

Przepisy gry w koszykówkę 2012

dla kobiet i mężczyzn

Obowiązują od 1 października 2012 roku

opracowanie

Michał KUZIA, Paweł BERDYCZKO

na podstawie

tekstu zatwierdzonego w Rio de Janeiro, Brazil, 29 Kwietnia 2012 roku
przez Międzynarodową Federację Koszykówki (FIBA)



Artykuł 1 - Definicje	5
Artykuł 2 - Boisko	6
Artykuł 3 - Wyposażenie	11
Artykuł 4 - Drużyny	12
Artykuł 5 - Zawodnicy: Kontuzja	16
Artykuł 6 - Kapitan: Obowiązki i uprawnienia	17
Artykuł 7 - Trenerzy: Obowiązki i uprawnienia	18
Artykuł 8 - Czas gry, wynik nierozstrzygnięty i dogrywki	20
Artykuł 9 - Rozpoczęcie i zakończenie części meczu lub meczu	22
Artykuł 10 - Sytuacja piłki	23
Artykuł 11 - Umieszczenie zawodnika i sędziego	25
Artykuł 12 - Rzut sędziowski i naprzemienne posiadanie piłki	26
Artykuł 13 - Gra piłką	29
Artykuł 14 - Posiadanie piłki	30
Artykuł 15 - Zawodnik w akcji rzutowej	31
Artykuł 16 - Kosz: kiedy zdobyty i jego wartość	32
Artykuł 17 - Wprowadzanie piłki	34
Artykuł 18 - Przerwa na żądanie	37
Artykuł 19 - Zmiana	40
Artykuł 20 - Mecz przegrany walkowerem	43
Artykuł 21 - Mecz przegrany wskutek braku zawodników	44
Artykuł 22 - Błędy	45
Artykuł 23 - Zawodnik poza boiskiem i piłka poza boiskiem	46
Artykuł 24 - Kozłowanie	47
Artykuł 25 - Kroki	49
Artykuł 26 - Trzy sekundy	51
Artykuł 27 - Dokładnie kryty zawodnik	52
Artykuł 28 - Osiem sekund	53
Artykuł 29 - Dwadzieścia cztery sekundy	54
Artykuł 30 - Powrót piłki na pole obrony	56
Artykuł 31 - Dotykanie piłki i ingerencja w jej lot	57
Artykuł 32 - Faule	59
Artykuł 33 - Zetknięcie osobiste: ogólne zasady	60
Artykuł 34 - Faul osobisty	66
Artykuł 35 - Faul obustronny	67
Artykuł 36 - Faul niesportowy	68
Artykuł 37 - Faul dyskwalifikujący	70
Artykuł 38 - Faul techniczny	72
Artykuł 39 - Bójka	76
Artykuł 40 - Pięć fauli zawodnika	78
Artykuł 41 - Faule drużyny: kara	79
Artykuł 42 - Sytuacje specjalne	80
Artykuł 43 - Rzuty wolne	82
Artykuł 44 - Pomyłka możliwa do naprawienia	85
Artykuł 45 - Sędziowie, sędziowie stolikowi, komisarz	88

SPIS TREŚCI

Artykuł 46 - Sędzia główny: Obowiązki i uprawnienia	89
Artykuł 47 - Sędziowie: obowiązki i uprawnienia	91
Artykuł 48 - Sekretarz i asystent sekretarza: obowiązki	93
Artykuł 49 - Mierzący czas gry: obowiązki.....	95
Artykuł 50 - Mierzący czas dwudziestu czterech (24) sekund: obowiązki	97

Artykuł 1 - Definicje

1.1 Mecz koszykówki

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

1.2 Kosz: własny/przeciwnika

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

1.3 Zwycięzca meczu

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

Artykuł 2 - Boisko

2.1 Boisko do gry

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

2.2 Pole obrony

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

2.3 Pole ataku

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

2.4 Linie

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

2.4.1 Linie ograniczające

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

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

2.4.2 Linia środkowa, koło środkowe i półkoła rzutów wolnych

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

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

Półkoła rzutów wolnych mają promień 1,80 m, mierzony do zewnętrznej krawędzi linii obwodu, a ich środki pokrywają się z punktami środkowymi linii rzutów wolnych (rysunek 2).

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

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

Obszary ograniczone stanowią prostokątną część boiska wyznaczoną na podłożu liniami końcowymi, przedłużonymi liniami rzutów wolnych oraz liniami równoległymi do linii bocznych zaczynającymi się na liniach końcowych, z zewnętrznymi krawędziami w odległości 2,45 m od punktów środkowych linii końcowych i kończącymi się na zewnętrznych krawędziach przedłużenia linii rzutów wolnych. Linie te, wyłączając linię końcową są częścią obszaru ograniczonego. Wewnętrzne części obszarów ograniczonych muszą być pomalowane **jednolitym kolorem**.

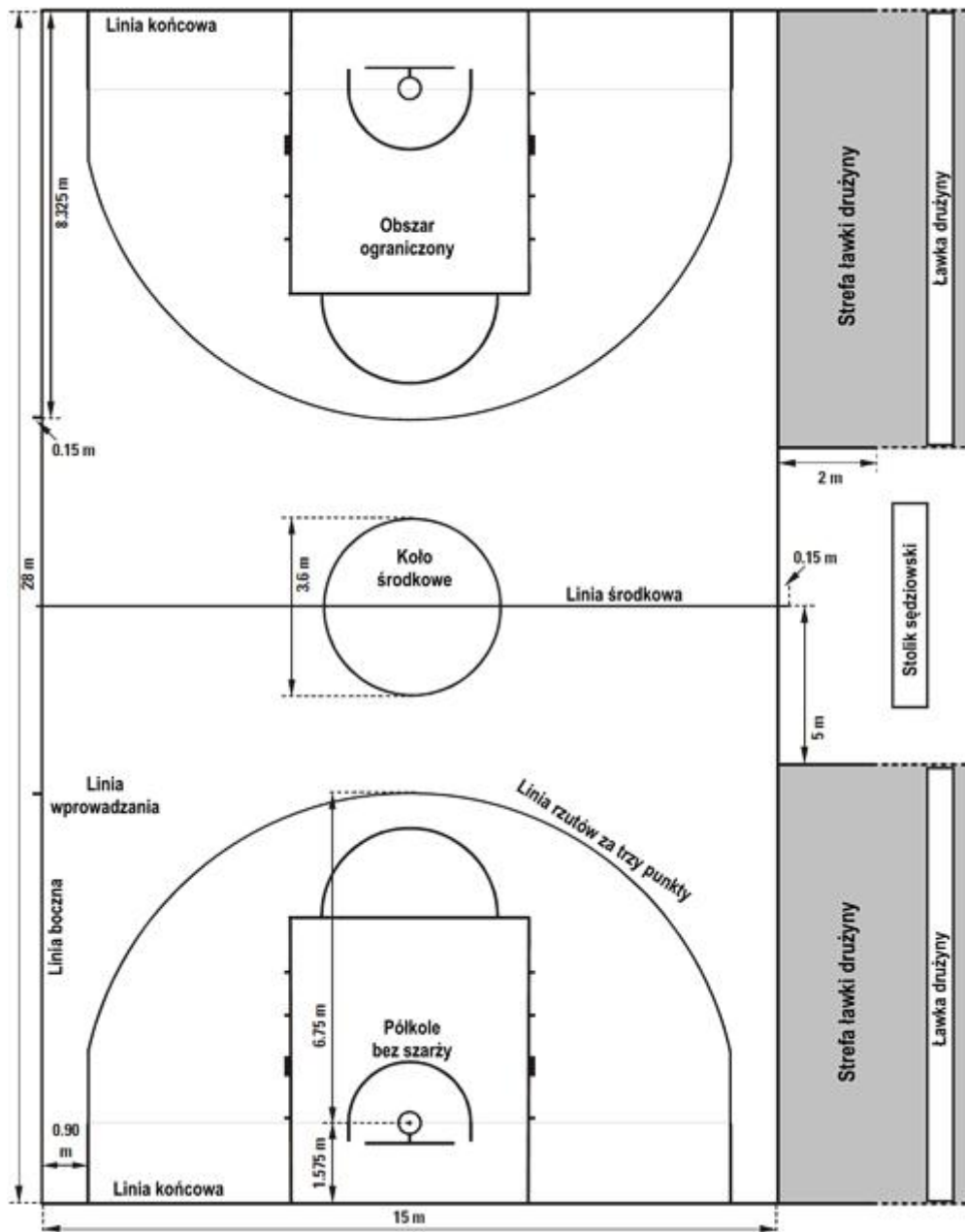
Miejsca wzdłuż obszarów ograniczonych, przeznaczone dla zawodników podczas wykonywania rzutów wolnych, należy wyznaczyć tak, jak pokazuje rysunek 2.

2.4.4 Pole rzutów za trzy punkty

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

- Dwie (2) linie równoległe do linii bocznych zaczynające się na linii końcowej, której zewnętrzna krawędź oddalona jest od wewnętrznej krawędzi linii bocznej o 0,9 m.
- Łuk o promieniu 6,75 m, mierzonego od punktu na podłożu, który jest dokładnie pod środkiem kosza przeciwnika. Odległość tego punktu do środka wewnętrznej krawędzi linii końcowej wynosi 1,575 m.

Linia rzutów za trzy punkty nie należy do pola rzutów za trzy punkty.



Rysunek 1 - Pełnowymiarowe boisko do gry

2.4.5 Strefy ławek drużyn

Strefy ławek drużyn należy wyznaczyć na zewnątrz boiska do gry i powinny być ograniczone dwoma (2) liniami jako pokazano na rysunku 1.

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

2.4.6 Linie wprowadzania

Przy linii bocznej na przeciw stolika sędziowskiego na zewnątrz boiska do gry należy wyznaczyć dwie (2) linie długości 0,15 m których zewnętrzna krawędź jest oddalona od wewnętrznej krawędzi bliższej linii końcowej o 8,325 m.

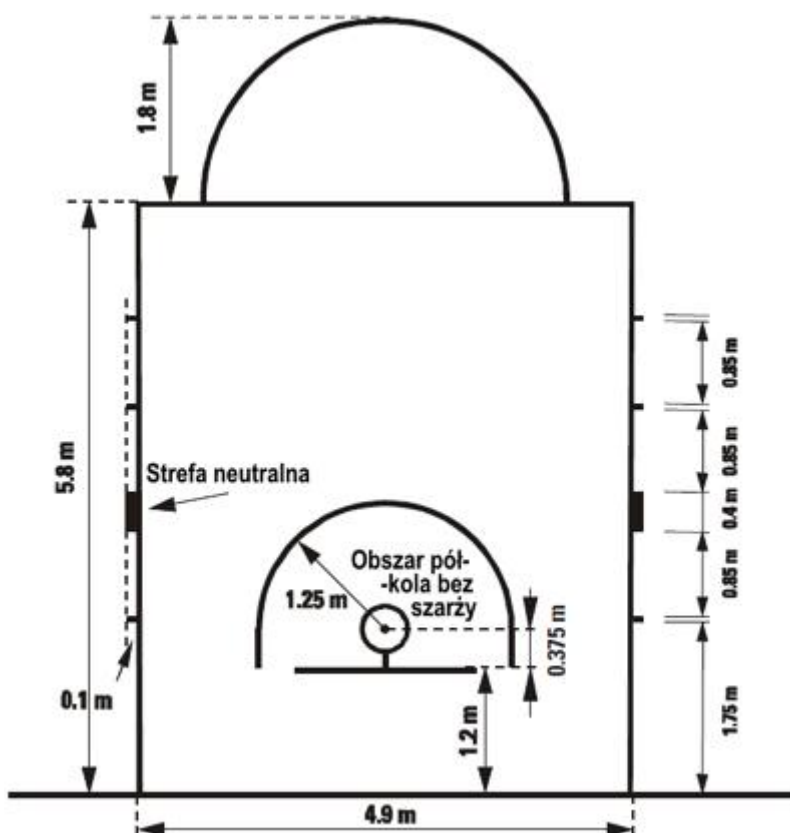
2.4.7 Obszary półkoli bez szarży

Na boisku do gry należy wyznaczyć obszary półkoli bez szarży ograniczone w następujący sposób:

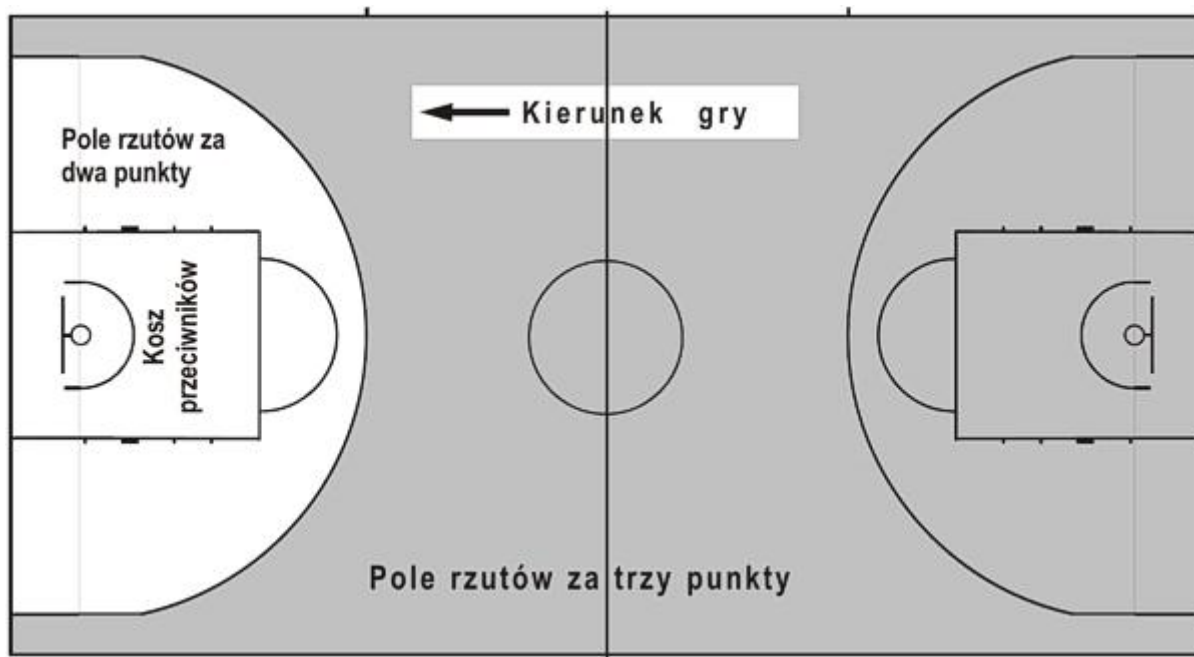
- Półkolem o promieniu 1,25 m mierzonym od punktu na podłożu, który jest dokładnie pod środkiem kosza do wewnętrznej krawędzi linii półkola i
- Połączonymi do półkoli dwoma (2) równoległymi liniami, które są prostopadłe do linii końcowej a ich wewnętrzne krawędzie są oddalone od punktu na podłożu, który jest dokładnie pod środkiem kosza o 1,25 m. Ich długość wynosi 0,375 m, a końce są oddalone od linii końcowej o 1,2 m.

Obszary półkoli bez szarży są zamknięte przez wymyśloną linię łączącą końce linii równoległych półkoli znajdującą się dokładnie pod przednią krawędzią tablicy kosza.

Linie półkoli bez szarży nie należą do obszarów półkoli bez szarży.

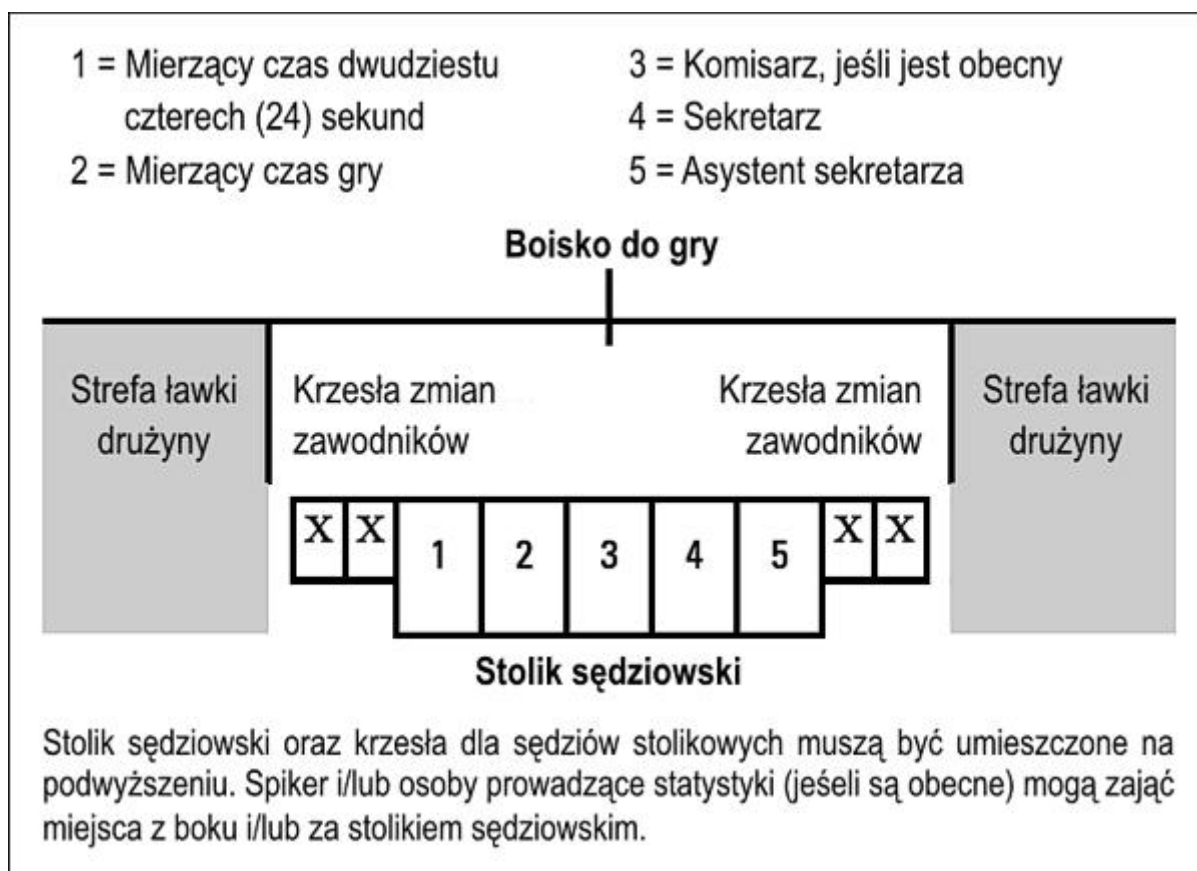


Rysunek 2 - Obszar ograniczony



Rysunek 3 - Pole rzutów za dwa i trzy punkty

2.5 Usytuowanie stolika sędziowskiego oraz krzeseł dla zmienników



Rysunek 4 - Stolik sędziowski i krzeseła dla zmienników

Artykuł 3 - Wyposażenie

Wymagane jest następujące wyposażenie:

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

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

Artykuł 4 - Drużyny

4.1 Definicja

4.1.1

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

4.1.2

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

4.1.3

W trakcie gry członek drużyny jest:

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

4.1.4

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

4.2 Przepis

4.2.1

Każda drużyna składa się z:

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

4.2.2

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

4.2.3

Zmiennik staje się zawodnikiem, a zawodnik zmiennikiem, gdy:

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

4.3 Stroje

4.3.1

Stroje członków drużyny składają się z:

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

4.3.2

Każdy członek drużyny ma nosić koszulkę oznaczoną z przodu i z tyłu wyraźnym numerem w jednolitym kolorze, kontrastującym z kolorem koszulki. Numery muszą być wyraźnie widoczne i:

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

4.3.3

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

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

4.4 Inne wyposażenie

4.4.1

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

4.4.2

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

- Następujące przedmioty **są niedozwolone**:
 - Ochraniacze i utwardzone opatrunki na palce, rękę, nadgarstek, łokieć lub przedramię, jeśli są wykonane ze skóry, plastiku, giętkiego (miękkiego) plastiku, metalu lub jakiegokolwiek innego twardego materiału, nawet jeśli są pokryte miękką wyściółką.
 - Przedmioty, które mogą zaciąć lub spowodować obrażenia (paznokcie palców rąk muszą być krótko obcięte).
 - Nakrycia głowy, ozdoby do włosów i biżuteria.
- Następujące przedmioty **są dozwolone**:
 - Ochraniacz barku, górnej części ramienia, uda lub dolnej części nogi, jeśli jest dostatecznie wyściełany.
 - Ściągacze wystające spod spodenek mogą być używane pod warunkiem, że są w tym samym dominującym kolorze, co spodenki.
 - Rękawy uciskowe (kompresyjne) w tym samym dominującym kolorze co koszulki.
 - Pończochy uciskowe (kompresyjne) w tym samym dominującym kolorze co spodenki. Jeśli pończochy noszone są na udach muszą się kończyć nad kolanem, jeśli natomiast na łydce, muszą one kończyć się pod kolanem.
 - Ściągacze kolanowe, jeśli są odpowiednio pokryte.
 - Ochraniacze na złamany nos, nawet jeśli są wykonane z twardego materiału.
 - Bezbarwne, przezroczyste ochraniacze na zęby.
 - Okulary, jeśli nie stwarzają zagrożenia dla innych zawodników.
 - Opaski na głowę o maksymalnej szerokości pięciu (5) centymetrów, wykonane z nieszorstkiej tkaniny w jednolitym kolorze, z giętkiego plastiku lub gumy.
 - Bezbarwne, przezroczyste (cieliste) tapy naklejane na ramiona, barki, nogi itp.

4.4.3

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

Artykuł 5 - Zawodnicy: Kontuzja

5.1

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

5.2

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

5.3

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

5.4

Po otrzymaniu zezwolenia od sędziego, **członkowie strefy ławki drużyny**, mogą wejść na boisko w celu udzielenia pomocy kontuzjowanemu zawodnikowi.

5.5

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

5.6

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

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

5.7

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

Artykuł 6 - Kapitan: Obowiązki i uprawnienia

6.1

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

6.2

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

Artykuł 7 - Trenerzy: Obowiązki i uprawnienia

7.1

Co najmniej dwadzieścia (20) minut przed wyznaczoną godziną rozpoczęcia meczu każdy trener lub jego reprezentant wręczy sekretarzowi listę nazwisk i numerów członków drużyny, którzy wezmą udział w meczu, jak również nazwisko kapitana, trenera i asystenta trenera. Wszyscy wpisani do protokołu członkowie drużyny są uprawnieni do gry, nawet jeśli przybędą na mecz już po jego rozpoczęciu.

7.2

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

7.3

Tylko **członkowie strefy ławki drużyny** mogą przebywać w swoich strefach ławek drużyn.

7.4

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

7.5

Zarówno trener jak i asystent trenera może pozostawać w pozycji stojącej podczas meczu, jednakże nie równocześnie, a tylko jeden z nich w tym samym czasie. Mogą oni zwracać się do zawodników podczas meczu pod warunkiem, że pozostaje w strefie ławki swojej drużyny. **Asystent trenera nie powinien zwracać się do sędziów.**

7.6

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

7.7

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

7.8

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

7.9

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

Artykuł 8 - Czas gry, wynik nierozstrzygnięty i dogrywki

8.1

Mecz składa się z czterech (4) kwart po dziesięć (10) minut każda.

8.2

Przerwą meczu jest również okres dwudziestu (20) minut przed wyznaczoną godziną rozpoczęcia meczu.

8.3

Przerwy meczu, dwuminutowe (2), mają miejsce pomiędzy pierwszą i drugą (pierwsza połowa) oraz trzecią i czwartą (druga połowa) kwartą, jak również przed każdą dogrywką.

8.4

Przerwa meczu pomiędzy połowami wynosi piętnaście (15) minut.

8.5

Przerwa meczu rozpoczyna się:

- Dwadzieścia (20) minut przed wyznaczoną godziną rozpoczęcia meczu.
- Kiedy brzmi sygnał zegara czasu gry kończący część meczu.

8.6

Przerwa meczu kończy się:

- Kiedy piłka opuszcza rękę sędziego podczas rzutu sędziowskiego na rozpoczęcie meczu (pierwszej kwarty).
- Kiedy piłka zostaje oddana do dyspozycji zawodnika wprowadzającego piłkę do gry na rozpoczęcie pozostałych części meczu.

8.7

Jeśli po zakończeniu czasu gry czwartej kwarty wynik jest nierozstrzygnięty, mecz będzie kontynuowany tyłoma pięciominutowymi (5) dogrywkami, ile potrzeba będzie do rozstrzygnięcia wyniku.

8.8

Jeśli faul jest popełniony równocześnie z lub tuż przed sygnałem zegara czasu gry, kończącym część meczu, ewentualny(e) rzut(y) wolny(e) należy wykonać po zakończeniu czasu gry.

8.9

Jeśli w wyniku tego(ych) rzutu(ów) wolnego(ych), niezbędna okaże się dogrywka, wówczas wszystkie faule popełnione po zakończeniu czasu gry potraktowane będą tak, jakby zostały popełnione w przerwie meczu, a rzut(y) wolny(e) zostaną wykonane przed rozpoczęciem dogrywki.

Artykuł 9 - Rozpoczęcie i zakończenie części meczu lub meczu

9.1

Pierwsza kwarta meczu rozpoczyna się, kiedy piłka opuszcza rękę(ce) sędziego podczas rzutu sędziowskiego.

9.2

Kolejne części meczu rozpoczynają się, kiedy piłka zostaje oddana do dyspozycji zawodnika wprowadzającego ją do gry.

9.3

Mecz nie może się rozpocząć, jeżeli jedna z drużyn nie ma na boisku pięciu (5) zawodników gotowych do gry.

9.4

We wszystkich meczach, drużyna wymieniona w programie jako pierwsza (gospodarz) powinna mieć ławkę oraz własny kosz po lewej stronie stolika sędziowskiego patrząc w kierunku boiska. Jednakże, jeśli obie drużyny wyrażą zgodę, mogą zamienić się ławkami i/lub koszami.

9.5

Przed pierwszą i trzecią kwartą drużyny mają prawo rozgrzewać się na tej połowie boiska, na której znajduje się kosz przeciwnika.

9.6

Drużyny zmieniają kosze przed drugą potową.

9.7

We wszystkich dogrywkach drużyny grają na te same kosze, na które grały w czwartej kwarcie.

9.8

Kwarta, dogrywka lub mecz kończy się, kiedy zabrmi sygnał zegara czasu gry oznajmiający upływanie czasu gry. **Jeśli tablica kosza jest wyposażona w instalację świetlną umieszczoną dookoła jej obwodu, sygnał tej instalacji ma pierwszeństwo nad sygnałem zegara czasu gry.**

Artykuł 10 - Sytuacja piłki

10.1

Piłka może być **żywa** lub **martwa**.

10.2

Piłka staje się **żywa**, gdy:

- Podczas rzutu sędziowskiego na rozpoczęcie meczu kiedy piłka opuszcza rękę(ce) sędziego podczas podrzutu.
- Podczas rzutu wolnego jest w dyspozycji zawodnika wykonującego rzut wolny.
- Podczas wprowadzania jest w dyspozycji zawodnika wprowadzającego ją do gry.

10.3

Piłka **staje się martwa**, gdy:

- Zostaje uzyskany kosz z gry lub z rzutu wolnego.
- Sędzia zagwizdże, kiedy piłka jest żywa.
- Widoczne jest, że nie wpadnie do kosza podczas rzutu wolnego, po którym następuje:
 - Kolejny rzut wolny.
 - Następna kara (rzut(y) wolny(e) i/lub wprowadzenie piłki).
- Zabrzmiał sygnał zegara czasu gry na koniec części meczu.
- Zabrzmiał sygnał urządzenia 24 sekund, kiedy drużyna jest w posiadaniu piłki.
- Podczas lotu do kosza po rzucie z gry zostaje dotknięta przez zawodnika jednej z drużyn po tym, jak:
 - Sędzia zagwizdał.
 - Zabrzmiał sygnał zegara czasu gry na koniec części meczu.
 - Zabrzmiał sygnał urządzenia dwudziestu czterech (24) sekund.

10.4

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

- Piłka jest w locie do kosza po rzucie z gry i:
 - Sędzia zagwizdże.
 - Zabrzmiał sygnał zegara czasu gry na koniec części meczu.
 - Zabrzmiał sygnał urządzenia dwudziestu czterech (24) sekund.
- Piłka jest w locie do kosza po rzucie wolnym i sędzia zagwizdże z powodu przekroczenia jakiegokolwiek przepisu przez innego zawodnika niż rzucający.
- Zawodnik popełnia faul na którymkolwiek przeciwniku, podczas gdy piłka jest w posiadaniu przeciwnika będącego w akcji rzutowej i kończącego ten rzut ruchem ciągłym, rozpoczętym przed popełnieniem faula.

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

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

Artykuł 11 - Umieszczenie zawodnika i sędziego

11.1

Umieszczenie **zawodnika** określone jest przez miejsce jego kontaktu z podłogą.

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

11.2

Umieszczenie **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.

Artykuł 12 - Rzut sędziowski i naprzemienne posiadanie piłki

12.1 Rzut sędziowski - definicja

12.1.1

Rzut sędziowski ma miejsce, gdy na rozpoczęcie pierwszej kwarty sędzia podrzuca piłkę w kole środkowym pomiędzy dwoma (2) dowolnymi zawodnikami przeciwnych drużyn.

12.1.2

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

12.2 Rzut sędziowski - procedura

12.2.1

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

12.2.2

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

12.2.3

Sędzia powinien podrzucić piłkę pionowo w górę między dwoma (2) przeciwnikami, wyżej niż którykolwiek z nich mógłby dosięgnąć skacząc.

12.2.4

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

12.2.5

Żaden ze skaczących nie może opuścić swojej pozycji zanim piłka nie zostanie 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 zbита przez przynajmniej 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 (cylindra).

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

12.3 Sytuacje rzutu sędziowskiego

Sytuacja rzutu sędziowskiego następuje, gdy:

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

12.4 Naprzemienne posiadanie piłki - definicja

12.4.1

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

12.4.2

Naprzemienne posiadanie piłki:

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

12.5 Naprzemienne posiadanie piłki - procedura

12.5.1

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

12.5.2

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

12.5.3

Drużyna, mająca prawo do następnego naprzemiennego posiadania piłki na koniec części meczu, rozpocznie kolejną część meczu wprowadzeniem piłki z przedłużenia linii środkowej naprzeciw stolika sędziowskiego, chyba że jest do wykonania kara rzutów wolnych wraz z następującym posiadaniem piłki.

12.5.4

Drużynę mającą prawo do następnego wprowadzenia piłki wskazuje strzałka naprzemiennego posiadania, skierowana w stronę kosza drużyny przeciwnej. Kierunek strzałki jest 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. Strzałkę naprzemiennego posiadania należy natychmiast przestawić tak, aby wskazywała, że przeciwnicy drużyny, która popełniła błąd, będą mieli prawo do naprzemiennego posiadania w następnej sytuacji rzutu sędziowskiego. Grę należy wznowić przyznając piłkę przeciwnikom drużyny, która popełniła błąd, do wprowadzenia z tego samego miejsca.

12.5.6

Faul popełniony przez którąkolwiek z drużyn:

- Przed rozpoczęciem innej części meczu niż pierwsza kwarta, lub
- W sytuacji wprowadzania piłki podczas naprzemiennego posiadania,

nie powoduje utraty prawa do wprowadzenia piłki w wyniku naprzemiennego posiadania.

Artykuł 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.

Artykuł 14 - Posiadanie piłki

14.1 Definicja

14.1.1

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

Artykuł 15 - Zawodnik w akcji rzutowej

15.1 Definicja

15.1.1

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

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

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

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

15.1.2

Akcja rzutowa:

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

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

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

15.1.3

Ruch ciągły w akcji rzutowej:

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

Artykuł 16 - Kosz: kiedy zdobyty i jego wartość

16.1 Definicja

16.1.1

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

16.1.2

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

16.2 Przepis

16.2.1

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

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

16.2.2

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

16.2.3

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

16.2.4

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

16.2.5

Zegar czasu gry musi wskazywać 0:00.3 (trzy dziesiąte sekundy) lub więcej by zawodnik mógł wykonać próbę rzutu do kosza z gry po wejściu w posiadanie piłki wprowadzanej do gry lub po zbiórce podczas ostatniego lub jedynego rzutu wolnego. Jeśli zegar czasu gry wskazuje 0:00.2 lub 0:00.1 jedynym sposobem wykonania ważnego rzutu do kosza z gry jest dobitka (dotknięcie piłki) lub bezpośredni wsad piłki do kosza.

Artykuł 17 - Wprowadzanie piłki

17.1 Definicja

17.1.1

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

17.2 Procedura

17.2.1

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

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

17.2.2

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

17.2.3

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

- Na rozpoczęcie każdej części meczu innej niż pierwsza kwarta.
- Po rzucie(tach) wolnym(ch) za faul techniczny, niesportowy lub dyskwalifikujący. Zawodnik wprowadzający piłkę do gry ustawia stopy po obu stronach przedłużenia linii środkowej, naprzeciw stolika sędziowskiego, i ma prawo podać piłkę do zawodnika swojej drużyny znajdującego się w dowolnym miejscu na boisku.

17.2.4

Po tym jak drużyna mająca prawo do piłki na swoim polu obrony, **kiedy zegar czasu gry wskazuje dwie (2) minuty (2:00) lub mniej w czwartej (4) kwarcie oraz w każdej dogrywce**, poprosiła o przerwę na żądanie, piłkę należy wprowadzić z linii wprowadzania, znajdującej się naprzeciw stolika sędziowskiego po stronie pola ataku drużyny mającej prawo do piłki.

17.2.5

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

17.2.6

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

17.2.7

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

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

17.3 Przepis

17.3.1

Zawodnik wprowadzający piłkę nie może:

- Wykorzystać więcej niż pięć (5) sekund na wypuszczenie piłki z rąk.
- Wejść na boisko trzymając piłkę w ręce(kach).
- Spowodować, aby piłka dotknęła obszaru poza boiskiem po tym, jak opuściła ręce(kę) podczas podania na boisko.
- Dotknąć piłki na boisku zanim dotknie ona innego zawodnika.
- Spowodować, aby piłka wpadła bezpośrednio do kosza.
- Przemieścić się więcej niż jeden (1) metr równoległe do linii, za wyjątkiem sytuacji wprowadzania piłki po celnym rzucie z gry lub celnym ostatnim lub jedynym rzucie wolnym, w jednym lub obu kierunkach od miejsca wyznaczonego przez sędziego, przed lub w trakcie wypuszczania piłki. Może on jednak przemieszczać się prostopadle do linii tak daleko, jak pozwalają na to warunki.

17.3.2

W trakcie wprowadzania piłki żaden inny zawodnik nie może:

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

Naruszenie art. 17.3 stanowi błąd.

17.4 Kara

Piłkę przyznaje się przeciwnikom do wprowadzenia z tego samego miejsca

Artykuł 18 - Przerwa na żądanie

18.1 Definicja

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

18.2 Przepis

18.2.1

Każda przerwa na żądanie trwa jedną (1) minutę.

18.2.2

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

18.2.3

Możliwość przyznania przerwy na żądanie rozpoczyna się, kiedy:

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

18.2.4

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

18.2.5

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

18.2.6

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

18.2.7

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

18.2.8

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

18.3 Procedura

18.3.1

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

18.3.2

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

18.3.3

Przerwa na żądanie:

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

18.3.4

Kiedy tylko możliwość przyznania przerwy na żądanie rozpocznie się, sekretarz uruchamia sygnał dźwiękowy, aby powiadomić sędziów, że została zgłoszona prośba o przerwę na żądanie. Jeśli kosz z gry uzyska przeciwnik drużyny, która prosiła o przerwę na żądanie, mierzący czas gry zatrzymuje natychmiast zegar czasu gry i uruchamia sygnał dźwiękowy.

18.3.5

Podczas przerwy na żądanie, jak również w przerwie meczu przed rozpoczęciem drugiej (2) i czwartej (4) kwarty oraz każdej dogrywki, zawodnicy mogą opuścić boisko i usiąść na ławce drużyny, a **członkowie strefy ławki drużyny** mogą wejść na boisko pod warunkiem, że pozostają w pobliżu swojej strefy ławki drużyny.

18.3.6

Jeśli prośba o przerwę na żądanie jednej z drużyn, ma miejsce, po tym jak piłka jest już w dyspozycji zawodnika wykonującego pierwszy lub jedyny rzut wolny, przerwa na żądanie powinna być przyznana, jeśli:

- Ostatni lub jedyny rzut wolny jest celny.
- Po ostatnim lub jedynym rzucie wolnym, będzie miało miejsce wprowadzenie piłki z przedłużenia linii środkowej naprzeciwko stolika sędziowskiego.
- Został odgwizdany faul pomiędzy rzutami wolnymi. W tym wypadku rzut(y) wolny(e) zostanie(ą) dokończony(e), a przerwa na żądanie może zostać przyznana przed wykonaniem kary za ten nowy faul.
- Został odgwizdany faul zanim piłka stała się żywa po ostatnim lub jedynym rzucie wolnym. W tym wypadku przerwa na żądanie może zostać przyznana przed wykonaniem nowej kary za faul.
- Został odgwizdany błąd zanim piłka stała się żywa po ostatnim lub jedynym rzucie wolnym. W tym wypadku przerwa na żądanie może zostać przyznana przed wprowadzeniem piłki po tym błędzie. W przypadku, gdy mają miejsce kolejne bloki rzutów wolnych i/lub posiadania piłki wynikające z więcej niż jednego (1) faula, każdy blok należy rozpatrywać osobno.

Artykuł 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 podczas możliwości dokonania zmiany.

19.2.2

Możliwość dokonania zmiany rozpoczyna się, kiedy:

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

19.2.3

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

19.2.4

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

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

19.2.5

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

19.3 Procedura

19.3.1

Tylko zmiennik ma prawo prosić o zmianę. W tym celu powinien (zmiennik, a nie trener lub asystent trenera) podejść do sekretarza i wyraźnie poprosić o zmianę wykonując właściwy, umowny znak rękoma lub usiąść na krześle zmian. Zmiennik proszący o zmianę musi być natychmiast gotowy do gry.

19.3.2

Prośba o zmianę może być wycofana tylko zanim zabrmi sygnał sekretarza na tę zmianę.

19.3.3

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

19.3.4

Zmiennik powinien pozostać poza boiskiem aż do momentu, kiedy sędzia 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 sekretarza, ani do sędziego i może udać się bezpośrednio do swojej ławki drużyny.

19.3.6

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

19.3.7

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

19.3.8

Jeśli zawodnik mający wykonać rzut(y) wolny(e) musi zostać zmieniony, z powodu:

- Kontuzji,
- Popętnienia piątego (5) faula,
- Dyskwalifikacji, rzuty wolne muszą zostać wykonane przez jego zmiennika, który następnie nie może zostać zmieniony do momentu, aż upłynie faza gry z włączonym zegarem.

19.3.9

Jeśli prośba jednej z drużyn o zmianę ma miejsce po tym, jak piłka jest już w dyspozycji zawodnika wykonującego pierwszy lub jedyny rzut wolny, zmiana powinna być przyznana jeśli:

- Ostatni lub jedyny rzut wolny jest celny.
- Po ostatnim lub jedynym rzucie wolnym będzie miało miejsce wprowadzenie piłki z przedłużenia linii środkowej naprzeciwko stolika sędziowskiego.
- Został odgwizdany faul w czasie wykonywania rzutów wolnych. W tym wypadku rzuty wolne zostaną dokończone, a zmiana może zostać dokonana przed wykonaniem nowej kary za faul.
- Został odgwizdany faul zanim piłka stała się żywa po ostatnim lub jedynym rzucie wolnym. W tym wypadku zmiana może zostać dokonana przed wykonaniem nowej kary za faul.
- Został odgwizdany błąd zanim piłka stała się żywa po ostatnim lub jedynym rzucie wolnym. W tym wypadku zmiana może zostać dokonana przed wprowadzeniem piłki po tym błędzie.

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

Artykuł 20 - Mecz przegrany walkowerem

20.1 Przepis

Drużyna przegrywa mecz walkowerem jeśli:

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

20.2 Kara

20.2.1

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

20.2.2

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

20.2.3

Jeśli podczas turnieju drużyna przegrywa dwukrotnie walkowerem, drużyna ta powinna zostać zdyskwalifikowana w tym turnieju a wszystkie wyniki meczów z udziałem tej drużyny powinny zostać anulowane.

Artykuł 21 - Mecz przegrany wskutek braku zawodników

21.1 Przepis

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

21.2 Kara

21.2.1

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

21.2.2

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

Artykuł 22 - Błędy

22.1 Definicja

Błąd jest naruszeniem przepisów.

22.2 Kara

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

Artykuł 23 -Zawodnik poza boiskiem i piłka poza boiskiem

23.1 Definicja

23.1.1

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

23.1.2

Piłka jest poza boiskiem, kiedy dotyka:

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

23.2 Przepis

23.2.1

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

23.2.2

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

23.2.3

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

Artykuł 24 - Kozłowanie

24.1 Definicja

24.1.1

Kozłowanie to ruch żywej piłki powodowany przez zawodnika będącego w posiadaniu piłki, który rzuca nią, uderza (zbija), toczy po podłodze lub umyślnie odbija o tablicę.

24.1.2

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

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

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

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

24.1.3

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 (są):

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

24.2 Przepis

Zawodnikowi nie wolno ponowić kozłowania po jego zakończeniu, chyba że 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.

Artykuł 25 - Kroki

25.1 Definicja

25.1.1

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

25.1.2

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

25.2 Przepis

25.2.1

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

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

25.2.2

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

- Kiedy stoi obiema stopami na podłożu:
 - Aby rozpocząć kozłowanie nie może unieść nogi obrotu przed wypuszczeniem piłki z ręki(ąk).
 - W celu podania lub rzutu do kosza z gry może wybić się z nogi obrotu, ale żadna ze stóp nie może ponownie dotknąć podłoża przed wypuszczeniem piłki z ręki(ąk).
- Kiedy jest w ruchu:

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

25.2.3

Zawodnik przewracający się, leżący lub siedzący na podłodze.

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

Artykuł 26 - Trzy sekundy

26.1 Przepis

26.1.1

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

26.1.2

Należy zastosować tolerancję w stosunku do zawodnika, który:

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

26.1.3

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

Artykuł 27 - Dokładnie kryty zawodnik

27.1 Definicja

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

27.2 Przepis

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

Artykuł 28 - Osiem sekund

28.1 Przepis

28.1.1

Kiedykolwiek:

- Zawodnik wchodzi w posiadanie **żywej** piłki na swoim **polu obrony**,
- Podczas wprowadzania piłki z poza boiska, piłka dotyka lub jest legalnie dotknięta przez któregokolwiek zawodnika będącego na polu obrony i zespół, którego zawodnik wprowadzał piłkę do gry z poza boiska, pozostaje w posiadaniu piłki na polu obrony,

drużyna musi wprowadzić piłkę na pole ataku w ciągu ośmiu (8) sekund.

28.1.2

Zespół powoduje wejście piłki na pole ataku kiedykolwiek:

- piłka, nie kontrolowana przez żadnego z zawodników, dotyka pola ataku,
- piłka dotyka lub jest legalnie dotknięta przez zawodnika ataku (drużyny będącej w posiadaniu piłki), którego obie stopy **całkowicie** znajdują się w kontakcie z jego polem ataku,
- piłka dotyka lub jest legalnie dotknięta przez zawodnika obrony (drużyny nie będącej w posiadaniu piłki), którego część ciała dotyka jego pola obrony,
- piłka dotyka sędziego, którego część ciała dotyka pola ataku drużyny posiadającej piłkę,
- podczas kozłowania z pola obrony na pole ataku **piłka oraz obie stopy zawodnika kozłującego są całkowicie** w kontakcie z polem ataku.

28.1.3

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

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

Artykuł 29 - Dwadzieścia cztery sekundy

29.1 Przepis

29.1.1

Kiedykolwiek:

- zawodnik wchodzi w posiadanie **żywej** piłki na **boisku**,
- podczas wprowadzania piłki z poza boiska, piłka dotyka lub jest legalnie dotknięta przez któregokolwiek zawodnika będącego na boisku i drużyna, której zawodnik wprowadzał piłkę do gry z poza boiska, pozostaje w posiadaniu piłki

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

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

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

29.1.2

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

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

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

29.2 Procedura

29.2.1

Jeśli gra zostaje **zatrzymana** przez sędziego:

- Z powodu faula lub błędu (za wyjątkiem wyjścia piłki poza boisko) zawodnika drużyny nie posiadającej piłki,
- Z jakiegokolwiek ważnego powodu związanego z zespołem nieposiadającym piłki,

- Z jakiegokolwiek ważnego powodu niezwiązanego z żadnym z zespołów

posiadanie piłki powinno być przyznane tej samej drużynie, która wcześniej była w posiadaniu piłki.

Jeśli wprowadzanie piłki następuje z pola obrony, zegar dwudziestu czterech (24) sekund powinien zostać ustawiony na dwadzieścia cztery (24) sekundy.

Jeśli wprowadzanie piłki następuje z pola ataku, zegar dwudziestu czterech (24) sekund powinien być ustawiony w następujący sposób:

- Jeśli w momencie zatrzymania gry na zegarze dwudziestu czterech (24) sekund wyświetlone było czternaście (14) lub więcej sekund, zegar dwudziestu czterech (24) sekund nie powinien być skasowany, a gra kontynuowana do momentu w którym została zatrzymana,
- Jeśli w momencie zatrzymania gry na zegarze dwudziestu czterech (24) sekund wyświetlone było trzynaście (13) lub mniej sekund, zegar dwudziestu czterech (24) sekund powinien zostać ustawiony na czternaście (14) sekund.

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

29.2.2

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

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

Artykuł 30 - Powrót piłki na pole obrony

30.1 Definicja

30.1.1

Żywa piłka która znajduje się na polu ataku drużyny **wchodzi** na **pole obrony** drużyny kiedy:

- Dotyka pola obrony.
- Dotyka lub jest legalnie dotknięta przez zawodnika ataku, którego część ciała dotyka pola obrony.
- Dotyka sędziego, którego część ciała dotyka pola obrony.

30.1.2

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

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

30.2 Przepis

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

Artykuł 31 - Dotykanie piłki i ingerencja w jej lot

31.1 Definicja

31.1.1

Rzut do kosza z gry lub rzut wolny:

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

31.2 Przepis

31.2.1

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

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

31.2.2

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

31.2.3

Ograniczenia dotykania piłki mają zastosowanie do momentu, kiedy:

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

31.2.4

Ingerencja w lot piłki do kosza występuje, kiedy:

- Po rzucie do kosza z gry lub po ostatnim lub jedynym rzucie wolnym, zawodnik dotyka kosza lub tablicy, podczas gdy piłka jest w kontakcie z obręczą.
- Po rzucie wolnym, po którym następuje kolejny rzut wolny, zawodnik dotyka piłki, kosza lub tablicy, kiedy piłka wciąż ma szansę wpaść do kosza.
- Zawodnik sięga przez kosz od spodu i dotyka piłki.

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

31.2.5

Kiedy:

- Sędzia daje sygnał gwizdkiem, podczas gdy piłka jest o w rękach zawodnika, który jest w trakcie akcji rzutowej lub kiedy piłka jest w locie do kosza po rzucie z gry.
- Brzmi sygnał zegara czasu gry kończący część meczu w trakcie gdy piłka jest w locie do kosza po rzucie z gry.
Żaden z zawodników nie może dotykać piłki po tym, jak dotknie obręczy i dalej ma szansę wpaść do kosza.
Mają zastosowanie wszystkie ograniczenia związane z dotykaniem piłki i ingerencją w jej lot.

31.3 Kara

31.3.1

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

31.3.2

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

- Jeden (1) punkt, jeśli piłka została rzucona z rzutu wolnego.
- Dwa (2) punkty, jeśli piłka została rzucona z pola rzutów za dwa (2) punkty.
- Trzy (3) punkty, jeśli piłka została rzucona z pola rzutów za trzy (3) punkty.
W powyższych przypadkach punkty zalicza się w ten sam sposób, jak gdyby piłka wpadła do kosza.

31.3.3

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

Artykuł 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

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

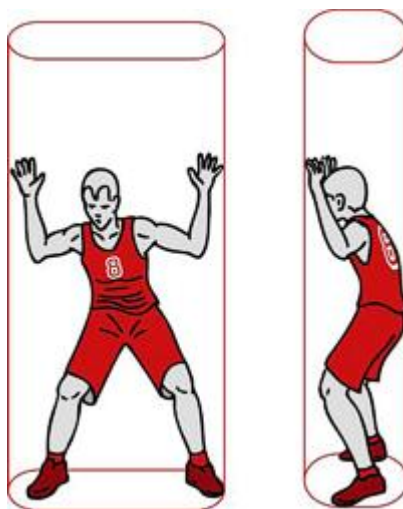
Artykuł 33 - Zetknięcie osobiste: ogólne zasady

33.1 Zasada cylindra

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

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

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



Rysunek 5 - Zasada cylindra

33.2 Zasada pionowości

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

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

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

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

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

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

33.3 Legalna pozycja obronna

Zawodnik broniący zajmuje legalną pozycję obronną, kiedy:

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

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

33.4 Krycie zawodnika posiadającego piłkę

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

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

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

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

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

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

- Zawodnik, który zajął legalną pozycję obronną może odwrócić się **wewnątrz** swojego cylindra, aby zamortyzować zderzenie lub uniknąć kontuzji.

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

33.5 Krycie zawodnika nie posiadającego piłki

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

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

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

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

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

33.6 Zawodnik w wysoku

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

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

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

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

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

33.7 Zastona: legalna i nielegalna

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

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

- **Stał nieruchomo** (wewnątrz swego cylindra), kiedy nastąpił kontakt.
- Miał obie stopy na podłożu, kiedy nastąpił kontakt.

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

- **Poruszał się**, kiedy nastąpił kontakt.
- Nie zostawił odpowiedniej odległości ustawiając zastonę poza polem widzenia **stojącego nieruchomo** przeciwnika, kiedy nastąpił kontakt.
- Nie respektował elementów czasu i odległości wobec przeciwnika **w ruchu**, kiedy nastąpił kontakt.

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

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

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

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

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

33.8 Szarżowanie

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

33.9 Blokowanie

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

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

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

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

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

33.10 Obszary półkoli podkoszowych

W celu wyznaczenia specyficznego obszaru interpretacji sytuacji blok-szarża tuż pod koszami, na boisku zostały wytyczone obszary półkoli podkoszowych.

W sytuacjach penetracji w obszar półkola podkoszowego kontakt spowodowany przez zawodnika ataku z zawodnikiem obrony wewnątrz półkola podkoszowego nie powinien być orzeczony jako faul ofensywny (chyba że zawodnik ataku używa w sposób nielegalny ręk, ramion, nóg lub ciała) kiedy:

- zawodnik ataku jest w posiadaniu piłki będąc w wysoku i
- podejmuje on próbę rzutu **do kosza z gry** lub oddania **piłki** a
- zawodnik obrony stoi **obiema stopami wewnątrz** obszaru półkola bez szarży.

33.11 Dotykanie przeciwników dłońmi i/lub rękami

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

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

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

Faulem **zawodnika atakującego z piłką** jest:

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

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

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

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 łokci, ramion, kolan lub innych części ciała jest faulem zawodnika atakującego lub broniącego na pozycji środkowego.

33.13 Nielegalne krycie od tyłu

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

33.14 Trzymanie

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

33.15 Pchanie

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

Artykuł 34 - Faul osobisty

34.1 Definicja

34.1.1

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

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

34.2 Kara

Faul osobisty należy zapisać winnemu zawodnikowi.

34.2.1

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

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

34.2.2

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

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

Artykuł 35 - Faul obustronny

35.1 Definicja

35.1.1

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

35.2 Kara

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

Jeśli mniej więcej w tym samym czasie co faul obustronny

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

Artykuł 36 - Faul niesportowy

36.1 Definicja

36.1.1

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

36.1.2

Sędziowie muszą interpretować faule niesportowe tak samo w trakcie trwania całego meczu oceniając jedynie akcję.

36.1.3

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

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

36.2 Kara

36.2.1

Faul niesportowy należy zapisać winnemu zawodnikowi.

36.2.2

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

- Wprowadzenie piłki na przedłużeniu linii środkowej naprzeciw stolika sędziowskiego.
- Rzut sędziowski w kole środkowym na rozpoczęcie pierwszej kwarty meczu. Liczba przyznanych rzutów wolnych powinna być następująca:
- Jeżeli faul popełniono na zawodniku, który nie jest w akcji rzutowej: dwa (2) rzuty wolne.
- Jeżeli faul popełniono na zawodniku, który jest w akcji rzutowej, a rzut jest celny: punkty zostają zaliczone i dodatkowo przyznany jeden (1) rzut wolny.
- Jeżeli faul popełniono na zawodniku, który jest w akcji rzutowej, a rzut jest niecelny: dwa (2) lub trzy (3) rzuty wolne.

36.2.3

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

36.2.4

Jeżeli zawodnik zostaje zdyskwalifikowany w związku z art. 36.2.3, to taki faul niesportowy jest jedynym faulem, który należy ukarać i żadna dodatkowa kara za dyskwalifikację nie powinna zostać przyznana.

Artykuł 37 - Faul dyskwalifikujący

37.1 Definicja

37.1.1

Faulem dyskwalifikującym jest rażąco niesportowe zachowanie zawodnika lub członka/ów strefy ławki drużyny.

37.1.2

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

37.2 Kara

37.2.1

Faul dyskwalifikujący zapisuje się winnemu.

37.2.2

Kiedykolwiek na podstawie odpowiedniego artykułu niniejszych przepisów winny zostaje zdyskwalifikowany, musi udać się do szatni swojej drużyny, gdzie pozostanie przez czas trwania meczu lub, jeżeli będzie wolał, opuści budynek.

37.2.3

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

- W przypadku faula nie związanego z zetknięciem osobistym dowolnemu przeciwnikowi, wyznaczonemu przez jego trenera.
- W przypadku faula związanego z zetknięciem osobistym zawodnikowi faulowanemu.

Po czym nastąpi:

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

37.2.4

Liczba przyznanych rzutów wolnych powinna być następująca:

- Jeżeli faul popełniono na zawodniku, który nie jest w akcji rzutowej, dwa (2) rzuty wolne.

PRZEPIS SZEŚĆ - FAULE

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

Artykuł 38 - Faul techniczny

38.1 Zasady zachowania

38.1.1

Właściwy przebieg meczu wymaga pełnej i lojalnej współpracy zawodników i członów strefy ławki drużyny z sędziami, sędziami stolikowymi i komisarzem, jeśli jest obecny.

38.1.2

Każda drużyna ma prawo starać się o zwycięstwo najlepiej jak potrafi, ale musi te starania realizować w duchu sportowej i uczciwej rywalizacji.

38.1.3

Jakiegokolwiek umyślne lub powtarzające się pogwałcenie tej współpracy bądź ducha i intencji niniejszego przepisu, potraktowane zostanie jako faul techniczny.

38.1.4

Sędziowie mogą zapobiec faulom technicznym poprzez ostrzeżenie lub nawet ignorowanie drobnych naruszeń, które w oczywisty sposób nie są umyślne i nie wpływają bezpośrednio na przebieg meczu, chyba że pomimo ostrzeżeń powtarzają się.

38.1.5

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

38.2 Akt przemocy

38.2.1

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

38.2.2

Kiedy dochodzi do aktów przemocy z udziałem zawodników oraz członków stref ławek drużyn, sędziowie muszą podjąć niezbędne działania, aby je powstrzymać.

38.2.3

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

38.2.4

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

38.2.5

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

38.2.6

Sędziowie nie mogą pozwolić na fizyczne działania zawodników i **członków stref ławek drużyn**, które mogą doprowadzić do zniszczenia wyposażenia hali.

Sędziowie po zauważeniu takiego postępowania muszą ostrzec trenera winnej drużyny.

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

38.3 Definicja

38.3.1

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

- Lekceważenie ostrzeżeń sędziów.
- Obrażliwe dotykanie sędziów, komisarza, sędziów stolikowych lub osób znajdujących się na ławce drużyny.
- Obrażliwe zwracanie się do sędziów, komisarza, sędziów stolikowych bądź przeciwników.
- Używanie języka lub gestów, które mogą być uznane za obraźliwe, bądź podburzające publiczność.
- Zaczepianie przeciwnika, bądź zasłanianie mu widoku przez wymachiwanie rękami tuż przed jego oczami.
- Opóźnianie gry przez celowe dotykanie piłki po tym, jak przeszła przez kosz.
- Opóźnianie gry przez uniemożliwienie szybkiego wprowadzenia piłki.
- Padanie na podłogę w celu udawania faulu.

- Chwywanie obręczy kosza w taki sposób, że cała waga zawodnika jest przez tę obręcz podtrzymywana, chyba że zawodnik chwyta na chwilę obręcz po wsadzie lub - w ocenie sędziego - stara się uniknąć kontuzji swojej lub innego zawodnika.
- Nielegalne dotykane piłki obrońcy podczas jedyne go lub ostatnie go rzutu wolne go. W wyniku błędu jeden (1) punkt zostaje zaliczony drużynie atakującej, po czym należy orzec faul techniczny wobec winne go obrońcy.

38.3.2

Faul techniczny **popęłniony przez członków strefy ławki drużyny** to faul za obraźliwe zwracanie się lub dotykane sędziów, komisarza, sędziów stolikowych, przeciwników lub naruszenie przepisów o charakterze proceduralnym lub administracyjnym.

38.3.3

Trener podlega dyskwalifikacji, gdy:

- Zostaje ukarany dwoma (2) faulami technicznymi ("C") orzeczonymi w konsekwencji jego osobiste go niesportowe go zachowania.
- Zostaje ukarany trzema (3) faulami technicznymi, wszystkimi z nich ("B") lub też jednym z nich ("C") w konsekwencji niesportowe go zachowania **członków strefy ławki drużyny**.

38.3.4

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

38.4 Kara

38.4.1

Jeżeli faul techniczny zostaje popęłniony przez:

- Zawodnika, to należy zapisać faul techniczny temu zawodnikowi i zaliczyć go do fauli drużyny.
- **Członków strefy ławki drużyny**, to należy zapisać faul techniczny trenerowi i nie zaliczać go do fauli drużyny.

38.4.2

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

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

Artykuł 39 - Bójka

39.1 Definicja

39.1.1

Bójka jest działaniem fizycznym między dwoma (2) lub więcej osobami z przeciwnych drużyn (zawodnikami oraz **członkami stref ławek drużyn**).

Ten artykuł odnosi się tylko do **członków stref ławek drużyn**, którzy opuszczą strefę ławki drużyny podczas bójki lub w każdej sytuacji, która może doprowadzić do bójki.

39.2 Przepis

39.2.1

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

39.2.2

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

39.2.3

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

39.3 Kara

39.3.1

Niezależnie od liczby zdyskwalifikowanych za opuszczenie strefy ławki drużyny **członków strefy ławki drużyny**, wobec winnego trenera zostaje orzeczony pojedynczy (1) faul techniczny ("B").

39.3.2

W sytuacji, gdy na mocy tego artykułu zostają zdyskwalifikowani **członkowie stref ławek obu drużyn** i nie ma innych kar do wykonania, gra zostanie wznowiona następująco. Jeżeli mniej więcej w tym samym czasie, gdy gra została zatrzymana z powodu bójki:

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

39.3.3

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

39.3.4

Wszystkie możliwe kary za faule przeciwko zawodnikom znajdującym się na boisku związane z bójką lub z każdą sytuacją która może doprowadzić do bójki, należy wykonać zgodnie z art. 42 (Sytuacje specjalne).

Artykuł 40 - Pięć fauli zawodnika

40.1

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

40.2

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

Artykuł 41 - Faule drużyny: kara

41.1 Definicja

41.1.1

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

41.1.2

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

41.1.3

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

41.2 Przepis

41.2.1

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

41.2.2

Jeśli faul osobisty popełnia zawodnik drużyny posiadającej żywą piłkę lub mającej prawo do piłki, to taki faul należy ukarać wprowadzeniem piłki przez przeciwników.

Artykuł 42 - Sytuacje specjalne

42.1 Definicja

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

42.2 Procedura

42.2.1

Wszystkie faule należy zapisać i ustalić kary.

42.2.2

Należy ustalić kolejność popełnienia fauli.

42.2.3

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

42.2.4

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

42.2.5

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

42.2.6

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

42.2.7

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

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

PRZEPIS SIEDEM - POSTANOWIENIA OGÓLNE

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

Artykuł 43 - Rzuty wolne

43.1 Definicja

43.1.1

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

43.1.2

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

43.2 Przepis

43.2.1

Kiedy orzeczony zostaje faul osobisty, rzut(y) wolny(e) powinny zostać wykonane w następujący sposób:

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

43.2.2

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

43.2.3

Zawodnik wykonujący rzut wolny:

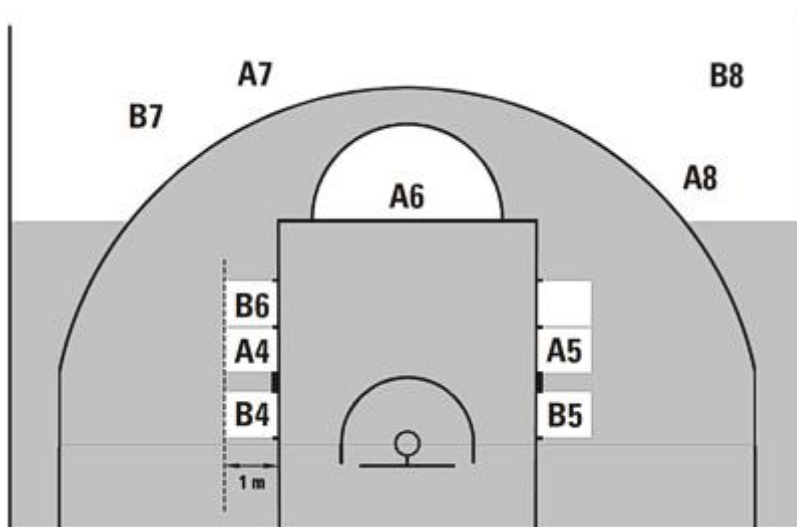
- Zajmie pozycję za linią rzutów wolnych i wewnątrz półkola.
- Może zastosować dowolną metodę rzutu do kosza, ale musi rzucić tak, aby piłka wpadła do kosza od góry lub dotknęła obręczy.
- Wykona rzut wypuszczając piłkę z ręki w ciągu pięciu (5) sekund od momentu, gdy sędzia oddał mu piłkę do dyspozycji.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

43.2.4

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

Zawodnicy na miejscach przy obszarze ograniczonym nie mogą:

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



Rysunek 6 - Umieszczenie zawodników podczas rzutów wolnych

43.2.5

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

43.2.6

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

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

43.3 Kara

43.3.1

Jeżeli **rzut wolny jest celny** i błąd(y) zostaje popełniony przez zawodnika wykonującego rzut wolny, punkt, jeśli zdobyty, nie zostaje zaliczony.

Błąd popełniony przez któregokolwiek innego zawodnika, tuż przed, mniej więcej w tym samym czasie lub zaraz po tym jak orzeczono błąd zawodnika wykonującego rzut wolny, należy pominąć.

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

43.3.2

Jeżeli **rzut wolny jest celny** i błąd(y) zostaje popełniony przez jakiegokolwiek zawodnika innego niż wykonujący rzut wolny:

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

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

43.3.3

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

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

Artykuł 44 - Pomyłka możliwa do naprawienia

44.1 Definicja

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

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

44.2 Ogólna procedura

44.2.1

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

44.2.2

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

44.2.3

Jakiegokolwiek faule, uzyskane punkty, czas jaki upłynął i dodatkowe postępowanie, które miało miejsce po zaistnieniu pomyłki, a przed jej zauważeniem, pozostają w mocy.

44.2.4

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

44.2.5

Po zauważeniu pomyłki, którą wciąż można naprawić:

- Jeśli zawodnik, który ma uczestniczyć w naprawieniu pomyłki, znajduje się na ławce drużyny po tym jak został przepisowo zmieniony, musi on powrócić na boisko aby wziąć udział w naprawieniu pomyłki i w tym momencie staje się zawodnikiem. Po naprawieniu pomyłki zawodnik ten może pozostać w grze, chyba że zostanie zgłoszona prośba o przepisową zmianę, to wtedy może on opuścić boisko.

- Jeśli zawodnik został zmieniony wskutek doznania kontuzji, popełnienia piątego (5) faula lub dyskwalifikacji, jego zmiennik musi uczestniczyć w naprawieniu pomyłki.

44.2.6

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

44.2.7

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

44.3 Szczegółowa procedura

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

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

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

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

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

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

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

Artykuł 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 dwudziestu czterech (24) sekund.

45.3

Komisarz powinien siedzieć pomiędzy sekretarzem i mierzącym czas gry. Jego obowiązkiem podczas meczu jest przede wszystkim nadzorowanie pracy sędziów stolikowych oraz wspieranie sędziego głównego i sędziego(ów) pomocniczego(ych) w zapewnieniu sprawnego przebiegu meczu.

45.4

Sędziowie wyznaczeni do prowadzenia meczu nie mogą być w jakikolwiek sposób związani z drużynami występującymi na boisku.

45.5

Sędziowie, sędziowie stolikowi i komisarz powinni prowadzić mecz zgodnie z niniejszymi przepisami i nie mają prawa ich zmieniać.

45.6

Strój sędziów boiskowych powinien składać się z koszulki sędziowskiej, długich czarnych spodni, czarnych koszykarskich butów i czarnych skarpet.

Zarówno sędziowie, jak i sędziowie stolikowi powinni być jednakowo ubrani.

Artykuł 46 - Sędzia główny: Obowiązki i uprawnienia

Sędzia główny:

46.1

Sprawdza i zatwierdza całe wyposażenie, jakie ma być użyte podczas meczu.

46.2

Wyznacza oficjalny zegar meczu, zegar dwudziestu czterech (24) sekund, stoper oraz poznaje sędziów stolikowych.

46.3

Wybiera piłkę do gry spośród przynajmniej dwóch (2) używanych piłek dostarczonych przez drużynę gospodarzy. Jeśli żadna z tych piłek nie jest odpowiednia do gry, może wybrać najlepszą z innych dostępnych piłek.

46.4

Nie zezwala żadnemu zawodnikowi na noszenie przedmiotów, które mogą spowodować kontuzje innych zawodników.

46.5

Wykonuje rzut sędziowski na rozpoczęcie pierwszej kwarty oraz administruje wprowadzenie piłki w wyniku naprzemiennego posiadania piłki na rozpoczęcie kolejnych części meczu.

46.6

Ma prawo przerywania meczu, jeżeli usprawiedliwiają to zaistniałe warunki.

46.7

Ma prawo zdecydowania o przegranej drużyny walkowerem.

46.8

Starannie sprawdza protokół po zakończeniu meczu lub zawsze wtedy, gdy uzna to za niezbędne.

46.9

Zatwierdza i podpisuje protokół po zakończeniu meczu **kończąc** tym samym obowiązki sędziów i **związek** sędziów z meczem. **Uprawnienia** sędziów **zaczynają się** z chwilą ich przybycia na boisko dwadzieścia (20) minut przed wyznaczoną godziną rozpoczęcia meczu i **kończą się** wraz z sygnałem zegara czasu gry na zakończenie czasu gry zaaprobowanym przez sędziów.

46.10

Opisuje na odwrocie protokołu, przed jego podpisaniem, takie sytuacje, jak:

- walkower
- wszelkie niesportowe zachowania zawodników oraz **członków strefy ławki drużyny**, które miało miejsce dwadzieścia (20) minut przed wyznaczoną godziną rozpoczęcia meczu oraz pomiędzy zakończeniem czasu gry a zatwierdzeniem i podpisaniem protokołu.

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

46.11

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

46.12

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

46.13

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

Artykuł 47 - Sędziowie: obowiązki i uprawnienia

47.1

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

47.2

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

47.3

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

- Ducha i intencję przepisów oraz potrzebę zachowania integralności gry.
- Konsekwencję w stosowaniu pojęcia "korzyść/niekorzyść". Sędziowie nie powinni niepotrzebnie przerywać płynności gry w celu ukarania przypadkowego zetknięcia osobistego, które nie daje korzyści zawodnikowi odpowiedzialnemu za nie, ani też nie stawia przeciwnika w sytuacji niekorzystnej.
- Konsekwencję w kierowaniu się zdrowym rozsądkiem w każdym meczu, mając na uwadze umiejętności graczy oraz ich postawę i zachowanie podczas meczu.
- Konsekwencję w utrzymywaniu równowagi pomiędzy kontrolowaniem gry i zachowaniem jej płynności, mając "wyczucie" tego, co biorący udział w grze próbują zrobić oraz podejmując decyzje właściwe dla meczu.

47.4

W wypadku złożenia protestu przez którąś z drużyn, sędzia główny (komisarz, jeśli jest obecny) musi, w ciągu jednej (1) godziny od zakończenia meczu, poinformować organizatora rozgrywek o tym fakcie.

47.5

Jeśli sędzia ulegnie kontuzji lub z jakiegokolwiek innego powodu nie może kontynuować wykonywania swoich obowiązków, to w ciągu pięciu (5) minut od zaistnienia incydentu gra powinna zostać wznowiona. Pozostały sędzia(owie) będzie(a) sędziował(li) sam(i) do końca meczu, chyba że jest możliwość zastąpienia kontuzjowanego sędziego przez innego wykwalifikowanego arbitra. Po konsultacji z komisarzem (jeśli jest obecny), pozostały sędzia podejmie decyzję odnośnie zastępstwa.

47.6

We wszystkich meczach międzynarodowych, jeśli występuje konieczność słownego porozumiewania się w celu wyjaśnienia decyzji, należy czynić to w języku angielskim.

47.7

Każdy sędzia ma prawo podejmować decyzje w ramach swoich obowiązków, ale nie ma prawa uchylić bądź zakwestionować decyzji podjętych przez innego(ych) sędziego(ów).

47.8

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

Artykuł 48 - Sekretarz i asystent sekretarza: obowiązki

48.1

Sekretarz powinien zostać wyposażony w protokół meczu, w którym:

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

48.2

Sekretarz powinien również:

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

48.3

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

48.4

Jeśli pomyłka zapisu w protokole meczu zostaje zauważona:

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

Artykuł 49 - Mierzący czas gry: obowiązki

49.1

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

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

49.2

Mierzący czas gry powinien mierzyć czas gry w następujący sposób:

- Włączyć zegar czasu gry, kiedy:
 - Podczas rzutu sędziowskiego piłka zostaje legalnie dotknięta przez zawodnika skaczącego.
 - Po niecelnym ostatnim lub jedynym rzucie wolnym, piłka pozostaje żywa i dotyka lub zostaje dotknięta przez zawodnika na boisku.
 - Podczas wprowadzania piłka dotyka lub zostaje legalnie dotknięta przez zawodnika na boisku.
- Zatrzymać zegar czasu gry, kiedy:
 - Upływa czas gry części meczu, jeśli urządzenie nie zatrzymuje go automatycznie.
 - Sędzia daje sygnał gwizdkiem, gdy piłka jest żywa.
 - Zostaje uzyskany kosz z gry przeciwko drużynie, która poprosiła o przerwę na żądanie.
 - Zostaje uzyskany kosz z gry **kiedy zegar czasu gry wskazuje dwie (2) minuty (2:00) lub mniej w czwartej (4) kwarcie oraz w każdej dogrywce.**
 - Zabrzmi sygnał 24 sekund, kiedy drużyna jest w posiadaniu piłki.

49.3

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

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

49.4

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

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

Artykuł 50 - Mierzący czas dwudziestu czterech (24) sekund: obowiązki

Mierzący czas dwudziestu czterech (24) sekund powinien zostać wyposażony w zegar do pomiaru dwudziestu czterech (24) sekund i obsługiwać je w następujący sposób:

50.1

Włączać od nowa lub **kontynuować** pomiar kiedy:

- Drużyna wejdzie w posiadanie żywej piłki na boisku.
- Podczas wprowadzania piłki z poza boiska, piłka **dotyka** lub jest legalnie dotknięta przez któregokolwiek zawodnika będącego na boisku.

Samo dotknięcie piłki przez przeciwnika nie powoduje przyznania nowego okresu dwudziestu czterech (24) sekund jeśli ta sama drużyna pozostaje w posiadaniu piłki.

50.2

Kiedykolwiek sędzia daje sygnał gwizdkiem:

- Ze względu na faul lub błąd (poza wyjściem piłki poza boisko spowodowanym przez drużynę nieposiadającą piłki)
- Z jakiegokolwiek ważnego powodu związanego z zespołem nieposiadającym piłki,
- Z jakiegokolwiek ważnego powodu niezwiązanego z żadnym z zespołów, chyba że przeciwnicy zostali by postawieni w sytuacji niekorzystnej

zegar dwudziestu czterech sekund (24) powinien zostać:

1. **Zatrzymany i ustawiony na dwadzieścia cztery (24) sekundy**, tak by urządzenie nie wyświetlało żadnej wartości, kiedy:
 - piłka wpadła legalnie do kosza.
 - piłka dotyka obręczy kosza przeciwników (za wyjątkiem sytuacji kiedy piłka zatrzymuje się między obręczą a tablicą).
 - zespół jest uprawniony do wprowadzania piłki na polu obrony.
 - **zespół jest uprawniony do rzutu(ów) wolnego(ych).**
 - zostało orzeczone naruszenie przepisów przez zespół będący w posiadaniu piłki.
2. **Zatrzymany ale nie ustawiony** na dwadzieścia cztery (24) sekundy kiedy ten sam zespół, który uprzednio był w posiadaniu piłki, jest uprawniony do wprowadzania piłki na polu ataku a na wyświetlaczu urządzenia jest wyświetlane czternaście (14) lub więcej sekund.
3. **Zatrzymany i ustawiony na czternaście (14) sekund** kiedy ten sam zespół, który uprzednio był w posiadaniu piłki, jest uprawniony do wprowadzania piłki na polu ataku a na wyświetlaczu urządzenia jest wyświetlane trzynaście (13) lub mniej sekund.

50.3

Zatrzymać, ale nie ustawiać zgodnie z postanowieniami art. 50.2, kiedy ta sama drużyna, która była w posiadaniu piłki, będzie wprowadzać piłkę w wyniku:

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

50.4

Wyłączyć, w którejkolwiek z części gry po tym jak piłka stała się martwa i zegar czasu gry został zatrzymany, kiedy:

- Nastąpi nowe posiadanie piłki przeciwnej drużyna, a na zegarze czasu gry pozostaje mniej niż dwadzieścia cztery (24) sekundy
- Zegar dwudziestu czterech (24) sekund ma zostać ustawiony na czternaście (14) sekund na polu ataku podczas gdy na zegarze czasu gry pozostaje mniej niż czternaście (14) sekund.

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