede wszystkim odpowiedzialny za każdy kontakt, który 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 rękę(-ce) lub wysunąć łokieć(-cie) poza swój cylinder, w trakcie zajmowania pozycji na boisku, ale musi cofnąć je do cylindra, kiedy przeciwnik stara się przejść obok. Jeżeli ręka(-ce) lub łokieć(-cie) są poza jego cylindrem w momencie kontaktu z przeciwnikiem, to następuje blokowanie lub trzymanie.

33.10 Obszary półkoli bez szarży

Obszary półkoli bez szarży są wyznaczone na boisku w celu określenia szczególnych zasad dla sytuacji blok/szarża w obszarze podkoszowym.

We wszystkich sytuacjach penetracji w kierunku obszaru półkola bez szarży, jakiegokolwiek kontakt spowodowany przez zawodnika ataku, będącego w powietrzu, z zawodnikiem broniącym, który znajduje się w półkolu bez szarży, nie powinien być orzekany jako faul zawodnika atakującego, chyba że zawodnik ataku używa nielegalnie rąk, nóg lub ciała. Przepis ten ma zastosowanie, gdy jednocześnie:

- Zawodnik ataku, będąc w powietrzu, jest w posiadaniu piłki.
- Wykonuje on próbę rzutu do kosza z gry lub podaje piłkę.
- Zawodnik obrony **dotyka jedną lub obiema stopami** obszaru półkola bez szarży.

33.11 Dotykanie przeciwnika dłońmi(-rękami) i/lub rękami(-ami)

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

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

Nielegalne użycie dłoni lub wyciągniętej(-ych) ręki(rąk) występuje, kiedy zawodnik obrony kryjąc przeciwnika **z piłką** lub **bez piłki**, kładzie i pozostawia w kontakcie z nim dłoń(-nie) lub rękę(-ce), aby utrudnić mu poruszanie.

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

Faulem **zawodnika atakującego z piłką** jest:

- „Zahaczanie” lub owinięcie ręką lub łokciem zawodnika obrony, w celu uzyskania korzyści.
- Odepchnięcie, w celu przeszkodzenia obrońcy w zagranii lub próbie zagrania piłką lub w celu powiększenia przestrzeni dla siebie.
- Używanie wyciągniętego przedramienia lub ręki podczas kozłowania, aby uniemożliwić przeciwnikowi zdobycie piłki.

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

- Uwolnienia się do otrzymania podania.
- Uniemożliwienia obrońcy zagrania lub próby zagrania piłką.
- Powiększenia przestrzeni dla siebie.

33.12 Gra środkowych

Zasada pionowości (zasada cylindra) dotyczy również gry środkowych.

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

Wypychanie przeciwnika z jego pozycji barkiem lub biodrem oraz ingerowanie w swobodę jego ruchów

używając wysuniętych rąk, barków, bioder, nóg lub innych części ciała jest faulem zawodnika atakującego lub broniącego na pozycji środkowego.

33.13 Nielegalne krycie od tyłu

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

33.14 Trzymanie

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

33.15 Pchanie

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

33.16 Udawanie faula

Udawanie faula, w celu uzyskania korzyści, to jakiekolwiek zachowania zawodnika sugerujące, że został on sfaulowany, lub teatralnie wyolbrzymiane ruchy lub gesty, kreujące opinię, że jest on faulowany.

Art. 34 Faul osobisty

34.1 Definicja

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

Zawodnik nie może trzymać, blokować, pchać, szarżować, podstawiać nogi lub utrudniać poruszanie się przeciwnika używając dłoni, wyciągniętej ręki, łokcia, barku, biodra, nogi, kolana lub stopy, bądź ciała odchylonego do pozycji innej niż „normalna” (poza własnym cylindrem), ani też pozwalać sobie na grę niebezpieczną, czy też brutalną.

34.2 Kara

Faul osobisty należy zapisać winnemu zawodnikowi.

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

- Gra zostaje wznowiona wprowadzeniem piłki przez drużynę poszkodowaną najbliższego miejsca naruszenia przepisów.
- Jeżeli drużyna popełniająca faul, przekroczyła limit fauli, stosuje się postanowienia art. 41.

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

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

Art. 35 Faul obustronny

35.1 Definicja

35.1.1 Faul obustronny, to sytuacja, kiedy dwaj (2) przeciwnicy popełniają przeciwko sobie faule osobiste lub niesportowe/dyskwalifikujące mniej więcej w tym samym czasie.

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

- Oba faule są faulami zawodników.

- Oba faule są związane z kontaktem fizycznym.
- Dwaj (2) przeciwnicy popełniają te faule przeciwko sobie.
- Oba faule są osobiste albo stanowią dowolną kombinację fauli niesportowych i dyskwalifikujących.

35.2 Kara:

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

Jeśli mniej więcej w tym samym czasie co faul obustronny:

- Zdobyty został kosz z gry albo z ostatniego rzutu wolnego, piłka zostanie wprowadzona przez drużynę, która straciła kosz, z dowolnego miejsca za linią końcową za koszem tej drużyny.
- Drużyna była w posiadaniu piłki lub miała prawo do niej, piłka zostanie przyznana tej drużynie do wprowadzenia najbliższego miejsca naruszenia przepisów.
- Żadna z drużyn nie była w posiadaniu piłki, ani nie miała prawa do niej, to następuje sytuacja rzutu sędziowskiego.

Art. 36 Faul techniczny

36.1 Zasady zachowania

- 36.1.1 Właściwy przebieg meczu wymaga pełnej i lojalnej współpracy zawodników, trenerów, asystentów trenerów, zmienników, zawodników wykluczonych oraz towarzyszących drużynie członków delegacji obu drużyn z sędziami, sędziami stolikowymi i komisarzem, jeśli jest obecny.
- 36.1.2 Każda drużyna ma prawo starać się o zwycięstwo najlepiej jak potrafi, ale musi te starania realizować w duchu sportowego współzawodnictwa i fair play.
- 36.1.3 Jakiegokolwiek umyślnie lub powtarzające się pogwałcenie tej współpracy, bądź ducha i intencji niniejszego przepisu, potraktowane zostanie jako faul techniczny.
- 36.1.4 Sędziowie mogą zapobiec faulom technicznym, udzielając ostrzeżeń lub pomijając drobne naruszenia o charakterze administracyjnym, które w oczywisty sposób nie są umyślnie i nie wpływają bezpośrednio na przebieg meczu, chyba że te same przekroczenia powtarzają się pomimo ostrzeżeń.
- 36.1.5 Jeśli naruszenie przepisów zostaje odkryte po tym, jak piłka stała się żywa, grę należy zatrzymać i orzec faul techniczny. Karę należy wykonać tak, jakby faul techniczny został popełniony w momencie, kiedy został orzeczony. Cokolwiek wydarzyło się pomiędzy wystąpieniem naruszenia przepisów a zatrzymaniem gry, pozostaje w mocy.

36.2 Definicja

- 36.2.1 Faul techniczny zawodnika, to faul niezwiązany z zetknięciem z przeciwnikiem, wynikający z poniższych sytuacji, ale nieograniczony tylko do nich:
- Lekceważenie ostrzeżeń sędziów.
 - Lekceważące traktowanie i/lub obraźliwe zwracanie się do sędziów, komisarza, sędziów stolikowych, przeciwników lub osób uprawnionych do zajmowania miejsc na ławce drużyny.
 - Używanie języka lub gestów, które mogą być uznane za obraźliwe lub podburzające publiczność.
 - Zaczepianie lub szydzenie z przeciwnika.
 - Zasłanianie przeciwnikowi widoku przez wymachiwanie ręką(-ami)/trzymanie ręki(rąk) tuż przed jego oczami.
 - Nadmierne wymachiwanie łokciami.
 - Opóźnianie gry przez celowe dotykanie piłki po tym, jak przeszła ona przez kosz lub inne naruszenia przepisów, uniemożliwiające szybkie wprowadzenie piłki.
 - Udawanie, że jest się faulowanym.
 - Chwyatanie obręczy kosza w taki sposób, że cała waga zawodnika jest przez tę obręcz podtrzymywana, chyba że zawodnik chwyta obręcz na chwilę po wsadzie lub –w ocenie sędziego– stara się uniknąć kontuzji swojej lub innego zawodnika.
 - Nielegalne dotykanie piłki przez obrońcę podczas ostatniego rzutu wolnego. Drużynie atakującej zostaje

zaliczony jeden (1) punkt, po czym należy orzec faul techniczny wobec winnego obrońcy.

- 36.2.2 Faul techniczny osoby uprawnionej do zajmowania miejsca na ławce drużyny, to faul za lekceważące traktowanie lub dotykane sędziów, komisarza, sędziów stolikowych, przeciwników, lub inne naruszenie przepisów o charakterze proceduralnym lub administracyjnym.
- 36.2.3 Zawodnik podlega dyskwalifikacji do końca meczu, gdy zostaje ukarany dwoma (2) faulami technicznymi lub dwoma (2) faulami niesportowymi, lub jednym (1) faulem niesportowym i jednym (1) faulem technicznym.
- 36.2.4 Trener podlega dyskwalifikacji do końca meczu, gdy:
- Zostaje ukarany dwoma (2) faulami technicznymi „C” orzeczonymi w konsekwencji jego osobistego niesportowego zachowania.
 - Zostaje ukarany trzema (3) faulami technicznymi – zarówno gdy wszystkie trzy zostają orzeczone jako „B”, jak też gdy jeden z nich zostaje orzeczony jako „C” – w konsekwencji niesportowego zachowania innych osób uprawnionych do zajmowania miejsc na ławce drużyny.
- 36.2.5 Jeśli zawodnik lub trener zostaje zdyskwalifikowany w związku z art. 36.2.3 lub 36.2.4, to faul techniczny jest jedynym faulem, który należy orzec i nie wymierza się żadnej dodatkowej kary za dyskwalifikację.

36.3 Kara

- 36.3.1 Jeśli faul techniczny zostaje popełniony przez:
- Zawodnika, to należy zapisać faul techniczny temu zawodnikowi i zaliczyć go do fauli drużyny.
 - Którąkolwiek osobę uprawnioną do zajmowania miejsca na ławce drużyny, to należy zapisać faul techniczny trenerowi tej drużyny i nie zaliczać go do fauli drużyny.
- 36.3.2 Przeciwnikom zostaje przyznany jeden (1) rzut wolny, po czym grę należy wznowić według następującej procedury:
- Rzut wolny należy niezwłocznie wykonać. Następnie, drużyna, która w momencie orzeczenia faula technicznego była w posiadaniu piłki lub miała do niej prawo, wprowadzi ją najbliżej miejsca, gdzie znajdowała się piłka w momencie zatrzymania gry.
 - Rzut wolny należy niezwłocznie wykonać również w sytuacji, kiedy mają być wykonane lub są w tym czasie wykonywane – według już ustalonej kolejności – kary rzutów wolnych za inne faule. Następnie gra zostanie wznowiona – w miejscu w którym została przerwana – przez drużynę, która była w posiadaniu piłki lub miała do niej prawo w momencie orzeczenia tego faula technicznego.
 - Jeśli przed orzeczeniem faula technicznego został zdobyty kosz z gry albo z ostatniego rzutu wolnego, piłka zostanie wprowadzona z dowolnego miejsca za linią końcową.
 - Jeśli przed orzeczeniem faula technicznego żadna z drużyn nie była w posiadaniu piłki, ani nie miała prawa do niej, to następuje sytuacja rzutu sędziowskiego.
 - Rzut sędziowski w kole środkowym na rozpoczęcie pierwszej kwarty.

Art. 37 Faul niesportowy

37.1 Definicja

- 37.1.1 Faul niesportowy, to kontakt zawodnika z przeciwnikiem, i w ocenie sędziego:
- Kontakt ten nie wynika z uzasadnionej próby bezpośredniego zagrańia piłką, zgodnej z duchem i intencją przepisów.
 - Zawodnik powoduje nadmierny kontakt – ciężki faul – próbując zagrać piłką lub kryjąc przeciwnika.
 - Zawodnik obrony, w celu przerwania postępującego kontrataku, powoduje niepotrzebny kontakt z zawodnikiem drużyny przeciwnej.
Ma to zastosowanie do momentu rozpoczęcia przez zawodnika ataku akcji rzutowej.
 - Przeciwnik powoduje nielegalny kontakt z tyłu lub z boku z zawodnikiem, który zmierza w stronę kosza przeciwników i na drodze pomiędzy tym zawodnikiem, piłką i koszem, nie ma żadnego przeciwnika.
Ma to zastosowanie do momentu rozpoczęcia przez zawodnika ataku akcji rzutowej.
 - Zawodnik obrony powoduje kontakt z zawodnikiem drużyny przeciwnej na boisku, kiedy piłka jest wciąż w rękach sędziego lub jest w dyspozycji zawodnika wprowadzającego ją –podczas wprowadzania piłki, kiedy w czwartej (4) kwarcie oraz każdej dogrywce, zegar czasu gry wskazuje dwie minuty (2:00) lub mniej.

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

37.2 Kara

37.2.1 Faul niesportowy należy zapisać winnemu zawodnikowi.

37.2.2 Zawodnikowi faulowanemu zostaje(-a) przyznany(-e) rzut(-y) wolny(-e), po czym nastąpi:

- Wprowadzenie piłki z linii wprowadzania piłki na polu ataku, naprzeciw stolika sędziowskiego.
- Rzut sędziowski w kole środkowym na rozpoczęcie pierwszej kwarty.

Liczba przyznanych rzutów wolnych powinna być następująca:

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

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

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

Art. 38 Faul dyskwalifikujący

38.1 Definicja

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

38.1.2 Trener, który otrzyma faul dyskwalifikujący, zostanie zastąpiony przez asystenta trenera wpisanego do protokołu meczu. Jeżeli asystenta trenera nie wpisano do protokołu, trenera zastąpi kapitan (KPT.).

38.2 Akty przemocy

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

38.2.2 Kiedykolwiek zawodnicy dopuszczają się aktów przemocy na boisku lub w jego sąsiedztwie, to sędziowie muszą podjąć niezbędne działania, aby ich powstrzymać.

38.2.3 Każda z wyżej wymienionych osób, która jest winna rażących aktów agresji wobec przeciwników lub sędziów, zostanie zdyskwalifikowana. Sędzia główny musi złożyć sprawozdanie ze zdarzenia organowi odpowiedzialnemu za rozgrywkę.

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

38.2.5 Wszystkie miejsca poza boiskiem i jego sąsiedztwem, łącznie z wejściami, wyjściami, korytarzami, szatniami itp., podlegają jurysdykcji organizatora meczu oraz służbom odpowiedzialnym za utrzymanie porządku publicznego.

38.2.6 Sędziowie nie mogą pozwolić na działania zawodników lub osób uprawnionych do zajmowania miejsc na ławce drużyny, które mogą doprowadzić do zniszczenia wyposażenia hali.

Sędziowie, po zauważeniu takiego postępowania, muszą udzielić ostrzeżenia trenerowi winnej drużyny.

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

38.3 Kara

38.3.1 Faul dyskwalifikujący zapisuje się winnemu.

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

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

- Dowolnemu przeciwnikowi wyznaczonemu przez swojego trenera, w sytuacji faula niezwiązanego z zetknięciem osobistym.
- Zawodnikowi faulowanemu, w sytuacji faula związanego z zetknięciem osobistym.

Po czym nastąpi:

- Wprowadzenie piłki z linii wprowadzania piłki na polu ataku, naprzeciw stolika sędziowskiego.
- Rzut sędziowski w kole środkowym na rozpoczęcie pierwszej kwarty.

38.3.4 Liczba przyznanych rzutów wolnych powinna być następująca:

- Jeżeli faul nie jest związany z kontaktem osobistym: dwa (2) rzuty wolne.
 - Jeżeli faul popełniono na zawodniku niebędącym w akcji rzutowej: dwa (2) rzuty wolne.
 - Jeżeli faul popełniono na zawodniku będącym w akcji rzutowej, a rzut jest celny i punkty zostają zaliczone: dodatkowo jeden (1) rzut wolny.
 - Jeżeli faul popełniono na zawodniku będącym w akcji rzutowej, a rzut jest niecelny: dwa (2) lub trzy (3) rzuty wolne.
 - Jeżeli trener został zdyskwalifikowany: dwa (2) rzuty wolne.
 - Jeżeli zdyskwalifikowany został asystent trenera, zmiennik, zawodnik wykluczony lub towarzyszący drużynie członek delegacji, a trenerowi zapisano faul techniczny: dwa (2) rzuty wolne.
- Dodatkowo, jeśli asystent trenera, zmiennik, zawodnik wykluczony lub towarzyszący drużynie członek delegacji został zdyskwalifikowany za czynny udział w bójce, po tym, jak opuścił strefę ławki drużyny:
- Za każdy indywidualny faul dyskwalifikujący asystenta trenera, zmiennika oraz zawodnika wykluczonego: dwa (2) rzuty wolne. Każdy faul należy zapisać winnemu.
 - Za każdy indywidualny faul dyskwalifikujący towarzyszącego drużynie członka delegacji: dwa (2) rzuty wolne. Każdy faul należy zapisać trenerowi.
- Wszystkie kary rzutów wolnych należy wykonać, chyba że takie same kary przeciwnych drużyn kasują się wzajemnie.

Art. 39 Bójka

39.1 Definicja

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

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

39.2 Przepis

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

39.2.2 Aby pomóc sędziom w utrzymaniu lub przywróceniu porządku, tylko trener i/lub asystent trenera może opuścić strefę 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, zostanie zdyskwalifikowany.

39.3 Kara

- 39.3.1 Niezależnie od liczby osób zdyskwalifikowanych za opuszczenie strefy ławki drużyny, wobec trenera tej drużyny należy orzec pojedynczy (1) faul techniczny „B”.
- 39.3.2 W sytuacji, gdy na mocy tego artykułu, osoby z obydwu drużyn zostają zdyskwalifikowane i nie ma innych kar do wykonania, gra zostanie wznowiona następująco:
Jeżeli mniej więcej w tym samym czasie, gdy gra została zatrzymana z powodu bójki:
- Zdobyty został kosz z gry albo z ostatniego rzutu wolnego, piłka zostanie wprowadzona przez drużynę, która straciła kosz, z dowolnego miejsca za linią końcową za koszem tej drużyny.
 - Drużyna była w posiadaniu piłki lub miała prawo do niej, piłka zostanie przyznana tej drużynie do wprowadzenia najbliższego miejsca, gdzie piłka znajdowała się w momencie kiedy gra została zatrzymana.
 - Żadna z drużyn nie była w posiadaniu piłki, ani nie miała prawa do niej, następuje 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 ewentualne kary dla zawodników na boisku, uczestniczących w bójce lub w sytuacji prowadzącej do bójki, należy wykonać zgodnie z art. 42.
- 39.3.5 Wszystkie ewentualne kary dyskwalifikacji asystenta trenera, zmiennika, zawodnika wykluczonego lub towarzyszącego drużynie członka delegacji za czynny udział w bójce lub w sytuacji prowadzącej do bójki, należy ukarać zgodnie z art. 38.3.4, szósta kropka.

PRZEPIS 7 – POSTANOWIENIA OGÓLNE

Art. 40 Pięć (5) fauli zawodnika

- 40.1 Zawodnik, który popełnił pięć (5) fauli, zostanie poinformowany o tym przez sędziego, po czym natychmiast opuści grę. Jego zmiana ma zostać dokonana w ciągu trzydziestu (30) sekund.
- 40.2 Faul zawodnika, który wcześniej popełnił pięć (5) fauli, traktuje się jako faul zawodnika wykluczonego z gry i zapisuje trenerowi jako „B”.

Art. 41 Faule drużyny: kara

41.1 Definicja

- 41.1.1 Faul drużyny, to faul osobisty, techniczny, niesportowy lub dyskwalifikujący, popełniony przez zawodnika tej drużyny. Drużyna podlega karze za faule drużyny po tym, jak popełniła cztery (4) faule w kwarcie.
- 41.1.2 Wszystkie faule drużyny popełnione w przerwie meczu, traktuje się jakby zostały popełnione w kwarcie meczu lub dogrywce następującej bezpośrednio po tej przerwie.
- 41.1.3 Wszystkie faule drużyny popełnione w każdej dogrywce, traktuje się jakby zostały popełnione w czwartej (4) kwarcie.

41.2 Przepis

- 41.2.1 Kiedy drużyna podlega karze za faule drużyny, to wszystkie następne faule osobiste, popełnione przez jej zawodników na przeciwniku niebędącym w akcji rzutowej, będą karane dwoma (2) rzutami wolnymi zamiast wprowadzenia piłki. Zawodnik, przeciwko któremu popełniono faul, wykona rzuty wolne.
- 41.2.2 Jeśli faul osobisty popełnia zawodnik drużyny posiadającej żywą piłkę lub mającej do niej prawo, to karą za taki faul będzie wprowadzenie piłki przez przeciwników.

Art. 42 Sytuacje specjalne

42.1 Definicja

Sytuacje specjalne mogą wystąpić, kiedy podczas tego samego okresu zatrzymania zegara czasu gry po naruszeniu przepisów, następuje(-a) kolejne naruszenie(-a) przepisów.

42.2 Procedura

- 42.2.1 Wszystkie faule należy zapisać i ustalić kary.
- 42.2.2 Należy ustalić kolejność popełnienia wszystkich naruszeń przepisów.
- 42.2.3 Wszystkie równe kary przeciwko obu drużynom oraz kary za faule obustronne, należy skasować w kolejności, w jakiej zostały orzeczone. Od momentu, gdy kary zostały zapisane i skasowane, uważa się je za niebyłe.
- 42.2.4 Jeśli został orzeczony faul techniczny, kara za ten faul zostanie wykonana w pierwszej kolejności, bez względu na to, czy mają być wykonane lub są w tym czasie wykonywane – według już ustalonej kolejności – kary rzutów wolnych za inne faule.
- 42.2.5 Prawo do posiadania piłki w wyniku ostatniej kary do wykonania, kasuje wszystkie wcześniejsze prawa do posiadania piłki.
- 42.2.6 Po tym, jak podczas wykonywania kary, piłka stała się żywa przy pierwszym rzucie wolnym lub przy wprowadzaniu piłki, kara ta nie może już posłużyć do skasowania jakichkolwiek pozostałych kar.
- 42.2.7 Wszystkie pozostałe kary należy wykonać w kolejności, w jakiej zostały orzeczone.
- 42.2.8 Jeśli po skasowaniu równych kar przeciwko obu drużynom nie ma więcej kar do wykonania, grę należy wznowić w następujący sposób:
Jeżeli mniej więcej w tym samym czasie, gdy gra została zatrzymana z powodu pierwszego naruszenia przepisów:
- Zdobyty został kosz z gry albo z ostatniego rzutu wolnego, piłka zostanie wprowadzona przez drużynę,

która straciła kosz, z dowolnego miejsca za linią końcową za koszem tej drużyny.

- Drużyna była w posiadaniu piłki lub miała prawo do niej, piłka zostanie przyznana tej drużynie do wprowadzenia najbliższego miejsca naruszenia przepisów.
- Żadna z drużyn nie była w posiadaniu piłki, ani nie miała prawa do niej, następuje 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, wewnątrz półkola, bez przeszkód ze strony przeciwnika.
- 43.1.2 Blok rzutów wolnych definiuje się jako wszystkie rzuty wolne oraz następujące po nich posiadanie piłki, jeśli jest częścią kary za pojedynczy faul.

43.2 Przepis

- 43.2.1 Kiedy orzeczony zostaje faul osobisty, niesportowy lub dyskwalifikujący – związany z zetknięciem osobistym – procedura wykonania rzutu(-ów) wolnego(-ych) jest następująca:
- Rzut(-y) wolny(-e) wykona zawodnik, przeciwko któremu popełniono faul.
 - Jeśli zgłoszono prośbę o zmianę tego zawodnika, to musi on wykonać rzut(-y) wolny(-e) przed opuszczeniem boiska.
 - Jeśli musi on opuścić boisko z powodu kontuzji, popełnienia pięciu (5) fauli lub dyskwalifikacji, to jego zmiennik wykona rzut(-y) wolny(-e). Jeśli nie ma już zmiennika, to rzut(-y) wolny(-e) wykona dowolny zawodnik tej drużyny, wyznaczony przez swojego trenera.
- 43.2.2 Kiedy orzeczony zostaje faul techniczny lub dyskwalifikujący – niezwiązany z zetknięciem osobistym – to rzut(-y) wolny(-e) wykona dowolny członek drużyny przeciwnej, wyznaczony przez swojego trenera.
- 43.2.3 Zawodnik wykonujący rzut wolny:
- Zajmie pozycję za linią rzutów wolnych, wewnątrz półkola.
 - Może zastosować dowolną metodę rzutu do kosza, ale musi rzucić tak, aby piłka wpadła do kosza od góry lub dotknęła obręczy.
 - Wykona rzut w ciągu pięciu (5) sekund od momentu, gdy sędzia oddał mu piłkę do dyspozycji.
 - Nie dotknie linii rzutów wolnych, ani nie wejdzie w obszar ograniczony do momentu, kiedy piłka wpadnie do kosza lub dotknie obręczy.
 - Nie wykona zwodu pozorującego rzut wolny.
- 43.2.4 Zawodnicy na miejscach wzdłuż obszaru ograniczonego, są uprawnieni do zajmowania tych miejsc na przemian. Miejsca te mają jeden (1) metr głębokości (rysunek 6).
- Podczas rzutów wolnych, zawodnicy ci nie mogą:
- Zajmować miejsc, do których nie są uprawnieni.
 - Wchodzić w obszar ograniczony, strefę neutralną lub opuszczać miejsc wzdłuż obszaru ograniczonego do momentu, gdy piłka opuści rękę(-ce) zawodnika wykonującego rzut wolny.
 - Rozpraszać swoim zachowaniem zawodnika wykonującego rzut wolny.
- 43.2.5 Zawodnicy, którzy nie zajmują miejsc wzdłuż obszaru ograniczonego, muszą pozostać za przedłużeniem linii rzutów wolnych oraz za linią rzutów za trzy (3) punkty do momentu, kiedy rzut wolny zostanie zakończony.
- 43.2.6 Podczas rzutu(-ów) wolnego(-ych), po którym(-ych) ma(-ją) nastąpić kolejny(-e) blok(-i) rzutów wolnych lub wprowadzenie piłki, wszyscy zawodnicy, poza wykonującym rzut(-y) wolny(-e), muszą pozostać za przedłużeniem linii rzutów wolnych oraz za linią rzutów za trzy (3) punkty.

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

43.3 Kara

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

Pilkę przyznaje się drużynie przeciwnej do wprowadzenia z przedłużenia linii rzutów wolnych, chyba że pozostaje(-ją) do wykonania kolejny(-e) rzut(-y) wolny(-e) lub wprowadzenie piłki.

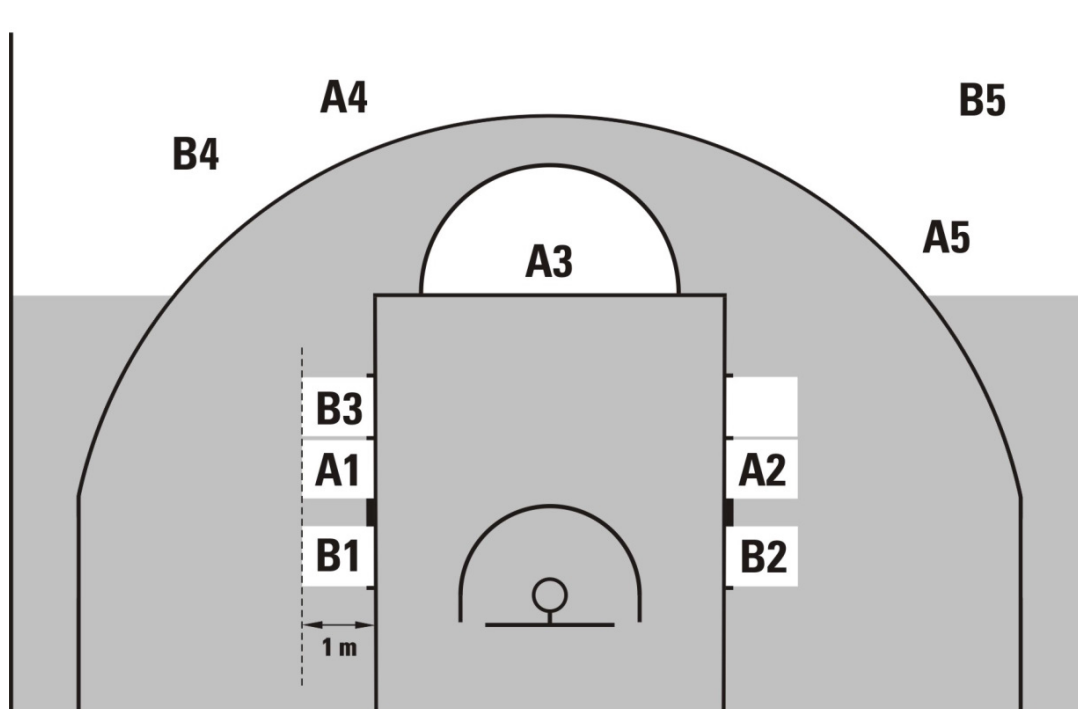
43.3.2 Jeśli **rzut wolny jest celny** i błąd zostaje popełniony przez zawodnika innego niż wykonujący rzut wolny:

- Punkt zostaje zaliczony.
- Błąd(-ędy) zostaje(-a) zignorowany(-e).

W sytuacji, kiedy jest to ostatni rzut wolny, piłkę przyznaje się drużynie, która straciła kosz, do wprowadzenia z dowolnego miejsca za linią końcową za koszem tej drużyny.

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

- **Zawodnika** wykonującego ostatni rzut wolny lub jego **partnera**, piłkę przyznaje się przeciwnikom do wprowadzenia z przedłużenia linii rzutów wolnych, chyba że drużyna zawodnika wykonującego rzut wolny ma następnie prawo do posiadania piłki.
- **Przeciwnika** zawodnika wykonującego rzut wolny, to wykonującemu rzut wolny przyznaje się ponowny rzut wolny.
- **Obie drużyny** podczas ostatniego rzutu wolnego, to następuje sytuacja rzutu sędziowskiego.



Rysunek 6. Umieszczenie zawodników podczas rzutów wolnych

Art. 44 Pomyłka możliwa do naprawienia

44.1 Definicja

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

- Przyznania niezasłużonego(-ych) rzutu(-ów) wolnego(-ych).
- Nieprzyznania zasłużonego(-ych) rzutu(-ów) wolnego(-ych).
- Błędneho zaliczenia lub niezaliczenia punktu(-ów).
- Zezwolenia niewłaściwemu zawodnikowi na wykonanie rzutu(-ów) wolnego(-ych).

44.2 Ogólna procedura

- 44.2.1 Aby pomyłki wymienione powyżej były możliwe do naprawienia, muszą zostać zauważone przez sędziów, komisarza (jeśli jest obecny) lub sędziów stolikowych, zanim piłka stanie się żywa po pierwszej martwej piłce, po tym, jak zegar czasu gry został włączony po zaistnieniu pomyłki.
- 44.2.2 Sędzia może zatrzymać grę natychmiast po zauważeniu pomyłki możliwej do naprawienia, jeśli tylko nie postawi którejś z drużyn w niekorzystnej sytuacji.
- 44.2.3 Wszystkie popełnione faule, uzyskane punkty, czas jaki upłynął i dodatkowe postępowanie, które nastąpiło po zaistnieniu pomyłki, a przed jej zauważeniem, pozostaną utrzymane.
- 44.2.4 Po naprawieniu pomyłki, grę wznowia się od momentu, w którym została przerwana w celu naprawy pomyłki, chyba że niniejsze przepisy stanowią inaczej. Piłka zostanie przyznana drużynie, która miała do niej prawo w momencie zatrzymania gry w celu naprawy pomyłki.
- 44.2.5 Jeśli po zauważeniu pomyłki, którą wciąż można naprawić:
- Zawodnik, który ma uczestniczyć w naprawieniu pomyłki, znajduje się na ławce drużyny po przepisowej zmianie, to 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.
 - Zawodnik został zmieniony z powodu kontuzji lub udzielenia mu pomocy, popełnienia pięciu (5) fauli lub dyskwalifikacji, to jego zmiennik musi uczestniczyć w naprawieniu pomyłki.
- 44.2.6 Pomyłki możliwe do naprawienia, nie mogą być naprawione po podpisaniu protokołu meczu przez sędziego głównego.
- 44.2.7 Wszelkie pomyłki lub błędy w zapisie w protokole meczu, pomiarze czasu gry lub czasu akcji, dotyczące wyniku, liczby fauli, liczby przerw na żądanie, zegara czasu gry oraz zegara czasu akcji, mogą być naprawione przez sędziów w dowolnym momencie przed podpisaniem protokołu przez sędziego głównego.

44.3 Szczegółowa procedura

- 44.3.1 Przyznanie niezasłużonego(-ych) rzutu(-ów) wolnego(-ych).
Rzut(-y) wolny(-e) wykonany(-e) wskutek tej pomyłki zostaje(-a) anulowany(-e), a gra zostanie wznowiona następująco:
- Jeśli zegar czasu gry nie został włączony po pomyłce, piłkę przyznaje się do wprowadzenia z przedłużenia linii rzutów wolnych, drużynie, której rzuty wolne zostały anulowane.
 - Jeśli zegar czasu gry został włączony po pomyłce, a następnie pomyłka zostaje zauważona w momencie, kiedy:
 - Drużyna będąca w posiadaniu piłki lub mająca do niej prawo, jest tą samą drużyną, która była w posiadaniu piłki kiedy pomyłka zaistniała,
 - Żadna drużyna nie jest w posiadaniu piłki,to piłkę przyznaje się drużynie mającej prawo do niej w momencie zaistnienia pomyłki.
 - Jeśli zegar czasu gry został włączony, a pomyłka zostaje zauważona, kiedy w posiadaniu piłki są lub mają prawo do niej, przeciwnicy drużyny, która była w posiadaniu piłki w momencie zaistnienia pomyłki, to następuje 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 przyznać piłkę do wprowadzenia drużynie, która była w jej posiadaniu w momencie zaistnienia pomyłki.
- 44.3.2 Nieprzyznanie zasłużonego(-ych) rzutu(-ów) wolnego(-ych).
- Jeśli po zaistnieniu pomyłki nie nastąpiła zmiana posiadania piłki, gra zostanie wznowiona po naprawieniu pomyłki tak, jak po normalnym(-ych) rzucie(-tach) wolnym(-ych).
 - Jeśli ta sama drużyna zdobywa punkty po tym, jak omyłkowo otrzymała piłkę do wprowadzenia, pomyłkę pomija się.
- 44.3.3 Zezwolenie niewłaściwemu zawodnikowi na wykonanie rzutu(-ów) wolnego(-ych).

Rzut(-y) wolny(-e) oraz posiadanie piłki, jeśli jest częścią tej kary, należy anulować, a piłkę przyznać przeciwnikom do wprowadzenia z przedłużenia linii rzutów wolnych, chyba że gra była kontynuowana i została zatrzymana w celu poprawy pomyłki lub pozostają do wykonania kary za inne naruszenia przepisów, w których to przypadkach grę należy wznowić najbliżej miejsca, gdzie została ona przerwana.

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

Art. 45 Sędziowie, sędziowie stolikowi, komisarz

- 45.1 **Sędziami** są: sędzia główny i jeden (1) lub dwóch (2) sędziów pomocniczych. Asystują im sędziowie stolikowi oraz komisarz, jeśli jest obecny.
- 45.2 **Sędziami stolikowymi** są: sekretarz, asystent sekretarza, mierzący czas gry i mierzący czas akcji.
- 45.3 **Komisarz** powinien siedzieć pomiędzy sekretarzem a mierzącym czas gry. Jego główne obowiązki podczas meczu to nadzorowanie pracy sędziów stolikowych oraz wspieranie sędziego głównego i sędziego(sędziów) pomocniczego(-ych) w zapewnieniu sprawnego przebiegu meczu.
- 45.4 Sędziowie wyznaczeni do prowadzenia meczu nie mogą być w jakikolwiek sposób związani z drużynami występującymi na boisku.
- 45.5 **Sędziowie, sędziowie stolikowi i komisarz powinni prowadzić mecz zgodnie z niniejszymi przepisami i nie mają prawa ich zmieniać.**
- 45.6 Strój sędziów boiskowych powinien składać się z koszulki sędziowskiej, długich czarnych spodni, czarnych skarpet i czarnych sportowych butów.
- 45.7 Zarówno sędziowie, jak i sędziowie stolikowi powinni być jednakowo ubrani.

Art. 46 Sędzia główny: obowiązki i uprawnienia

Sędzia główny:

- 46.1 Sprawdza i zatwierdza całe wyposażenie jakie ma być użyte podczas meczu.
- 46.2 Wyznacza oficjalny zegar czasu gry, zegar czasu akcji, 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 spośród dostępnych piłek.
- 46.4 Nie zezwala żadnemu zawodnikowi na noszenie przedmiotów, które mogą spowodować kontuzje innych zawodników.
- 46.5 Administruje rzut sędziowski na rozpoczęcie pierwszej kwarty oraz wprowadzenie piłki w wyniku naprzemiennego posiadania na rozpoczęcie kolejnych kwart i dogrywek.
- 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 meczu po zakończeniu czasu gry lub zawsze wtedy, gdy uzna to za niezbędne.
- 46.9 Zatwierdza i podpisuje protokół meczu po zakończeniu czasu gry, **kończąc** tym samym obowiązki i **związek** sędziów z meczem. **Uprawnienia** sędziów **zaczynają się w momencie** ich przybycia na boisko dwadzieścia (20) minut przed wyznaczoną godziną rozpoczęcia meczu i **kończą się**, kiedy brzmi sygnał zegara czasu gry na koniec meczu, zaaprobowany przez sędziów.
- 46.10 Opisuje na odwrocie protokołu, przed jego podpisaniem w szatni sędziowskiej:
- Walkower lub faule dyskwalifikujące.
 - Niesportowe zachowanie członków drużyny, trenerów, asystentów trenerów oraz towarzyszących drużynie członków delegacji, jeśli wystąpiło dwadzieścia (20) minut przed wyznaczoną godziną rozpoczęcia meczu lub pomiędzy zakończeniem meczu a zatwierdzeniem i podpisaniem protokołu. W takim wypadku sędzia główny lub komisarz (jeśli jest obecny) musi wysłać szczegółowy raport do odpowiednich władz nadzorujących rozgrywki.
- 46.11 Podejmuje ostateczną decyzję zawsze wtedy, kiedy sytuacja tego wymaga lub sędziowie nie są zgodni. W celu podjęcia ostatecznej decyzji, może skonsultować się z sędzią(-ami) pomocniczym(-i), komisarzem (jeśli jest obecny) i/lub sędziami stolikowymi.

- 46.12 W meczach, w których system powtórek wideo, zwany dalej Instant Replay System (w skrócie IRS), jest używany należy stosować Dodatek F.
- 46.13 Daje sygnał gwizdkiem po tym, jak został powiadomiony przez mierzącego czas gry, kiedy pozostały trzy (3) minuty oraz jedna minuta i trzydzieści sekund (1:30) do rozpoczęcia pierwszej i trzeciej kwarty. Sędzia główny daje również sygnał gwizdkiem na trzydzieści (30) sekund przed rozpoczęciem drugiej i czwartej kwarty oraz każdej dogrywki.
- 46.14 **Ma prawo do podejmowania decyzji w każdej kwestii nieuregulowanej wyrażnie w niniejszych przepisach.**

Art. 47 Sędziowie: obowiązki i uprawnienia

- 47.1 Sędziowie mają prawo do podejmowania decyzji o naruszeniach niniejszych przepisów popełnionych zarówno wewnątrz, jak i poza liniami ograniczającymi boisko, włączając stolik sędziowski, ławki drużyn i obszary wokół linii ograniczających boisko.
- 47.2 Sędziowie powinni dać sygnał gwizdkiem, gdy dochodzi do naruszenia przepisów, kończy się kwarta lub dogrywka, lub sędziowie stwierdzają, że należy zatrzymać grę. Sędziowie nie powinni gwizdać po celnym rzucie do kosza z gry, celnym rzucie wolnym ani kiedy piłka staje się żywa.
- 47.3 Przy podejmowaniu decyzji o faulu lub błędzie, sędziowie powinni zawsze uwzględniać następujące, podstawowe zasady:
- Ducha i intencję przepisów oraz potrzebę zachowania integralności gry.
 - Konsekwencję w stosowaniu zasady „korzyść/niekorzyść”. Sędziowie nie powinni niepotrzebnie przerywać płynności gry, w celu ukarania incydentalnego zetknięcia osobistego, które nie daje korzyści zawodnikowi odpowiedzialnemu za nie, ani też nie stawia przeciwnika w sytuacji niekorzystnej.
 - Konsekwencję w kierowaniu się zdrowym rozsądkiem w każdym meczu, mając na uwadze umiejętności graczy oraz ich postawę i zachowanie podczas meczu.
 - Konsekwencję w utrzymywaniu równowagi pomiędzy kontrolowaniem gry a zachowaniem jej płynności, mając „wyczucie” tego, co biorący udział w grze próbują zrobić oraz podejmując decyzje właściwe dla meczu.
- 47.4 W wypadku złożenia protestu przez którąś z drużyn, sędzia główny lub komisarz (jeśli jest obecny) musi, po otrzymaniu potwierdzenia powodów protestu, sporządzić i wysłać do organizatora rozgrywek pisemny raport opisujący incydent.
- 47.5 Jeśli sędzia ulegnie kontuzji lub z jakiegokolwiek innego powodu nie może kontynuować wykonywania swoich obowiązków w ciągu pięciu (5) minut od zaistnienia incydentu, to gra powinna zostać wznowiona bez jego dalszego udziału w meczu. Drugi sędzia (pozostali sędziowie) ma(mają) sędziować sam(razem) do końca meczu, chyba że istnieje możliwość zastąpienia kontuzjowanego sędziego innym wykwalifikowanym arbitrem. Po konsultacji z komisarzem (jeśli jest obecny), drugi sędzia (pozostali sędziowie) ma(mają) podjąć decyzję odnośnie do zastępstwa.
- 47.6 We wszystkich meczach międzynarodowych, jeśli występuje konieczność słownego porozumiewania się w celu wyjaśnienia decyzji, należy czynić to w języku angielskim.
- 47.7 **Każdy sędzia ma prawo podejmować decyzje w ramach swoich obowiązków, ale nie ma prawa uchylać bądź kwestionować decyzji podjętych przez innego(-ych) sędziego(-ów).**
- 47.8 **Stosowanie i interpretacja Oficjalnych Przepisów Gry w Koszykówkę przez sędziów jest ostateczne i nie może być kwestionowane lub ignorowane, bez względu na to, czy jednoznaczna decyzja została podjęta przez sędziów, czy nie, z wyjątkiem przypadków objętych procedurą protestu (patrz Aneks C).**

Art. 48 Sekretarz i asystent sekretarza: obowiązki

- 48.1 **Sekretarza** należy wyposażyć w protokół meczu, w którym:
- Zapisuje nazwiska i numery zawodników rozpoczynających mecz oraz wszystkich zmienników wchodzących do gry. Kiedy następuje naruszenie niniejszych przepisów, mające związek z podaniem pięciu (5) zawodników rozpoczynających mecz, zmianami lub numerami zawodników, sekretarz musi jak

najszybciej powiadomić najbliższego sędziego.

- Na bieżąco sumuje punkty zdobyte po rzutach do kosza z gry oraz rzutach wolnych.
- Zapisuje faule popełnione przez każdego zawodnika. Sekretarz musi natychmiast zawiadomić sędziego, że którykolwiek z zawodników popełnił pięć (5) fauli. Podobnie zapisuje faule popełnione przez każdego z trenerów i niezwłocznie zawiadamia sędziego, że trener podlega dyskwalifikacji. Musi również natychmiast zawiadomić sędziego, że zawodnik podlega dyskwalifikacji, gdyż popełnił dwa (2) faule techniczne lub niesportowe, lub jeden (1) faul techniczny i jeden (1) faul niesportowy.
- Zapisuje przerwy na żądanie. Kiedy drużyna zgłosiła prośbę o przerwę na żądanie, musi powiadomić o tym sędziów przy najbliższej możliwości przyznania przerwy na żądanie oraz powiadomić – poprzez sędziego – trenera, kiedy nie ma on już więcej przerw na żądanie w danej połowie meczu lub dogrywce. Sekretarz nadzoruje naprzemienne posiadanie piłki operując strzałką naprzemiennego posiadania. Ponieważ drużyny zmieniają kosze przed drugą połową, sekretarz przestawia kierunek strzałki natychmiast po zakończeniu pierwszej połowy meczu.

48.2 **Asystent sekretarza** obsługuje tablicę wyników i pomaga sekretarzowi oraz mierzącemu czas gry. W wypadku niezgodności między tablicą wyników a protokołem meczu, które nie mogą zostać wyjaśnione, protokół meczu powinien mieć pierwszeństwo, a tablica wyników musi zostać odpowiednio skorygowana.

48.3 Jeśli pomyłka zapisu w protokole meczu zostaje zauważona:

- W czasie gry, mierzący czas gry musi czekać do pierwszej martwej piłki, zanim uruchomi swój sygnał dźwiękowy.
- Po sygnale na zakończenie czasu gry, ale zanim protokół meczu został podpisany przez sędziego głównego, pomyłkę należy naprawić, nawet jeśli ma to wpływ na końcowy wynik meczu.
- Po podpisaniu protokołu meczu przez sędziego głównego, pomyłka nie może już zostać naprawiona. W takiej sytuacji sędzia główny lub komisarz (jeśli jest obecny), musi wysłać szczegółowy raport do organizatora rozgrywek.

Art. 49 Mierzący czas gry: obowiązki

49.1 **Mierzącego czas gry** należy wyposażyć w zegar czasu gry i stoper, a jego obowiązki to:

- Pomiar czasu gry, przerw na żądanie i przerw meczu.
- Kontrolowanie, aby sygnał zegara czasu gry zabrzmiał bardzo głośno i automatycznie na zakończenie kwarty i dogrywki.
- Użycie wszelkich możliwych środków, aby natychmiast zawiadomić sędziów, jeżeli jego sygnał nie zadziała albo nie jest słyszalny.
- Pokazanie liczby fauli popełnionych przez zawodnika poprzez podniesienie, w sposób widoczny dla obu trenerów, tabliczki wskazującej liczbę fauli popełnionych przez tego zawodnika.
- Ustawienie markera fauli drużyny na stoliku sędziowskim przy końcu bliższym ławki tej drużyny, w sytuacji przekroczenia limitu fauli w kwarcie, gdy tylko piłka staje się żywa po czwartym (4) faulu drużyny w danej kwarcie.
- Administrowanie zmian zawodników.
- Uruchamianie swojego sygnału dźwiękowego tylko wtedy, gdy piłka staje się martwa i zanim stanie się ponownie żywa. Sygnał mierzącego czas gry nie zatrzymuje zarówno zegara czasu gry, jak i samej gry. Nie powoduje również, że piłka staje się martwa.

49.2 Mierzący czas gry mierzy **czas gry** w następujący sposób:

- Włącza zegar czasu gry, kiedy:
 - Podczas rzutu sędziowskiego, piłka zostaje legalnie zbita przez skaczącego zawodnika.
 - Po niecelnym ostatnim rzucie wolnym, piłka pozostaje żywa i dotyka lub zostaje dotknięta przez zawodnika na boisku.
 - Podczas wprowadzania, piłka dotyka lub zostaje legalnie dotknięta przez zawodnika na boisku.
- Zatrzymuje zegar czasu gry, kiedy:
 - Upływa czas gry na koniec kwarty lub dogrywki.
 - Sędzia zagwiżdże, gdy piłka jest żywa.
 - Zostaje zdobyty kosz z gry przez przeciwników drużyny, która poprosiła o przerwę na żądanie.
 - Zostaje zdobyty kosz z gry w czwartej (4) kwarcie lub każdej dogrywce, a zegar czasu gry wskazuje

dwie minuty (2:00) lub mniej.

- Zabrzmi sygnał zegara czasu akcji, podczas gdy drużyna jest w posiadaniu piłki.

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

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

49.4 Mierzący czas gry mierzy czas **przerwy meczu** w następujący sposób:

- Włącza stoper natychmiast, gdy skończy się kwarta lub dogrywka poprzedzająca przerwę.
- Powiadamia sędziów, że pozostały trzy (3) minuty oraz jedna minuta i trzydzieści sekund (1:30) do rozpoczęcia pierwszej i trzeciej kwarty.
- Uruchamia sygnał dźwiękowy na trzydzieści (30) sekund przed rozpoczęciem drugiej i czwartej kwarty oraz każdej dogrywki.
- Uruchamia sygnał dźwiękowy i równocześnie zatrzymuje pomiar czasu natychmiast, gdy przerwa meczu kończy się.

Art. 50 Mierzący czas akcji: obowiązki

Mierzącego czas akcji należy wyposażyć w zegar czasu akcji, który mierzący czas akcji ma obsługiwać w następujący sposób:

50.1 **Rozpocząć lub wznowić pomiar**, kiedy:

- Drużyna wchodzi w posiadanie żywej piłki na boisku. Jeżeli następnie przeciwnik zaledwie dotyka piłki, to nie rozpoczyna się nowy okresu czasu akcji, jeśli ta sama drużyna pozostaje w posiadaniu piłki.
- Podczas wprowadzania piłki, dotyka ona lub zostaje legalnie dotknięta przez jakiegokolwiek zawodnika na boisku.

50.2 **Zatrzymać pomiar i nie resetować zegara czasu akcji** – z wyświetlaczem pokazującym pozostały czas – kiedy ta sama drużyna, która była w posiadaniu piłki, będzie wprowadzać piłkę w wyniku:

- Wyjścia piłki poza boisko.
- Kontuzji zawodnika drużyny posiadającej piłkę.
- Faula technicznego popełnionego przez tę drużynę.
- Sytuacji rzutu sędziowskiego (nie dotyczy sytuacji, kiedy piłka zatrzymuje się pomiędzy koszem a tablicą).
- Faula obustronnego.
- Skasowania równych kar przeciwko obu drużynom.

Zatrzymać pomiar i również nie resetować zegara czasu akcji – z wyświetlaczem pokazującym pozostały czas – kiedy ta sama drużyna, która była w posiadaniu piłki, będzie wprowadzać piłkę na swoim polu ataku w wyniku faula lub błędu, a zegar czasu akcji wskazywał czternaście (14) sekund lub więcej w momencie zatrzymania gry.

50.3 **Zatrzymać pomiar i ustawić zegar czasu akcji na dwadzieścia cztery (24) sekundy** – z wygaszonym wyświetlaczem – kiedy:

- Piłka przepisowo wpada do kosza po rzucie z gry.
- Piłka dotyka obręczy kosza przeciwników i w jej posiadanie wchodzi drużyna, która nie posiadała piłki, zanim ta dotknęła obręczy.
- Drużynie przyznano wprowadzenie piłki na polu obrony:
 - W wyniku faula lub błędu (nie z powodu wyjścia piłki poza boisko).
 - W wyniku sytuacji rzutu sędziowskiego, a drużyna ta nie była wcześniej w posiadaniu piłki.
 - Po tym, jak gra została zatrzymana z jakiegokolwiek powodu niezwiązanego z drużyną posiadającą piłkę.
 - Po tym, jak gra została zatrzymana z jakiegokolwiek powodu niezwiązanego z żadną z drużyn, chyba że przeciwnicy zostaliby postawieni w sytuacji niekorzystnej.
- Drużynie przyznano rzut(-y) wolny(-e).

50.4 **Zatrzymać pomiar i ustawić zegar czasu akcji na czternaście (14) sekund**– z włączonym wyświetlaczem – kiedy:

- Zegar czasu akcji wskazuje trzynaście (13) sekund lub mniej i ta sama drużyna, która była w posiadaniu piłki będzie wprowadzać piłkę na polu ataku:
 - W wyniku faula lub błędu (nie z powodu wyjścia piłki poza boisko).
 - Po tym, jak gra została zatrzymana z jakiegokolwiek powodu niezwiązanego z drużyną posiadającą piłkę.
 - Po tym, jak gra została zatrzymana z jakiegokolwiek powodu niezwiązanego z żadną z drużyn, chyba że przeciwnicy zostaliby postawieni w sytuacji niekorzystnej.
- Drużynie, która wcześniej nie posiadała piłki, zostaje przyznana piłka do wprowadzenia na swoim polu ataku, w wyniku:
 - Faula osobistego lub błędu (również z powodu wyjścia piłki poza boisko).
 - Sytuacji rzutu sędziowskiego.
- Drużynie zostaje przyznana piłka z linii wprowadzenia na swoim polu ataku, w wyniku faula niesportowego lub dyskwalifikującego.
- Po tym, jak piłka dotknęła obręczy po niecelnym rzucie do kosza z gry, niecelnym ostatnim rzucie wolnym lub podaniu (dotyczy również sytuacji kiedy piłka zatrzymuje się pomiędzy koszem a tablicą), posiadanie piłki odzyskuje drużyna, która była w jej posiadaniu, zanim piłka dotknęła obręczy.
- W momencie zatrzymania gry w czwartej (4) kwarcie oraz każdej dogrywce, zegar czasu gry wskazuje dwie minuty (2:00) lub mniej, zegar czasu akcji wskazuje czternaście (14) sekund lub więcej i zostaje przyznana przerwa na żądanie drużynie mającej prawo do posiadania piłki na swoim polu obrony, a trener tej drużyny decyduje, że wprowadzenie piłki nastąpi na linii wprowadzenia na polu ataku tej drużyny.

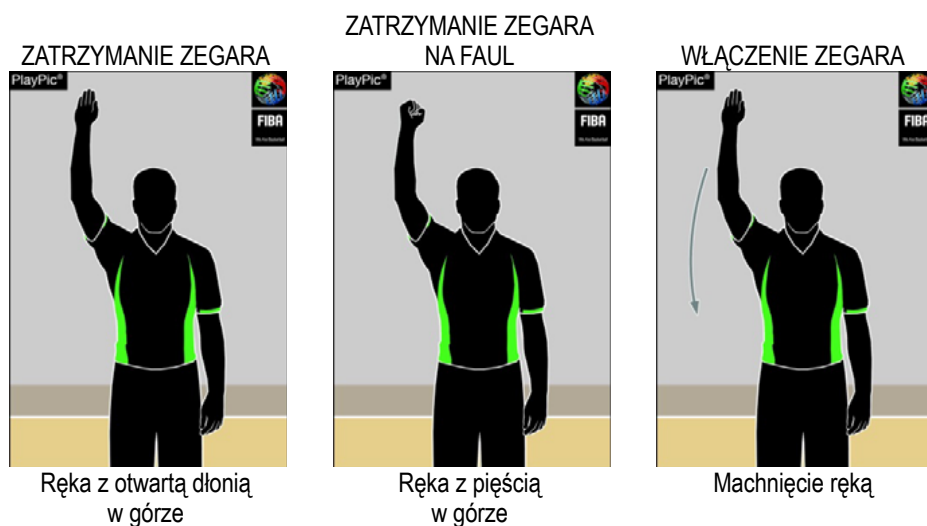
50.5 **Wyłączyć zegar czasu akcji**, po tym, jak piłka stała się martwa, zegar czasu gry został zatrzymany i nastąpi nowe posiadanie piłki przez jedną z drużyn, kiedy na zegarze czasu gry pozostaje mniej niż czternaście (14) sekund do zakończenia kwarty lub dogrywki.

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

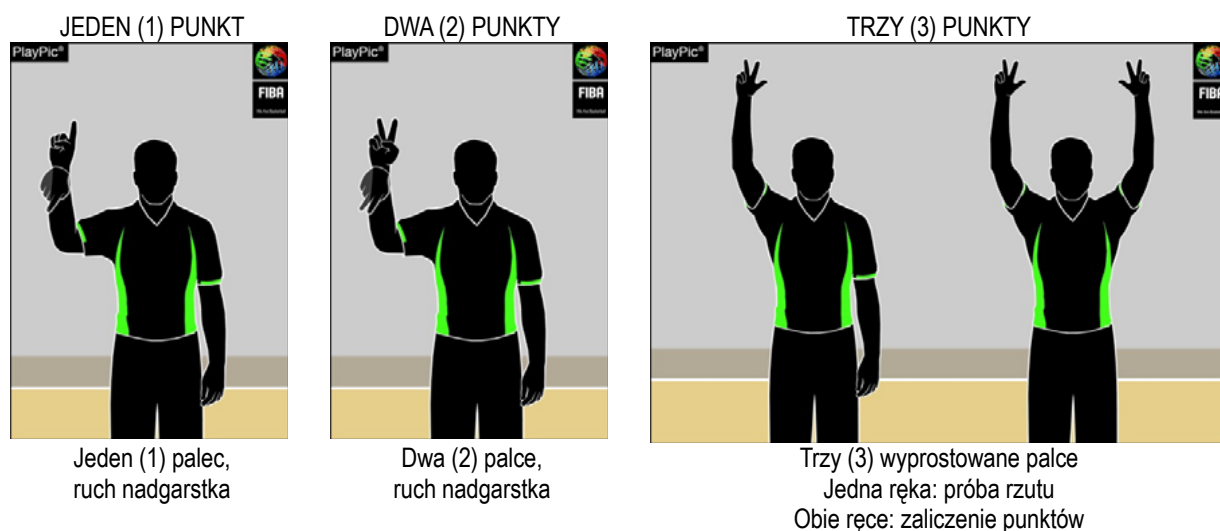
A – SYGNAŁY SĘDZIÓW

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

Sygnały dotyczące zegara



Zaliczenie punktów



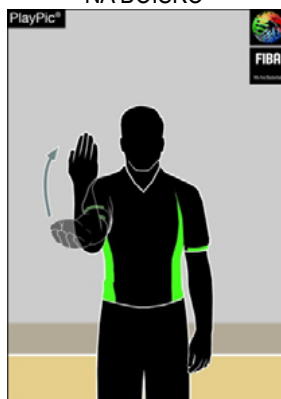
Zmiana i przerwa na żądanie

ZMIANA



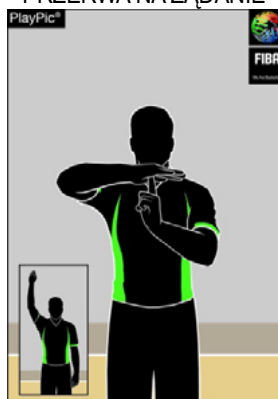
Skrzyżowane przedramiona

PRZYWOŁANIE ZMIENNIKA NA BOISKO



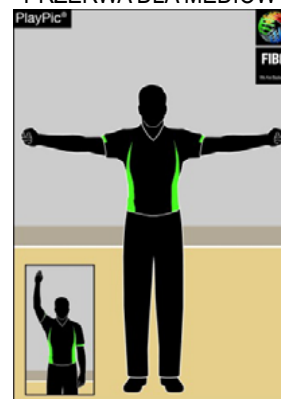
Ruch otwartą dłonią ku sobie

PRZERWA NA ŻĄDANIE



Litera T utworzona otwartą dłonią i palcem wskazującym

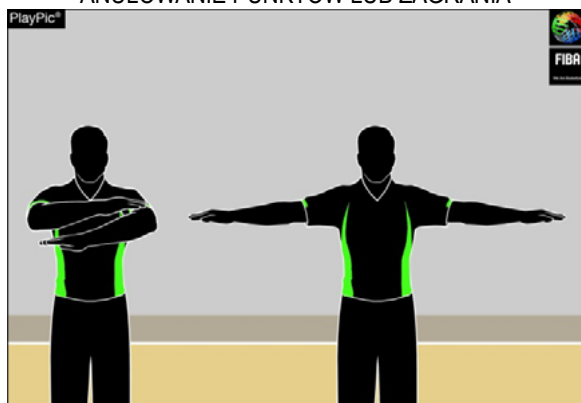
PRZERWA DLA MEDIÓW



Wyprostowane na boki ramiona z pięściami

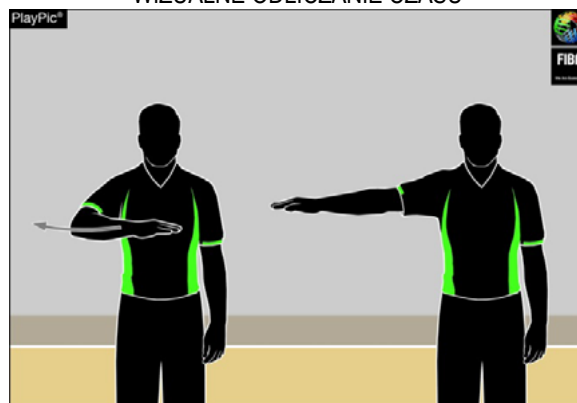
Informacyjne

ANULOWANIE PUNKTÓW LUB ZAGRANIA



Jeden (1) poziomy, krzyżujący ruch rękami

WIZUALNE ODLICZANIE CZASU



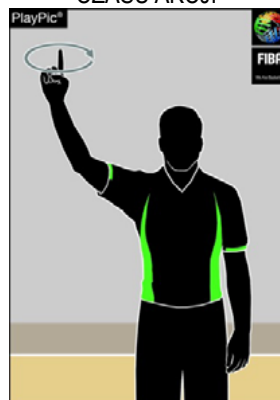
Odliczanie czasu poprzez ruch ręką

KOMUNIKACJA MIĘDZY SĘDZIAMI



Kciuk w górę

RESETOWANIE ZEGARA CZASU AKCJI



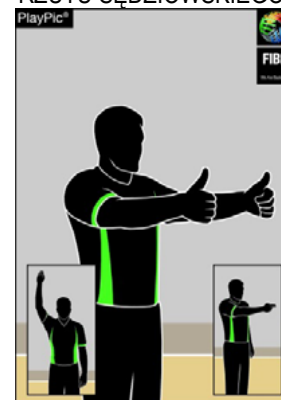
Obrót ręką z wyprostowanym palcem wskazującym

KIERUNEK GRY I/LUB WYJŚCIE PIŁKI POZA BOISKO



Wskazanie kierunku gry, ręka równoległa do linii bocznej

PIŁKA PRZETRZYMANA/SITUACJA RZUTU SĘDZIOWSKIEGO



Kciuki w górę, a następnie wskazanie kierunku gry zgodnie ze strzałką naprzemiennego posiadania

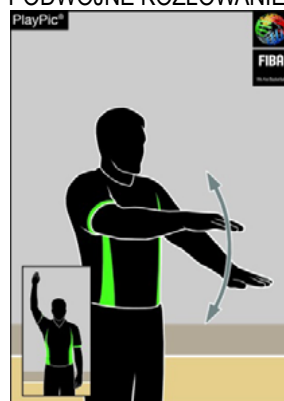
Rodzaje błędów

KROKI



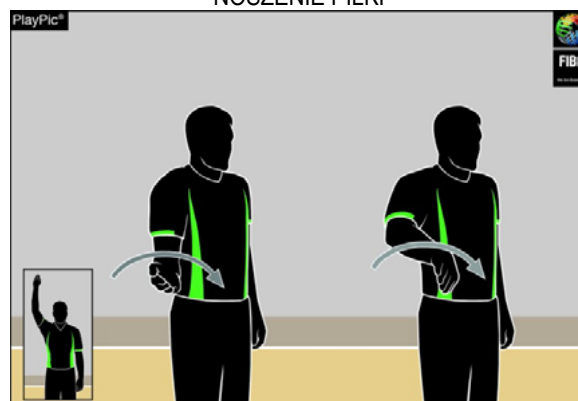
Obroty pięściami

NIELEGALNE KOŻŁOWANIE: PODWÓJNE KOŻŁOWANIE



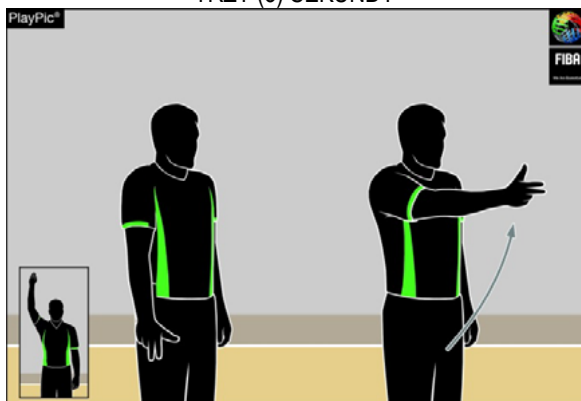
Ruch klepania rękami

NIELEGALNE KOŻŁOWANIE: NOSZENIE PIŁKI



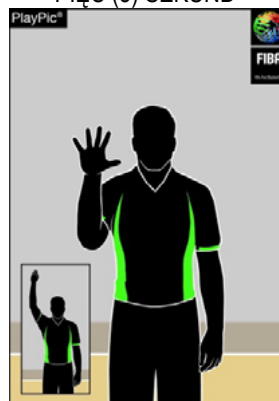
Półobrót ręką

TRZY (3) SEKUNDY



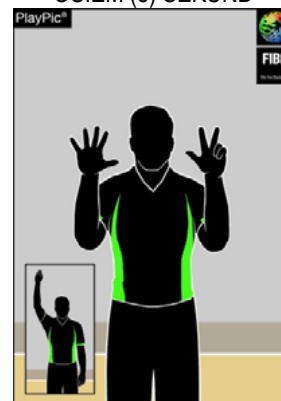
Wyprostowana ręka pokazująca trzy (3) palce

PIĘĆ (5) SEKUND



Pokazać pięć (5) palców

OSIEM (8) SEKUND



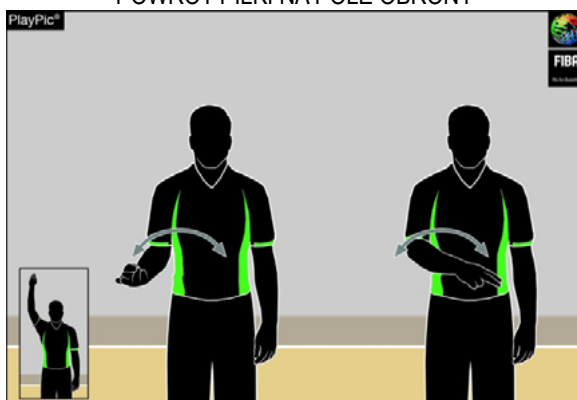
Pokazać osiem (8) palców

DWADZIEŚCIA CZTERY (24) SEKUNDY



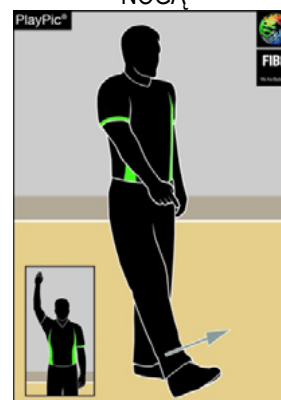
Palce dotykają barku

POWRÓT PIŁKI NA POLE OBRONY



Ruch przedramieniem przed sobą

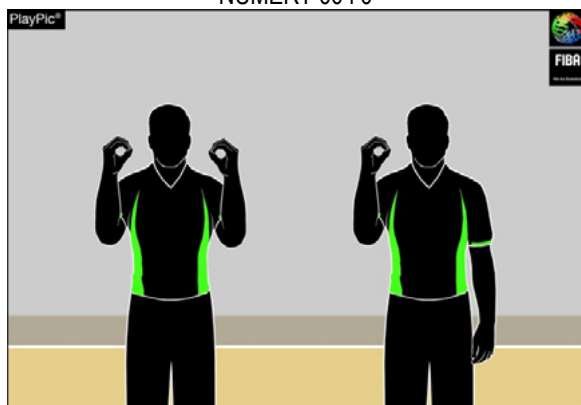
UMYŚLNE KOPNIĘCIE LUB ZABLOKOWANIE PIŁKI NOGĄ



Palec wskazuje stopę

Numery zawodników

NUMERY 00 i 0



Obie ręce pokazują 0

Prawa ręka pokazuje 0

NUMERY 1 – 5



Prawa ręka
pokazuje 1-5

NUMERY 6 – 10



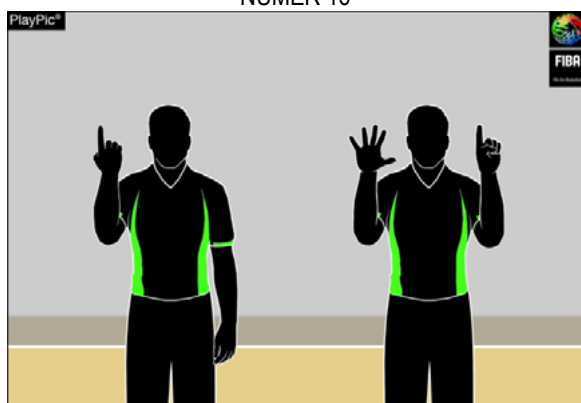
Prawa ręka pokazuje 5,
lewa ręka pokazuje 1-5

NUMERY 11 – 15



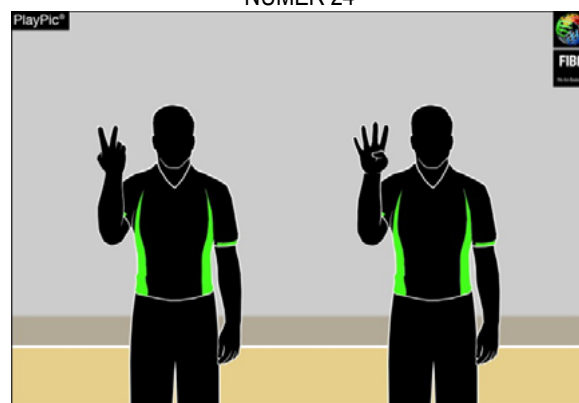
Prawa ręka pokazuje pięć
(10), lewa ręka pokazuje 1-5

NUMER 16



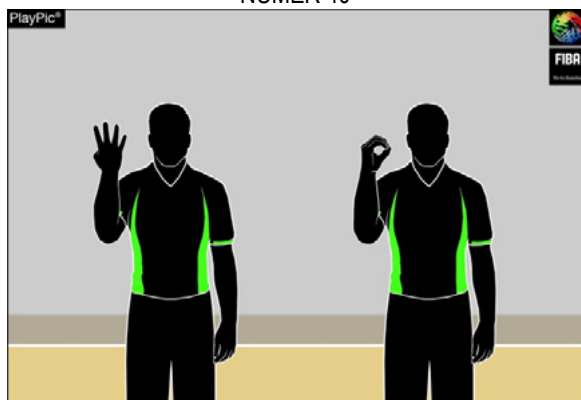
Najpierw odwrócona prawa ręka pokazuje 1
wskazując dekadę, a następnie otwarte ręce
pokazują 6 wskazując jedność

NUMER 24



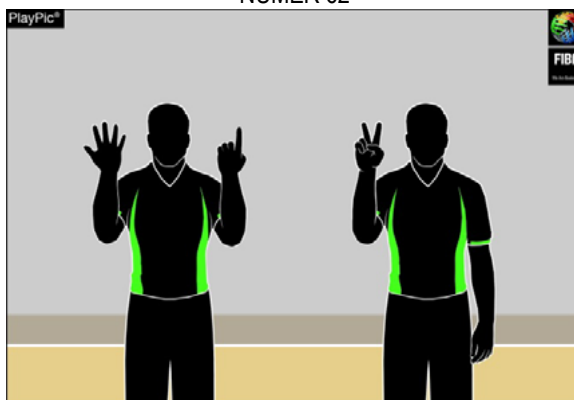
Najpierw odwrócona prawa ręka pokazuje 2
wskazując dekadę, a następnie otwarta prawa ręka
pokazuje 4 wskazując jedność

NUMER 40



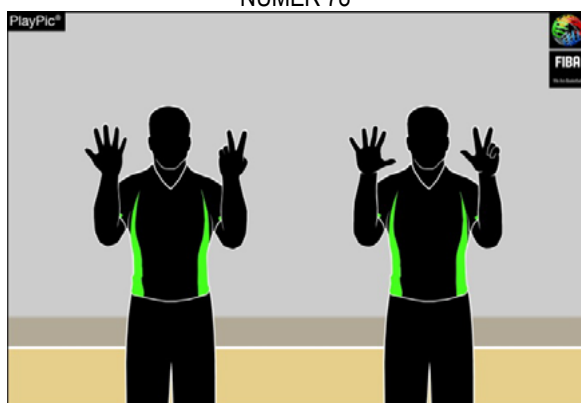
Najpierw odwrócona prawa ręka pokazuje 4 wskazując dekadę, a następnie otwarta prawa ręka pokazuje 0 wskazując jedność

NUMER 62



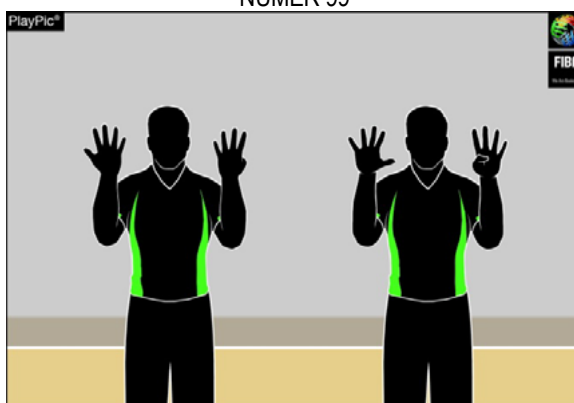
Najpierw odwrócone ręce pokazują 6 wskazując dekadę, a następnie otwarta prawa ręka pokazuje 2 wskazując jedność

NUMER 78



Najpierw odwrócone ręce pokazują 7 wskazując dekadę, a następnie otwarte ręce pokazują 8 wskazując jedność

NUMER 99



Najpierw odwrócone ręce pokazują 9 wskazując dekadę, a następnie otwarte ręce pokazują 9 wskazując jedność

Rodzaje fauli

TRZYMANIE



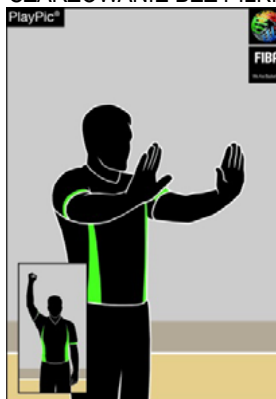
Chwyt za przegub

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



Obie ręce na biodrach

PCHANIE LUB
SZARŻOWANIE BEZ PIŁKI



Ruch pchania rękami

NIELEGALNE DOTYKANIE
RĘKAMI



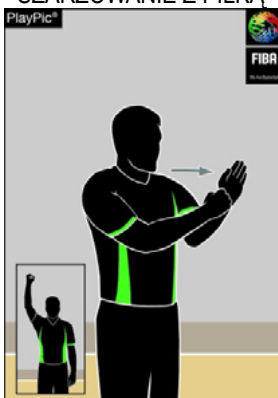
Trzymając przegub wykonać ruch ręką do przodu

NIELEGALNE UŻYCIE RAK



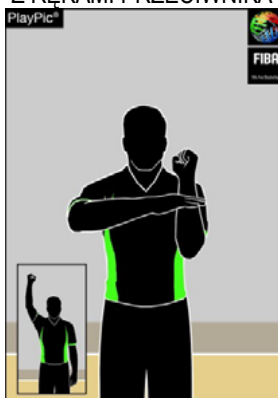
Uderzenie w przegub

SZARŻOWANIE Z PIŁKĄ



Uderzenie pięścią
w otwartą dłoń

NIELEGALNY KONTAKT Z RĘKAMI PRZECIWNIKA



Uderzenie dłonią
w przedramię

ZAHACZANIE PRZECIWNIKA



Ruch przedramieniem
do tyłu

NADMIERNE WYSUWANIE ŁOKCI



Ruch łokciem do tyłu

UDERZENIE W GŁOWĘ



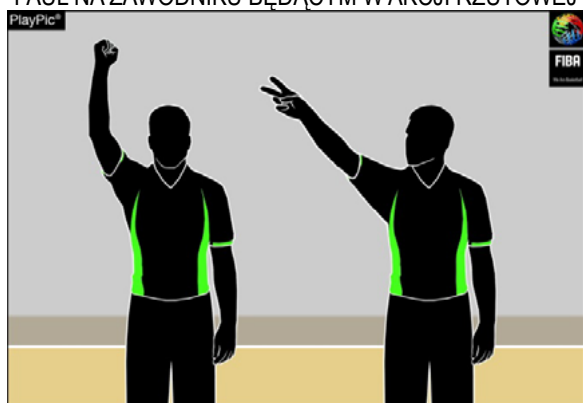
Ruch imitujący
uderzenie w głowę

FAUL DRUŻYNY POSIADAJĄCEJ PIŁKĘ



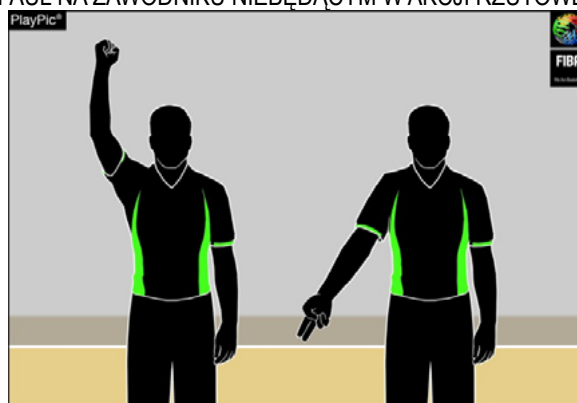
Pieść skierowana w stronę
kosza winnej drużyny

FAUL NA ZAWODNIKU BĘDĄCYM W AKCJI RZUTOWEJ



Jedna (1) ręka pokazująca pięść,
a następnie wskazująca liczbę rzutów wolnych

FAUL NA ZAWODNIKU NIEBĘDĄCYM W AKCJI RZUTOWEJ



Jedna (1) ręka pokazująca pięść,
a następnie wskazująca podłogę

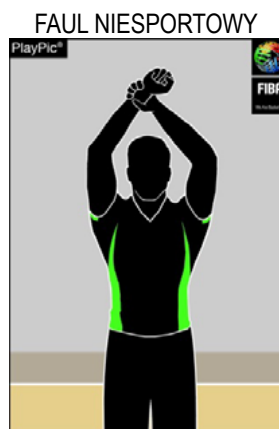
Inne faule



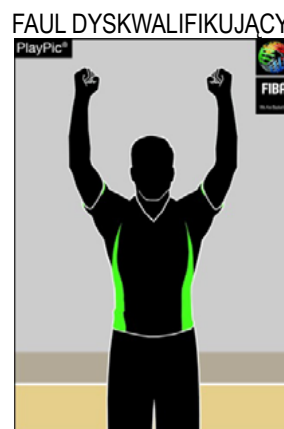
Ruchy krzyżujące
rąk pięściami



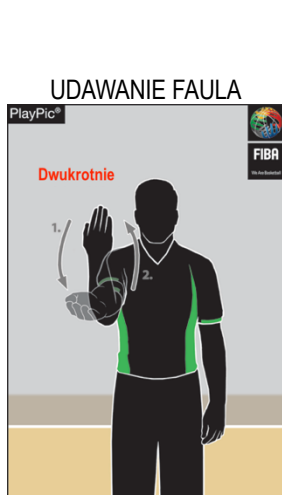
Dłonie tworzą literę T



Chwyt za przegub ręki
ponad głową



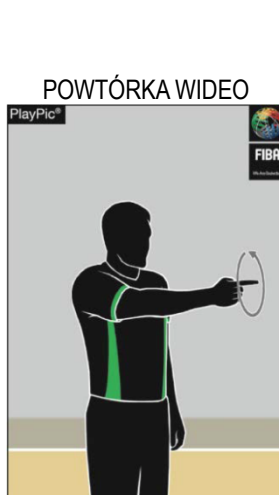
Obie pięści w górę



Dwukrotne opuszczenie
i uniesienie przedramienia

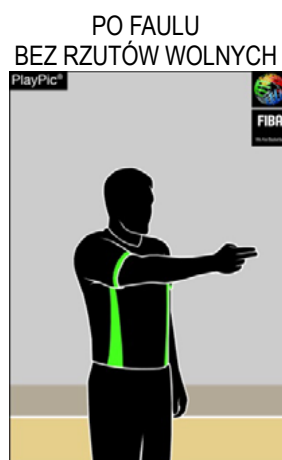


Ruch machania ramieniem
wzdłuż linii ograniczającej

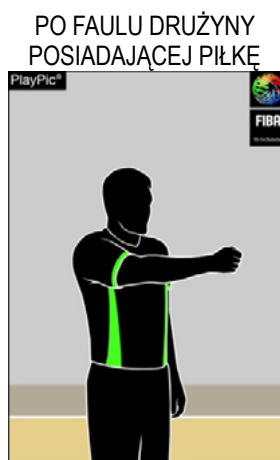


Obrót ręką z wyprostowanym
palcem wskazującym

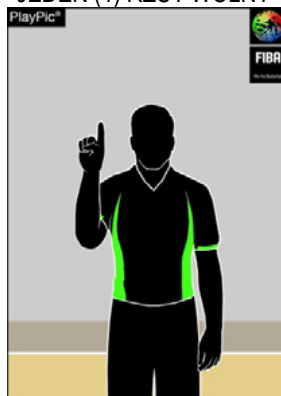
Administracja kary za faul – sygnalizacja do stolika sędziowskiego



Wskazanie kierunku gry,
ręka równoległa do linii
bocznej



Pięść wskazująca kierunek
gry, ręka równoległa do linii
bocznej

JEDEN (1) RZUT WOLNY


Jeden (1) palec uniesiony

DWA (2) RZUTY WOLNE


Dwa (2) palce uniesione

TRZY (3) RZUTY WOLNE


Trzy (3) palce uniesione

Administracja rzutów wolnych – Sędzia aktywny (Prowadzący)
JEDEN (1) RZUT WOLNY


Jeden (1) palec poziomo

DWA (2) RZUTY WOLNE


Dwa (2) palce poziomo

TRZY (3) RZUTY WOLNE


Trzy (3) palce poziomo

Administracja rzutów wolnych – Sędzia pasywny (Postępujący i Center)
JEDEN (1) RZUT WOLNY


Palec wskazujący

DWA (2) RZUTY WOLNE


Złączone palce każdej z rąk

TRZY (3) RZUTY WOLNE


Trzy (3) palce każdej z rąk

Rysunek 7. Sygnały sędziów

B – PROTOKÓŁ MECZU

[illegible]


Rysunek 8. Protokół meczu

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

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

Rysunek 9. Nagłówek protokołu meczu

- B.3.3** Drużyna „A” zostaje wpisana w górnej części protokołu, a drużyna „B” w dolnej.
- B.3.3.1** W pierwszej kolumnie sekretarz wpisuje numer – ostatnie trzy (3) cyfry – licencji każdego zawodnika, trenera i asystenta trenera. W turniejach, numery licencji mają być podane tylko w protokole pierwszego meczu rozgrywanego przez drużynę.
- B.3.3.2** W drugiej kolumnie sekretarz, posługując się listą członków drużyny przedłożoną przez trenera lub jego przedstawiciela, wpisuje DRUKOWANYMI literami nazwiska i inicjały zawodników według kolejności numerów na ich strojach. Kapitan drużyny powinien być oznaczony skrótem (KPT.) umieszczonym zaraz za jego nazwiskiem.
- B.3.3.3** Jeżeli drużyna wystawia mniej niż dwunastu (12) zawodników, sekretarz wykreśla linią poziomą pozostałe puste rubryki. Jeżeli drużyna wystawia mniej niż jedenastu (11) zawodników, linią poziomą należy wykreślić rubryki do fauli zawodnika, w pierwszej linii poniżej ostatniego zawodnika, a następnie rubryki fauli linią diagonalną w dół.
- B.3.4** W dolnej części sekcji każdej drużyny, sekretarz wpisuje (DRUKOWANYMI literami) nazwiska trenera i asystenta trenera.
- B.3.5** W dolnej części protokołu, sekretarz wpisuje (DRUKOWANYMI literami) nazwiska wszystkich sędziów stolikowych.
- B.4** **Co najmniej dziesięć (10) minut przed planowanym rozpoczęciem meczu** obaj trenerzy:
- B.4.1** Potwierdzają zgodność nazwisk i numerów swoich członków drużyny.

Licencja nr	Zawodnicy	Nr	W	Faule				
				1	2	3	4	5
001	MAYER, F.	5						
002	JONES, M.	8						
003	SMITH, E.	9						
004	FRANK, Y.	12						
010	NANCE, L.	18						
012	KING, H.	22						
014	WONG, P. (KPT.)	24						
015	RUSH, S.	25						
021	MARTINEZ, M.	33						
022	SANCHES, N.	42						
Trener		788	LOOR, A. 					
Asystent trenera		555	MONTA, B.					

Rysunek 10. Drużyny w protokole meczu (przed meczem)

- B.4.2 Potwierdzają nazwiska trenera i asystenta trenera. Jeżeli drużyna nie posiada trenera, ani asystenta trenera, to kapitan drużyny będzie pełnił równocześnie funkcję grającego trenera, a w rubryce trenera, po jego nazwisku, należy wpisać skrót (KPT.).

Trener	014	WONG, P. (KPT.)			
Asystent trenera					

- B.4.3 Wskazują pięciu (5) zawodników, którzy rozpoczną mecz, poprzez wpisanie małego „x” w kolumnie „W” obok numeru gracza.

- B.4.4 Podpisują protokół meczu.

Trener drużyny „A” udziela powyższych informacji jako pierwszy.

- B.5 Na początku meczu** sekretarz zakreśla kółkiem „x” pięciu (5) zawodników rozpoczynających mecz w każdej drużynie.

- B.6 Podczas meczu** sekretarz zaznacza każdego zmiennika wchodzącego po raz pierwszy do gry poprzez wpisanie małego „x” (bez kółka) w kolumnie „W”.

B.7 Przerwy na żądanie

- B.7.1 Zapis przerw na żądanie przyznanych w każdej połowie i każdej dogrywce, dokonywany jest przez wpisanie minuty czasu gry danej kwarty lub dogrywki we właściwej rubryce pod nazwą drużyny.

- B.7.2 Po zakończeniu każdej połowy i każdej dogrywki niewykorzystane rubryki zostają wykreślone dwiema równoległymi liniami poziomymi. Jeśli drużyna nie wykorzysta swojej pierwszej przerwy na żądanie, zanim zegar czasu gry wskaże dwie (2:00) minuty do zakończenia czwartej kwarty, sekretarz wykreśla dwiema równoległymi liniami poziomymi pierwszą z trzech rubryk przeznaczonych dla tej drużyny w drugiej połowie meczu.

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 popełnione przez trenerów, asystentów trenerów, zmienników, zawodników wykluczonych oraz towarzyszących drużynie członków delegacji mogą być faulami technicznymi lub dyskwalifikującymi i zapisuje się je trenerowi tej drużyny. Dodatkowo, faule dyskwalifikujące popełnione przez osoby wpisane do protokołu w sytuacji bójki należy zapisać tym osobom.

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

Rysunek 11. Drużyny w protokole meczu (po meczu)

B.8.3 Zapis fauli odbywa się następująco:

- B.8.3.1 Faul osobisty zapisuje się jako „P”.
- B.8.3.2 Faul techniczny zawodnika zapisuje się jako „T”. Drugi faul techniczny tego zawodnika również zapisuje się jako „T”, a następnie „GD” (dyskwalifikacja do końca meczu) w kolejnej rubryce.
- B.8.3.3 Faul techniczny trenera za jego osobiste niesportowe zachowanie zapisuje się jako „C”. Drugi podobny faul tego trenera również zapisuje się jako „C”, a następnie „GD” w kolejnej rubryce.
- B.8.3.4 Faul techniczny trenera z jakiegokolwiek innego powodu zapisuje się jako „B”. Trzeci faul techniczny tego trenera (jeden z dotychczas orzeczonych fauli może być „C”) zapisuje się jako „B” lub „C”, a następnie „GD” w kolejnej rubryce.
- B.8.3.5 Faul niesportowy zawodnika zapisuje się jako „U”. Drugi faul niesportowy tego zawodnika zapisuje się również jako „U”, a następnie „GD” w kolejnej rubryce.
- B.8.3.6 Faul techniczny zawodnika, który wcześniej popełnił faul niesportowy lub faul niesportowy zawodnika, który wcześniej popełnił faul techniczny, również zapisuje się jako „T” lub „U”, a następnie „GD” w kolejnej rubryce.
- B.8.3.7 Faul dyskwalifikujący zapisuje się jako „D”.
- B.8.3.8 Każdy faul, który skutkuje karą w postaci rzutu(-ów) wolnego(-ych), zapisuje się dodając odpowiednią liczbę rzutów wolnych (1, 2 lub 3) obok „P”, „T”, „C”, „B”, „U” lub „D”.
- B.8.3.9 Wszystkie faule przeciwko obu drużynom, za które przewidziane są takie same kary i które zostają wzajemnie skasowane zgodnie z art. 42, zapisuje się poprzez dopisanie małego „c” obok „P”, „T”, „C”, „B”, „U” lub „D”.
- B.8.3.10 Faul dyskwalifikujący asystenta trenera, zmiennika, zawodnika wykluczonego lub towarzyszącego drużynie członka delegacji, w tym również za opuszczenie strefy ławki drużyny w sytuacji bójki, zapisuje się jako faul techniczny trenera „B₂”.
- B.8.3.11 Jeśli trener, asystent trenera, zmiennik lub zawodnik wykluczony zostają zdyskwalifikowani w sytuacji bójki, we wszystkich wolnych rubrykach fauli osób zdyskwalifikowanych wpisuje się „F” po „D₂” lub „D”.

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

Faul dyskwalifikujący trenera zostaje zapisany w następujący sposób:

Trener	788	LOOR, A.	D_2		
Asystent trenera	555	MONTA, B.			

Faul dyskwalifikujący asystenta trenera zostaje zapisany w następujący sposób:

Trener	788	LOOR, A.	B_2		
Asystent trenera	555	MONTA, B.	D		

Faul dyskwalifikujący zmiennika zostaje zapisany w następujący sposób:

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

Oraz:

Trener	788	LOOR, A.	B_2		
Asystent trenera	555	MONTA, B.			

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

015	RUSH, S.	25	×	T_1	P_3	P_2	P_1	P_2	D
-----	----------	----	---	-------	-------	-------	-------	-------	-----

Oraz:

Trener	788	LOOR, A.	B_2		
Asystent trenera	555	MONTA, B.			

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

Trener	788	LOOR, A.	B_2		
Asystent trenera	555	MONTA, B.			

B.8.3.13 Przykłady fauli dyskwalifikujących za opuszczenie strefy ławki drużyny w sytuacji bójk dla trenera, asystenta trenera, zmiennika, zawodnika wykluczonego oraz towarzyszącego drużynie członka delegacji:

Niezależnie od liczby osób zdyskwalifikowanych za opuszczenie strefy ławki drużyny, wobec trenera tej drużyny zostaje orzeczony pojedynczy (1) faul techniczny zapisany jako „ B_2 ” lub „ D_2 ”.

Faul dyskwalifikujący **trenera** oraz **asystenta trenera** zostaje zapisany w następujący sposób:

Jeśli tylko trener zostaje zdyskwalifikowany:

Trener	788	LOOR, A.	D_2	F	F
Asystent trenera	555	MONTA, B.			

Jeśli tylko asystent trenera zostaje zdyskwalifikowany:

Trener	788	LOOR, A.	B_2		
Asystent trenera	555	MONTA, B.	D	F	F

Jeśli trener i asystent trenera zostają zdyskwalifikowani:

Trener	788	LOOR, A.	D_2	F	F
Asystent trenera	555	MONTA, B.	D	F	F

Faul dyskwalifikujący **zmiennika** zostaje zapisany w następujący sposób:

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

003	SMITH, E.	9	⊗	P ₂	P ₂	D	F	F
-----	-----------	---	---	----------------	----------------	---	---	---

Oraz:

Trener	788	LOOR, A.	B ₂		
Asystent trenera	555	MONTA, B.			

Jeśli jest to piąty (5) faul zmiennika, wpisuje się „D”, a następnie „F” za ostatnią rubryką jego fauli:

002	JONES, M.	8	⊗	T ₁	P ₃	P ₁	P ₂	D	F
-----	-----------	---	---	----------------	----------------	----------------	----------------	---	---

Oraz:

Trener	788	LOOR, A.	B ₂		
Asystent trenera	555	MONTA, B.			

Faul dyskwalifikujący **zawodnika wykluczonego** zostaje zapisany w następujący sposób:

Jako że zawodnik wykluczony nie ma już wolnych rubryk fauli, wpisuje się razem „D” i „F” za ostatnią rubryką jego fauli:

015	RUSH, S.	25	×	T ₁	P ₃	P ₂	P ₁	P ₂	DF
-----	----------	----	---	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	----

Oraz:

Trener	788	LOOR, A.	B ₂		
Asystent trenera	555	MONTA, B.			

Faul dyskwalifikujący **towarzyszającego drużynie członka delegacji** zostaje zapisany jego trenerowi w następujący sposób:

Trener	788	LOOR, A.	B ₂	(B)	
Asystent trenera	555	MONTA, B.			

Każdy faul dyskwalifikujący towarzyszącego drużynie członka delegacji należy zapisać jego trenerowi jako (B) ale nie liczy się on do trzech (3) fauli trenera, które powodują jego osobistą dyskwalifikację.

B.8.3.14 Przykłady fauli dyskwalifikujących za czynny udział w bójce trenera, asystenta trenera, zmiennika, zawodnika wykluczonego oraz towarzyszącego drużynie członka delegacji:

Niezależnie od liczby osób zdyskwalifikowanych za opuszczenie strefy ławki drużyny, wobec trenera tej drużyny zostaje orzeczony pojedynczy (1) faul techniczny zapisany jako „B₂” lub „D₂”.

Jeśli trener bierze aktywny udział w bójce, zostaje ukarany tylko jednym (1) faulem dyskwalifikującym zapisanym jako „D₂”.

Faul dyskwalifikujący **trenera** oraz **asystenta trenera** zostaje zapisany w następujący sposób:

Jeśli tylko trener zostaje zdyskwalifikowany:

Trener	788	LOOR, A.	D ₂	F	F
Asystent trenera	555	MONTA, B.			

Jeśli tylko asystent trenera zostaje zdyskwalifikowany:

Trener	788	LOOR, A.	B ₂		
Asystent trenera	555	MONTA, B.	D ₂	F	F

Jeśli trener i asystent trenera zostają zdyskwalifikowani:

Trener	788	LOOR, A.	D_2	F	F
Asystent trenera	555	MONTA, B.	D_2	F	F

Faul dyskwalifikujący **zmiennika** zostaje zapisany w następujący sposób:

Jeśli zmiennik ma mniej niż cztery (4) faule, wpisuje się „ D_2 ”, a następnie „F” we wszystkich wolnych rubrykach jego fauli:

003	SMITH, E.	9	⊗	P_2	P_2	D_2	F	F
-----	-----------	---	---	-------	-------	-------	---	---

Oraz:

Trener	788	LOOR, A.	B_2		
Asystent trenera	555	MONTA, B.			

Jeśli jest to piąty (5) faul zmiennika, wpisuje się „ D_2 ”, a następnie „F” za ostatnią rubryką jego fauli:

002	JONES, M.	8	⊗	T_1	P_3	P_1	P_2	D_2	F
-----	-----------	---	---	-------	-------	-------	-------	-------	---

Oraz:

Trener	788	LOOR, A.	B_2		
Asystent trenera	555	MONTA, B.			

Faul dyskwalifikujący **zawodnika wykluczonego** zostaje zapisany w następujący sposób:

Jako że zawodnik wykluczony nie ma już wolnych rubryk fauli, wpisuje się razem „ D_2 ” i „F” za ostatnią rubryką jego fauli:

015	RUSH, S.	25	×	T_1	P_3	P_2	P_1	P_2	D_2F
-----	----------	----	---	-------	-------	-------	-------	-------	--------

Oraz:

Trener	788	LOOR, A.	B_2		
Asystent trenera	555	MONTA, B.			

Faul dyskwalifikujący **towarzyszającego drużynie członka delegacji** zostaje zapisany jego trenerowi w następujący sposób:

Trener	788	LOOR, A.	B_2	(B_2)	
Asystent trenera	555	MONTA, B.			

Faule dyskwalifikujące dwóch **towarzyszających drużynie członków delegacji** zostają zapisane ich trenerowi w następujący sposób:

Trener	788	LOOR, A.	B_2	(B_2)	(B_2)
Asystent trenera	555	MONTA, B.			

Każdy faul dyskwalifikujący towarzyszącego drużynie członka delegacji należy zapisać jego trenerowi jako (B_2) ale nie liczy się on do trzech (3) fauli trenera, które powodują jego osobistą dyskwalifikację.

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

B.9

Po zakończeniu drugiej kwarty oraz po zakończeniu meczu, sekretarz oddziela grubą linią rubryki wykorzystane od niewykorzystanych. Po zakończeniu meczu, sekretarz wykreśla grubą poziomą linią pozostałe niewykorzystane rubryki.

B.10 Faule drużyny

- B.10.1 Dla każdej kwarty wyznaczone są cztery (4) rubryki (bezpośrednio pod nazwą drużyny i nad nazwiskami zawodników) do wpisywania fauli drużyny.
- B.10.2 Gdy zawodnik popełnia faul osobisty, techniczny, niesportowy lub dyskwalifikujący, sekretarz zapisuje faul przeciwko drużynie tego zawodnika, wpisując kolejno duży „X” w odpowiedniej rubryce.
- B.10.3 Po zakończeniu każdej kwarty, sekretarz wykreśla dwiema równoległymi liniami poziomymi niewykorzystane rubryki.

B.11 Przebieg meczu

- B.11.1 Sekretarz prowadzi chronologiczny zapis sumaryczny punktów zdobytych przez każdą drużynę.
- B.11.2 Cztery (4) kolumny protokołu meczu przeznaczone są do zapisu punktów.
- B.11.3 Każda kolumna zawiera cztery (4) pionowe rubryki. Dwie (2) rubryki po lewej stronie przeznaczone są dla drużyny „A”, a dwie (2) rubryki po prawej dla drużyny „B”. Rubryki środkowe służą do zapisu wyniku bieżącego (160 punktów) dla każdej drużyny.

Sekretarz:

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

B.12 Przebieg meczu: dodatkowe instrukcje

- B.12.1 Celny rzut do kosza z gry za trzy (3) punkty wykonany przez zawodnika oznacza się przez zakreślenie kółkiem numeru tego zawodnika.
- B.12.2 Nieumyślny rzut wykonany przez zawodnika do własnego kosza zapisuje się jako zdobyty przez kapitana drużyny przeciwnej znajdującego się na boisku.
- B.12.3 Punkty zdobyte, kiedy piłka nie wpadła do kosza (art. 31), zapisuje się jako zdobyte przez zawodnika, który wykonywał rzut do kosza.
- B.12.4 Po zakończeniu każdej kwarty i dogrywki sekretarz zakreśla grubą linią kółko (O) wokół ostatecznej liczby punktów z jaką zakończyła się dana kwarta lub dogrywka oraz podkreśla grubą poziomą linią tę liczbę oraz numer zawodnika, który zdobył ostatnie punkty.
- B.12.5 Od początku każdej kwarty i dogrywki sekretarz kontynuuje chronologiczny zapis sumaryczny od punktu, w którym został przerwany.
- B.12.6 Przy każdej nadarzającej się okazji sekretarz powinien porównywać bieżący wynik w protokole meczu z tablicą wyników. Jeśli stwierdzi niezgodność, wyniku zapisanego w protokole z wynikiem na tablicy, to w sytuacji gdy jego wynik jest właściwy, podejmie natychmiastowe kroki zmierzające do naprawienia wyniku na tablicy. Jeżeli ma wątpliwości lub jedna z drużyn zgłosi zastrzeżenie wobec poprawki, zawiadomi o tym sędziego głównego, gdy tylko piłka stanie się martwa i zegar czasu gry zostanie zatrzymany.
- B.12.7 Sędziowie mogą naprawić jakiegokolwiek błąd w zapisie w protokole, dotyczący wyniku, liczby fauli lub liczby przerw na żądanie zgodnie z odpowiednimi zapisami w niniejszych Przepisach. Sędzia główny zaparafuje poprawki. Większe korekty błędów w protokole należy opisać na jego odwrocie.

	A		B
	1	●	6
	2	●	6
6	3	3	
	4	4	
11	5	5	5
11	●	●	5
	7	7	
10	8	8	
	9	9	10
	10	10	
10	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	23	9
11	24	24	
	25	25	7
	26	26	7
5	27	27	
	28	28	6
10	29	29	
	30	30	8
4	31	31	
	32	32	5
4	33	33	5
4	34	34	
	35	35	10
10	36	36	
	37	37	12
	38	38	
10	39	39	12
10	40	40	12

Rysunek 12. Przebieg meczu

B.13 Przebieg meczu: sumowanie

- B.13.1 Po zakończeniu każdej kwarty oraz ostatniej dogrywki, sekretarz wpisuje wynik danej kwarty oraz sumaryczny wynik wszystkich dogrywek w odpowiednią rubrykę w dolnej części protokołu.
- B.13.2 Natychmiast po zakończeniu meczu, sekretarz wpisuje czas – godzinę i minutę(-y) – zakończenia meczu, w odpowiedniej rubryce.
- B.13.3 Po zakończeniu meczu, sekretarz podkreśla dwiema (2) grubymi, poziomymi liniami liczbę punktów i numer zawodnika, który zdobył ostatnie punkty dla każdej drużyny. Dodatkowo wykreśla skośną linią pozostałe rubryki w danej kolumnie.
- B.13.4 Po zakończeniu meczu wpisuje wynik końcowy i nazwę drużyny wygrywającej.
- B.13.5 Następnie sekretarz wpisuje dużymi, drukowanymi literami swoje nazwisko, po tym, jak zrobią to asystent sekretarza, mierzący czas gry i mierzący czas akcji. Następnie, wszyscy sędziowie stolikowi podpisują protokół obok swoich nazwisk.
- B.13.6 Po podpisaniu protokołu przez sędziego(sędziów) pomocniczego(-ych), sędzia główny jako ostatni zatwierdza i podpisuje protokół meczu. W ten sposób kończy on administracyjną część meczu i związek sędziów z meczem.

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

Rysunek 13. Sumowanie

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

Sekretarz	N. MAIER	<i>Maier</i>	Wyniki	Kwarta ①	A	15	B	18
Asystent sekretarza	O. SABAY	<i>Sabay</i>		Kwarta ②	A	19	B	10
Mierzący czas gry	R. LEBLANC	<i>Leblanc</i>		Kwarta ③	A	26	B	19
Mierzący czas akcji	K. AUSTIN	<i>Austin</i>		Kwarta ④	A	16	B	25
				Dogrywki	A	/	B	/
Sędzia główny	<i>Wolski</i>		Wyniki końcowy	Drużyna A	76	Drużyna B	72	
Sędzia pomocniczy 1	<i>Choj</i>		Nazwa drużyny wygrywającej	HOOPERS				
Sędzia pomocniczy 2	<i>Bok</i>							
Podpis kapitana w sytuacji protestu			Godzina zakończenia meczu (gg:mm)	21:50				

Rysunek 14. Stopka protokołu meczu

C – PROCEDURA PROTESTU

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

D – KLASYFIKACJA DRUŻYN

D.1 Procedura

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

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

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

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

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

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

D.2 Przykłady

D.2.1 Przykład 1

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

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

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

D.2.2 Przykład 2

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

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

- A zatem: 1. A

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

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

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

D.2.3 Przykład 3

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

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

A zatem: 4. A

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

Drużyna	Mecze rozegrane	Zwycięstwa	Porażki	Punkty	Kosze	Różnica koszy
B	2	1	1	3	175:180	-5
C	2	1	1	3	160:155	+5
D	2	1	1	3	140:140	0

- Kolejność:
1. C
 2. D
 3. B
 4. A

D.2.4 Przykład 4

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

Drużyna	Mecze rozegrane	Zwycięstwa	Porażki	Punkty	Kosze	Różnica koszy
A	3	0	3	3	215:310	-95
B	3	2	1	5	265:260	+5
C	3	2	1	5	255:210	+45
D	3	2	1	5	260:215	+45

A zatem: 4. A

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

Drużyna	Mecze rozegrane	Zwycięstwa	Porażki	Punkty	Kosze	Różnica koszy
B	2	1	1	3	175:175	0
C	2	1	1	3	155:155	0
D	2	1	1	3	140:140	0

- Kolejność:
1. B
 2. C
 3. D
 4. A

D.2.5 Przykład 5

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

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

A zatem: 5. E
6. F

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

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

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

D.2.6 Przykład 6

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

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

A zatem: 6. F

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

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

A zatem: 1. C
2. A

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

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

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

D.2.7 Przykład 7

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

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

A zatem: 6. F

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

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

A zatem: 1. C
5. A

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

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

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

D.3 Walkower

- D.3.1** Drużyna, która bez ważnej przyczyny nie stawia się do rozegrania zaplanowanego meczu lub zejdzie z boiska przed końcem meczu, przegrywa mecz walkowerem i otrzymuje zero (0) punktów w klasyfikacji.
- D.3.2** Jeśli drużyna drugi raz przegrywa mecz walkowerem, to wyniki wszystkich meczów tej drużyny zostaną anulowane.
- D.3.3** Jeśli drużyna drugi raz przegrywa mecz walkowerem w rozgrywkach grupowych, w których awans do kolejnej rundy uzyskuje(-a) najlepiej sklasyfikowana(-e) drużyna(-y), to wyniki wszystkich meczów drużyny, która zajęła ostatnie miejsce w innej grupie – rywalizującej w układzie na krzyż – należy anulować.

Przykład

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

Klasyfikacja końcowa fazy grupowej:

Grupa A	Zwycięstwa	Porażki	Punkty	Grupa B	Zwycięstwa	Porażki	Punkty
A1	4	0	8	B1	6	0	12
A2	2	2	6	B2	4	2	10
A3	0	4	4	B3	1	5	7
A4				B4	1	5	7

Wyniki meczów rozegranych pomiędzy drużynami B3 i B4:

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

Skorygowana klasyfikacja końcowa grupy B:

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

D.4 Klasyfikacja drużyn z różnych grupach

- D.4.1** Jeżeli zachodzi konieczność ustalenia kolejności drużyn, które zajęły równorzędne miejsca w różnych grupach, należy zastosować poniższe zasady.
 Jeżeli drużyny te rozegrały w grupach taką samą liczbę meczów, to klasyfikację ustala się na podstawie dodatkowej tabeli stosując poniższe zasady, w następującej kolejności:
- Lepszy stosunek zwycięstw do porażek we wszystkich meczach, zgodnie ze skorygowaną klasyfikacją końcową danej grupy.
 - Decyduje większa różnica koszy zdobytych do straconych we wszystkich meczach, zgodnie ze skorygowaną klasyfikacją końcową danej grupy.

- Decyduje większa liczba koszy zdobytych we wszystkich meczach, zgodnie ze skorygowaną klasyfikacją końcową danej grupy.
- Jeżeli powyższe zasady nadal nie dają rozstrzygnięcia, klasyfikację końcową ustala się na podstawie rankingu FIBA.

Przykład

Grupa A	Zwycięstwa	Porażki	Punkty
A1	8	0	16
A2	6	2	14
A3	4	4	12
A4	2	6	10
A5	0	8	8

Grupa B	Zwycięstwa	Porażki	Punkty
B1	8	0	16
B2	6	2	14
B3	4	4	12
B4	2	6	10
B5	0	8	8

Grupa C	Zwycięstwa	Porażki	Punkty
C1	8	0	16
C2	6	2	14
C3	3	5	11
C4	3	5	11
C5	0	8	8

Grupa D	Zwycięstwa	Porażki	Punkty
D1	7	1	15
D2	7	1	15
D3	4	4	12
D4	2	6	10
D5	0	8	8

Skorygowana klasyfikacja końcowa drużyn, które zajęły drugie miejsce w swoich grupach.

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

D.4.2 Jeżeli drużyny, które zajęły równorzędne miejsca w różnych grupach, rozegrały w swoich grupach różną liczbę meczów, to należy anulować mecze w grupie(grupach) drużyn z większą liczbą meczów rozegranych z drużyną sklasyfikowaną na ostatnim miejscu w danej grupie. Zasady te należy stosować do momentu uzyskania tej samej liczby meczów przez zainteresowane drużyny ze wszystkich grup. Wówczas klasyfikację należy ustalić na podstawie dodatkowej tabeli stosując poniższe zasady, w następującej kolejności:

- Lepszy stosunek zwycięstw do porażek we wszystkich meczach, zgodnie ze skorygowaną klasyfikacją końcową danej grupy.
- Decyduje większa różnica koszy zdobytych do straconych we wszystkich meczach, zgodnie ze skorygowaną klasyfikacją końcową danej grupy.
- Decyduje większa liczba koszy zdobytych we wszystkich meczach, zgodnie ze skorygowaną klasyfikacją końcową danej grupy.
- Jeżeli powyższe zasady nadal nie dają rozstrzygnięcia, klasyfikację końcową ustala się na podstawie rankingu FIBA.

Uwaga:

Należy pamiętać, że powyższe zasady anulowania meczów, w celu ustalenia klasyfikacji drużyn z różnych grup, nie zmieniają wstępnej klasyfikacji tych drużyn w ich pierwotnych grupach.

Przykład

Grupa A	Zwycięstwa	Porażki	Punkty
A1	5	0	10
A2	4	1	9
A3	3	2	8
A4	2	3	7
A5	1	4	6
A6	0	5	5

Grupa B	Zwycięstwa	Porażki	Punkty
B1	4	1	9
B2	4	1	9
B3	4	1	9
B4	2	3	7
B5	1	4	6
B6	0	5	5

Grupa C	Zwycięstwa	Porażki	Punkty
C1	4	0	8
C2	3	1	7
C3	2	2	6
C4	1	3	5
C5	0	4	4

Grupa D	Zwycięstwa	Porażki	Punkty
D1	3	1	7
D2	3	1	7
D3	2	2	6
D4	2	2	6
D5	0	4	4

W celu wyłonienia najlepszej drużyny z trzeciego miejsca należy stworzyć tabelę dodatkową wszystkich drużyn, które zajęły trzecie miejsce w swoich grupach.

Grupa X	Zwycięstwa	Porażki	Punkty
B3	4	1	9
A3	3	2	8
D3	2	2	6
C3	2	2	6

Drużyny B3 i A3 rozegrały po pięć meczów w grupach, a D3 i C3 tylko po cztery mecze.

Mecze z drużynami, które zajęły ostatnie miejsce w grupach A i B należy anulować, tak aby wszystkie drużyny z trzecich miejsc miały po cztery rozegrane mecze, a następnie stworzyć tabelę dodatkową.

Wyniki meczów w grupach A i B są następujące:

Grupa A

Wyjazd Dom	A2	A3	A4	A5	A6
A1	71–65	86–85	77–75	86–80	85–80
A2		80–75	90–84	98–79	87–85
A3			87–67	101–76	86–74
A4				78–54	87–81
A5					84–65

Grupa B

Wyjazd Dom	B2	B3	B4	B5	B6
B1	81–76	85–86	77–75	90–80	85–69
B2		90–85	96–79	81–73	87–85
B3			87–67	101–76	86–74
B4				78–54	87–81
B5					84–65

Po anulowaniu meczów z drużynami A6 i B6 skorygowana tabela wszystkich drużyn z trzecich miejsc w grupach wygląda następująco:

Grupa X	Zwycięstwa	Porażki	Kosze	Punkty	Różnica koszy
B3	3	1	359:323	7	
A3	2	2	348:309	6	+39
D3	2	2	363:359	6	+4
C3	2	2	302:298	6	+4

D.5 Klasyfikacja drużyn w turnieju wieloetapowym

D.5.1 W turnieju, w którym wyniki z fazy grupowej są zaliczane do kolejnej rundy, należy anulować wszystkie wyniki meczów drużyny, która została wycofana z turnieju lub przegrała walkowerem dwa mecze w trakcie turnieju. Wówczas klasyfikację należy ustalić na podstawie dodatkowej tabeli stosując poniższe zasady, w następującej kolejności:

- Lepszy stosunek zwycięstw do porażek we wszystkich meczach, zgodnie ze skorygowaną klasyfikacją końcową danej grupy.
- Decyduje większa różnica koszy zdobytych do straconych we wszystkich meczach, zgodnie ze skorygowaną klasyfikacją końcową danej grupy.
- Decyduje większa liczba koszy zdobytych we wszystkich meczach, zgodnie ze skorygowaną klasyfikacją końcową danej grupy.
- Jeżeli powyższe zasady nadal nie dają rozstrzygnięcia, klasyfikację końcową ustala się na podstawie rankingu FIBA.

Przykład

Runda 1.

Dwie grupy po cztery drużyny każda rozegrały mecze w systemie mecz i rewanż. Tabela wygląda następująco:

Grupa A	Zwycięstwa	Porażki	Punkty	Grupa B	Zwycięstwa	Porażki	Punkty
A1	6	0	12	B1	5	1	11
A2	4	2	10	B2	4	2	10
A3	2	4	8	B3	2	4	8
A4	0	6	6	B4	1	5	7

Grupa A

Wyjazd Dom	A1	A2	A3	A4
A1		71 – 65	86 – 85	101 – 76
A2	80 – 86		80 – 75	90 – 84
A3	80 – 85	79 – 98		87 – 67
A4	75 – 77	85 – 87	74 – 86	

Grupa B

Wyjazd Dom	B1	B2	B3	B4
B1		71 – 65	86 – 85	101 – 76
B2	81 – 76		80 – 75	90 – 84
B3	80 – 92	98 – 79		87 – 67
B4	75 – 77	85 – 100	86 – 65	

Runda 2.

Po trzy najwyższej sklasyfikowane drużyny z grup A i B przechodzą do kolejnej fazy i będą grać w jednej grupie.

Wstępna kolejność wygląda następująco:

Grupa C	Zwycięstwa	Porażki	Punkty	Kosze	Różnica koszy
A1	6	0	12	506:461	+45
B1	5	1	11	503:462	+41
A2	4	2	10	500:480	+20
B2	4	2	10	495:489	+6
A3	2	4	8	492:490	+2
B3	2	4	8	490:490	0

W drugiej rundzie drużyny grają systemem mecz i rewanż, ale tylko z przeciwnikami, z którymi nie grali w pierwszej rundzie. Wyniki wyglądają następująco:

Grupa C

Wyjazd Dom	A1	B1	A2	B2	A3	B3
A1		77 – 98		100 – 89		95 – 74
B1	87 – 83		87 – 75		99 – 92	
A2		71 – 96		87 – 86		88 – 84
B2	65 – 76		WALKOWER		WALKOWER	
A3		87 – 97		69 – 73		83 – 81
B3	68 – 96		82 – 81		74 – 67	

Ponieważ drużyna B2 przegrała dwa mecze walkowerem, wszystkie rozegrane przez tę drużynę mecze (w obydwu rundach) należy anulować:

Skorygowane wyniki rundy 1.

Grupa B

Wyjazd Dom	B1	B2	B3	B4
B1		71 – 65	86 – 85	101 – 76
B2	81 – 76		80 – 75	90 – 84
B3	80 – 92	98 – 79		87 – 67
B4	75 – 77	85 – 100	86 – 65	

Skorygowane wyniki rundy 2.

Grupa C

Wyjazd Dom	A1	B1	A2	B2	A3	B3
A1		77 – 98		100 – 89		95 – 74
B1	87 – 83		87 – 75		99 – 92	
A2		71 – 96		87 – 86		88 – 84
B2	65 – 76		WALKOVER		WALKOVER	
A3		87 – 97		69 – 73		83 – 81
B3	68 – 96		82 – 81		74 – 67	

Klasyfikacja końcowa:

Grupa C	Zwycięstwa	Porażki	Punkty	Kosze	Różnica koszy
B1	10	0	20	916:801	+115
A1	8	2	18	857:788	+69
A2	5	5	15	815:785	+30
A3	4	6	14	825:837	-12
B3	3	7	13	780:841	-61

D.6 Dwumecz (w systemie mecz i rewanż) z sumowaną punktacją

D.6.1 W serii dwumeczowej (w systemie mecz i rewanż) z sumowaną punktacją, obydwa mecze należy traktować jako jeden (1) mecz osiemdziesięciminutowy (80).

D.6.2 Jeśli po zakończeniu czwartej (4) kwarty wynik jest nierozstrzygnięty, nie rozgrywa się dogrywki.

D.6.3 Jeśli po zsumowaniu punktów, zdobytych przez drużyny w obydwu meczach, jest remis, to drugi (2) mecz będzie kontynuowany tyłoma pięciominutowymi (5) dogrywkami, ile potrzeba będzie do rozstrzygnięcia wyniku dwumeczu.

D.6.4 Zwycięzcą serii jest drużyna, która:

- Wygrała obydwa mecze.
- Zdobyła więcej punktów w zsumowanej punktacji po zakończeniu drugiego meczu, w przypadku gdy każda drużyna wygrała jeden (1) mecz.

D.7 Przykłady

D.7.1 Przykład 1

A - B 80 – 75
B - A 72 – 73

Drużyna A jest zwycięzcą serii (wygrała obydwa mecze).

D.7.2 Przykład 2

A - B 80 – 75
B - A 73 – 72

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

D.7.3 Przykład 3

A - B 80 – 80
B - A 92 – 85

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

D.7.4 Przykład 4

A - B 80 – 85
B - A 75 – 75

Drużyna B jest zwycięzcą serii (zsumowana punktacja A 155 – B 160). W drugim meczu nie rozgrywa się dogrywki.

D.7.5 Przykład 5

A - B 83 – 81
B - A 79 – 77

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

B - A 95 – 88

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

D.7.6 Przykład 6

A - B 76 – 76
B - A 84 – 84

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

B - A 94 – 91

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

E – PRZERWY DLA MEDIÓW

E.1 Definicja

Organizator rozgrywek może podjąć decyzję o zastosowaniu przerwy dla mediów. Trwać one mogą: sześćdziesiąt (60), siedemdziesiąt pięć (75), dziewięćdziesiąt (90) lub sto (100) sekund.

E.2 Przepis

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

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

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

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

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

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

E.3 Procedura

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

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

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

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

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

F – System powtórek wideo IRS

F.1 Definicja

System IRS, to narzędzie używane przez sędziów, służące do weryfikacji podjętych decyzji oraz analizy sytuacji meczowych z użyciem zatwierdzonych technologii wideo.

F.2 Procedura

F.2.1 Sędziowie są uprawnieni do użycia systemu IRS do momentu podpisania protokołu po zakończeniu meczu, zgodnie z zasadami określonymi w tym Dodatku.

F.2.2 W celu użycia systemu IRS należy stosować następujące procedury:

- Jeśli IRS jest dostępny, sędzia główny musi sprawdzić działanie systemu przed meczem.
- Sędzia główny podejmuje decyzję czy skorzysta z systemu IRS, czy nie.
- Jeżeli decyzja sędziów ma być weryfikowana przy pomocy powtórki wideo, to początkowa decyzja musi zostać zasygnalizowana przez sędziów na boisku.
- Zanim sędziowie skorzystają z systemu „IRS”, mogą zebrać możliwie najwięcej informacji od sędziów stolikowych i komisarza, jeśli jest obecny.
- Po zebraniu informacji od sędziów, komisarza i sędziów stolikowych analiza powtórki wideo ma się rozpocząć tak szybko, jak to możliwe.
- Sędzia główny i co najmniej jeden sędzia pomocniczy (który podjął decyzję) mają uczestniczyć w analizie powtórki wideo przy monitorze. Jeżeli to sędzia główny podjął decyzję, wybierze on jednego z sędziów pomocniczych, który weźmie razem z nim udział w analizie powtórki.
- Podczas analizowania powtórki wideo, sędzia główny ma upewnić się, że żadna nieuprawniona osoba nie ma dostępu do monitora IRS.
- Analizę powtórki wideo należy przeprowadzić przed przyznaniem przerwy na żądanie lub zmiany oraz zanim gra zostanie wznowiona.
- Po analizie powtórki wideo sędzia, który odgwiżdżał naruszenie przepisów, zasygnalizuje ostateczną decyzję i grę należy następnie odpowiednio wznowić.
- Początkowa decyzja sędziego(-ów) może być zmieniona tylko wtedy, gdy powtórka wideo dostarcza sędziom wyraźne i przekonujące dowody, aby tę decyzję zmienić.
- Po tym, jak sędzia główny podpisze protokół meczu, nie można już przeprowadzić analizy powtórki wideo.

F.3 Przepis

W następujących sytuacjach meczowych można skorzystać z systemu IRS:

F.3.1 Kiedy na koniec kwarty lub dogrywki, należy:

- Upewnić się, czy piłka opuściła rękę(-ce) zawodnika wykonującego celny rzut do kosza z gry, zanim zabrzmiał sygnał zegara czasu gry.
- Ustalić, ile czasu powinno pozostać na zegarze czasu gry po tym, jak:
 - Zawodnik rzucający spowodował wyjście piłki poza boisko.
 - Został popełniony błąd dwudziestu czterech (24) sekund.
 - Został popełniony błąd ośmiu (8) sekund.
 - Został popełniony faul przed końcem kwarty lub dogrywki.

F.3.2 Kiedy zegar czasu gry wskazuje dwie minuty (2:00) lub mniej w czwartej (4) kwarcie lub każdej dogrywce i należy:

- Upewnić się, czy piłka opuściła rękę(-ce) zawodnika wykonującego celny rzut do kosza z gry, zanim zabrzmiał sygnał zegara czasu akcji.
- Upewnić się, czy w sytuacji faula popełnionego z dala od akcji rzutowej:
 - Upłynął czas gry lub czasu akcji.
 - Rozpoczęła się już akcja rzutowa.
 - Piłka wciąż była w rękach(-ce) zawodnika wykonującego rzut do kosza z gry.
- Upewnić się, czy podjęta decyzja o błędzie nielegalnego dotyknięcia piłki lub ingerencji w jej lot jest prawidłowa.

- F.3.3
- Upewnić się, który zawodnik spowodował wyjście piłki poza boisko.
- W każdym momencie meczu, kiedy należy:
- Określić, czy celny rzut do kosza z gry zaliczyć za dwa (2), czy za trzy (3) punkty.
 - Określić, czy zawodnikowi faulowanemu podczas niecelnej próby rzutu do kosza z gry należy przyznać dwa (2), czy trzy (3) rzuty wolne.
 - Określić, czy faul osobisty, niesportowy lub dyskwalifikujący, spełnia kryteria takiego faula, czy należy podwyższyć lub obniżyć kwalifikację faula, albo zakwalifikować go jako faul techniczny.
 - Dokonać korekty ustawień zegara czasu gry lub zegara czasu akcji po tym, jak uległy awarii.
 - Zidentyfikować właściwego zawodnika, który ma wykonać rzut(-y) wolny(-e).
 - Określić zaangażowanie członków drużyny, trenerów, asystentów trenerów oraz towarzyszących drużynie członków delegacji podczas jakichkolwiek aktów przemocy.

KONIEC PRZEPISÓW
I
PROCEDUR MECZOWYCH