

# OFICJALNA INTERPRETACJA PRZEPISÓW GRY W KOSZYKÓWKĘ 2012

Obowiązują od 1. października 2012

Interpretacje zamieszczone w tym dokumencie są Oficjalnymi Interpretacjami Przepisów Gry w Koszykówkę 2012 i obowiązują od 1. października 2012. Jeśli interpretacje zawarte w tym dokumencie różnią się od wcześniej publikowanych Oficjalnych Interpretacji FIBA, należy stosować interpretacje zawarte w tym dokumencie.

Oficjalne Przepisy Gry w Koszykówkę FIBA są aprobowane przez Centralny Zarząd FIBA oraz okresowo rewidowane przez Komisję Techniczną FIBA.

Przepisy stworzone zostały w możliwie najbardziej przejrzysty i wyczerpujący sposób, jednakże wyrażają one ogólne zasady a nie konkretne sytuacje meczowe. Nie są one w stanie dać odpowiedzi na wszystkie możliwe, specyficzne sytuacje, które mogą mieć miejsce w czasie meczu koszykówki.

Celem stworzenia tego opracowania jest przeniesienie zasad i zawartości przepisów na grunt praktyki i w/w specyficznych sytuacji, które mogą się zdarzyć w trakcie każdego meczu koszykówki.

Interpretacje różnych sytuacji boiskowych stymulują umysły sędziów i wzbogacają początkowy etap szczegółowej analizy przepisów.

Oficjalne Przepisy Gry w Koszykówkę pozostają głównym dokumentem regulującym wszystkie rozgrywki FIBA. Jednakże, sędzia ma pełne prawo i władzę podejmowania decyzji w każdej z sytuacji, która nie jest określona Przepisami ani ujęta w tychże Oficjalnych Interpretacjach FIBA.

## **Art. 5. Zawodnicy – kontuzja**

### **Reguła 1:**

Jeżeli zawodnik jest kontuzjowany lub istnieje podejrzenie, że uległ kontuzji, w wyniku czego trener, asystent trenera, zmiennik lub ktokolwiek inny z personelu ławki z tej samej drużyny wchodzi na boisko, należy uznać, że zawodnikowi została udzielona pomoc medyczna, niezależnie od tego, czy faktycznie została ona udzielona, czy nie.

### **Przykład:**

Istnieje podejrzenie, że A4 uległ kontuzji stawu skokowego i gra zostaje zatrzymana.

- (a) Lekarz drużyny A wchodzi na boisko i opatruje kostkę zawodnika A4.
- (b) Lekarz drużyny A wchodzi na boisko, ale zawodnik A4 jest już zdolny do gry.
- (c) Trener drużyny A wchodzi na boisko, żeby ocenić kontuzję zawodnika A4.
- (d) Asystent trenera, zmiennik lub osoba towarzysząca drużynie A wchodzi na boisko, ale nie udziela pomocy zawodnikowi A4.

**Interpretacja:**

We wszystkich przypadkach (a), (b), (c) i (d), należy uznać, że zawodnikowi A4 została udzielona pomoc medyczna i musi on zostać zmieniony.

**Reguła 2:**

Jeśli zawodnik jest, w opinii lekarza, poważnie kontuzjowany i usunięcie go z boiska mogłoby być niebezpieczne dla jego zdrowia, nie ma limitu czasu na jego przemieszczenie.

**Przykład:**

A4 jest poważnie kontuzjowany i gra zostaje zatrzymana na około piętnaście (15) minut, ponieważ w opinii lekarza przemieszczanie zawodnika może być niebezpieczne dla jego zdrowia.

**Interpretacja:**

Opinia lekarza determinuje właściwy moment przemieszczenia poważnie kontuzjowanego zawodnika poza boisko. Po dokonanej zmianie, gra zostanie wznowiona bez żadnych konsekwencji.

**Reguła 3:**

Jeśli zawodnik jest kontuzjowany, krwawi lub ma otwartą ranę i nie może kontynuować gry natychmiast [w przeciągu ok. piętnastu (15) sekund], musi zostać zmieniony. Jeżeli którkolwiek z drużyn poprosi, w tym samym okresie zatrzymania zegara czasu gry, o przerwę na żądanie, a zawodnik w tym czasie dojdzie do siebie, będzie mógł kontynuować grę jedynie wtedy, jeśli sygnał sekretarza na przerwę na żądanie zabrzmiał wcześniej niż sędzią swoim gestem przywołał zmiennika do gry.

**Przykład:**

A4 jest kontuzjowany i gra zostaje zatrzymana. Ponieważ A4 nie może natychmiast kontynuować gry, sędzia daje sygnał gwizdkiem sygnalizując zmianę.

Trener drużyny A (lub trener drużyny B) prosi o przerwę na żądanie:

- (a) Zanim zmiennik A4 wszedł na boisko.
- (b) Po tym, jak zmiennik A4 wszedł na boisko.

Po przerwie na żądanie A4 zgłasza gotowość do gry i prosi o pozostanie w grze.

**Interpretacja:**

- (a) Przerwa na żądanie zostaje przyznana i jeśli A4 jest gotowy do gry po jej zakończeniu, może kontynuować grę.
- (b) Przerwa na żądanie zostaje przyznana, jednakże zmiennik A4 stał się już zawodnikiem. A4 nie może ponownie stać się zawodnikiem aż do kolejnej możliwości przyznania zmiany po fazie gry z włączonym zegarem.

## **Art. 7. Trenerzy: obowiązki i uprawnienia**

### **Reguła 1:**

Co najmniej dwadzieścia (20) minut przed wyznaczoną godziną rozpoczęcia meczu, trenerzy lub ich reprezentanci powinni wręczyć sekretarzowi listę zawierającą nazwiska i odpowiadające im numery członków drużyn uprawnionych do gry, jak również nazwiska kapitanów, trenerów i asystentów trenerów.

Trener jest osobiście odpowiedzialny za sprawdzenie zgodności numerów z nazwiskami na liście i numeracją strojów. Co najmniej dziesięć (10) minut przed wyznaczoną godziną rozpoczęcia meczu trener musi potwierdzić podpisem w protokole zgodność imion i nazwisk członków drużyny i odpowiadających im numerów oraz nazwiska trenera, asystenta trenera i kapitana.

### **Przykład:**

Drużyna A przedstawia sekretarzowi, w odpowiednim czasie, listę członków drużyny. Numery dwóch (2) zawodników są inne, aniżeli numery na ich strojach lub nazwisko zawodnika zostało pominięte w protokole.

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

### **Interpretacja:**

- (a) Błędne numery zostaną poprawione lub imię i nazwisko zawodnika zostanie dopisane do protokołu bez jakichkolwiek konsekwencji.
- (b) Sędzia zatrzyma grę w dogodnym momencie, aby nie postawić drużyny przeciwnej w niekorzystnej sytuacji. Błędne numery zostaną poprawione bez jakichkolwiek konsekwencji, jednakże imię i nazwisko zawodnika nie będzie mogło być już dopisane do protokołu.

### **Reguła 2:**

Co najmniej dziesięć (10) minut przed wyznaczoną godziną rozpoczęcia meczu każdy trener musi wskazać pięciu (5) zawodników, którzy rozpoczną mecz na boisku. Zanim mecz się rozpocznie sekretarz sprawdzi zgodność podanych do protokołu numerów zawodników, których trener wyznaczył do rozpoczęcia meczu z numerami zawodników znajdujących się na parkiecie w celu rozpoczęcia meczu. Jeżeli wystąpił błąd, sekretarz powiadomi o tym najbliższego sędziego tak szybko, jak to możliwe. Jeżeli błąd został wykryty przed rozpoczęciem meczu, pierwsza piątka (5) powinna zostać skorygowana. Jeżeli błąd został odkryty po rozpoczęciu meczu, powinien on zostać pominięty.

### **Przykład:**

Odkryto, że jeden (1) z zawodników znajdujących się na parkiecie nie jest jednym (1) z pięciu (5) zawodników wyznaczonych przez trenera do rozpoczęcia meczu. Stało się to:

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

### **Interpretacja:**

- (a) Zawodnik powinien zostać zmieniony, bez żadnych konsekwencji, przez jednego (1) z pięciu (5) zawodników wyznaczonych do rozpoczęcia meczu przez trenera.
- (b) Błąd powinien zostać pominięty i gra kontynuowana.

## **Art. 9. Rozpoczęcie i zakończenie części meczu.**

### **Reguła 1:**

Mecz nie może się rozpocząć dopóki każda z drużyn nie posiada minimum pięciu (5) uprawnionych i gotowych do gry zawodników na boisku. Jeśli mniej niż pięciu (5) zawodników znajduje się na boisku, kiedy mecz powinien się rozpocząć, sędziowie powinni wziąć pod uwagę wszelkie możliwe nieprzewidziane okoliczności, które mogą usprawiedliwić spóźnienie zawodników. Jeżeli drużyna przedstawi racjonalne wytłumaczenie spóźnienia, faul techniczny nie powinien zostać orzeczony. Jednakże, jeśli takie wytłumaczenie nie zostało przedstawione sędziom, faul techniczny lub/i przegrana walkowerem mogą zostać orzeczone pomimo przybycia następnych uprawnionych do gry zawodników.

### **Przykład:**

Kiedy mecz powinien się rozpocząć, drużyna A ma mniej niż pięciu (5) zawodników na boisku gotowych do gry.

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

### **Interpretacja:**

- (a) Rozpoczęcie meczu zostanie opóźnione maksymalnie o piętnaście (15) minut. Jeżeli nieobecni zawodnicy pojawią się na boisku gotowi do gry przed upływem piętnastu (15) minut, mecz powinien się rozpocząć.

Jeżeli natomiast nieobecni zawodnicy nie pojawią się w przeciągu piętnastu (15) minut na boisku gotowi do gry, może zostać orzeczony walkower na korzyść drużyny B z wynikiem 20:0.

- (b) Rozpoczęcie meczu zostanie opóźnione maksymalnie o piętnaście (15) minut. Jeżeli nieobecni zawodnicy pojawią się na boisku gotowi do gry przed upływem piętnastu (15) minut, może zostać orzeczony faul techniczny dla trenera drużyny A (zapisany w protokole jako 'B'), po czym należy rozpocząć mecz.

Jeżeli natomiast nieobecni zawodnicy nie pojawią się w przeciągu piętnastu (15) minut na boisku gotowi do gry, należy orzec przegraną walkowerem na korzyść drużyny B z wynikiem 20:0.

We wszystkich przypadkach sędzia powinien opisać sytuację na odwrocie protokołu skierowanego do organizatora rozgrywek.

### **Reguła 2:**

Art. 9 wyjaśnia, który kosz jest koszem bronionym, a który atakowanym. Jeżeli na początku którejkolwiek części meczu drużyny omyłkowo rozpoczną grę na odwrotne kosze, sytuacja ta powinna zostać skorygowana najszybciej jak to możliwe, bez stawiania którejkolwiek z drużyn w sytuacji niekorzystnej. Wszystkie punkty, czas jaki upłynął, popełnione faule itp., które miały miejsce przed zatrzymaniem gry, zostaną utrzymane.

### **Przykład 1:**

Po rozpoczęciu gry sędziowie odkrywają, że obydwie drużyny grają na odwrotne kosze.

### ***Interpretacja:***

Gra powinna zostać zatrzymana tak szybko, jak to możliwe, bez postawienia którejkolwiek z drużyn w sytuacji niekorzystnej. Drużyny zamienią kosze, na które grają. Gra zostanie wznowiona z miejsca odpowiadającego miejscu przerwania gry (po zamianie koszy).

### ***Przykład 2:***

Na rozpoczęcie części meczu B4 kozłuje w kierunku kosza swojej drużyny i zdobywa kosz z gry (podczas gdy drużyna A broni własnego kosza).

### ***Interpretacja:***

Dwa (2) punkty zostaną przyznane kapitanowi drużyny A, który znajduje się na boisku.

## **Art. 12. Rzut sędziowski i naprzemienne posiadanie piłki**

### ***Reguła 1:***

Drużynie, która nie wejdzie w posiadanie żywej piłki na boisku podczas rzutu sędziowskiego na rozpoczęcie meczu, zostanie przyznana piłka do wprowadzenia spoza boiska najbliższego miejsca, gdzie nastąpi kolejna sytuacja rzutu sędziowskiego.

### ***Przykład 1:***

Piłka opuszcza rękę sędziego podczas rzutu sędziowskiego na rozpoczęcie meczu. Zaraz po tym, jak piłka została legalnie zbita przez A4:

- (a) zostaje orzeczona piłka przetrzymana pomiędzy A5 i B5.
- (b) zostaje orzeczony faul obustronny pomiędzy A5 i B5.

### ***Interpretacja:***

Do momentu, aż nie zostanie ustanowione posiadanie żywej piłki na boisku przez którąkolwiek z drużyn, sędziowie nie mogą użyć wskaźnika naprzemiennego posiadania. Sędzia powinien orzec ponowny rzut sędziowski pomiędzy zawodnikami A5 i B5. Czas, który upłynął od legalnego zbitcia piłki do momentu orzeczenia piłki przetrzymanej/faula obustronnego, powinien zostać zachowany.

### ***Przykład 2:***

Sędzia podrzuca piłkę podczas rzutu sędziowskiego na rozpoczęcie meczu. Natychmiast po tym, jak została legalnie zbita przez A4, piłka:

- (a) wychodzi bezpośrednio poza boisko.
- (b) jest złapana przez A4 zanim dotknie którąkolwiek z zawodników, nie biorących udziału w rzucie sędziowskim, lub parkietu.

### ***Interpretacja:***

W obydwu przypadkach drużynie B zostanie przyznana piłka do wprowadzenia spoza boiska w wyniku błędu A4. Po wprowadzeniu piłki drużyna, która nie wejdzie w posiadanie żywej piłki **na boisku**, będzie uprawniona do wznowienia gry podczas pierwszej sytuacji naprzemiennego posiadania, z miejsca najbliższego zaistnienia sytuacji rzutu sędziowskiego.

### ***Przykład 3:***

Drużyna B jest uprawniona do wprowadzenia piłki spoza boiska w wyniku naprzemiennego posiadania piłki. Sędzia boiskowy lub/i sekretarz popełniają błąd i piłka zostaje błędnie przyznana drużynie A do wprowadzenia spoza boiska.

**Interpretacja:**

Od momentu, kiedy piłka została legalnie dotknięta lub dotyka zawodnika na boisku, pomyłka nie może zostać naprawiona. Jednakże, w wyniku błędu drużyna B nie traci prawa do wprowadzenia piłki w kolejnej sytuacji rzutu sędziowskiego.

**Przykład 4:**

Jednocześnie z sygnałem na koniec pierwszej kwarty zostaje odgwizdany faul B5 na A5 i zostaje on oceniony jako faul niesportowy.

**Interpretacja:**

A5 wykona dwa (2) rzuty wolne bez zawodników przy liniach obszaru ograniczonego i po zakończonym czasie gry. Po dwóch (2) minutach przerwy w meczu, gra zostanie wznowiona wprowadzeniem piłki spoza boiska na przedłużeniu linii środkowej naprzeciwko stolika sędziowskiego przez drużynę A. Żadna z drużyn nie traci prawa do posiadania piłki w wyniku kolejnej sytuacji rzutu sędziowskiego.

**Reguła 2:**

Kiedykolwiek żywa piłka zatrzymuje się pomiędzy obręczą a tablicą, z wyjątkiem sytuacji pomiędzy rzutami wolnymi, jest to sytuacja rzutu sędziowskiego, a gra zostanie wznowiona poprzez naprzemienne posiadanie piłki. Ponieważ nie ma miejsca sytuacja zbiórki, nie możemy rozpatrywać tej sytuacji na równi ze zwykłym odbiciem piłki od obręczy. W związku z tym, jeśli drużyna, która była w posiadaniu piłki przed tym, jak zatrzymała się ona na pomiędzy obręczą a tablicą, jest uprawniona do wprowadzenia piłki spoza boiska w wyniku naprzemiennego posiadania, będzie miała jedynie tyle czasu na zakończenie akcji, ile wskazywał zegar 24 sekund w momencie zatrzymania zegara gry przez sędziego, podobnie jak w każdej innej sytuacji rzutu sędziowskiego.

**Przykład 1:**

Podczas rzutu do kosza z gry A4 piłka zatrzymuje się pomiędzy obręczą a tablicą. Wskaźnik naprzemiennego posiadania wskazuje drużynę A jako uprawnioną do wprowadzenia piłki spoza boiska w wyniku sytuacji rzutu sędziowskiego.

**Interpretacja:**

Po wznowieniu gry przez drużynę A pozostaje jej jedynie tyle czasu na zakończenie akcji, ile wskazywał zegar 24 sekund w momencie orzeczenia sytuacji rzutu sędziowskiego.

**Przykład 2:**

Podczas gdy piłka jest w locie do kosza po rzucie z gry A4, rozbrzmiewa sygnał zegara 24 sekund, a następnie piłka zatrzymuje się pomiędzy obręczą a tablicą. Wskaźnik naprzemiennego posiadania wskazuje drużynę A jako uprawnioną do wprowadzenia piłki spoza boiska w wyniku sytuacji rzutu sędziowskiego.

**Interpretacja:**

Ponieważ drużynie A nie pozostał czas 24 sekund na dokończenie akcji, miał miejsce błąd 24 sekund. Drużyna B jest uprawniona do wprowadzenia piłki spoza boiska w wyniku tego błędu. Drużyna A nie traci prawa do naprzemiennego posiadania piłki w kolejnej sytuacji rzutu sędziowskiego.

## **Art. 16. Kosz: kiedy zdobyty i jego wartość**

### **Reguła 1:**

Podczas wprowadzenia piłki spoza boiska lub podczas sytuacji zbiórki po ostatnim lub jedynym rzucie wolnym, zawsze upłynie pewien okres czasu od momentu, kiedy zawodnik złapie piłkę, do momentu, kiedy wypuści ją z rąk podczas rzutu do kosza. Jest to szczególnie istotne w przypadku końcówki meczu. Musi być określona minimalna możliwa ilość czasu na to, ażeby oddać rzut przed upływem czasu gry. Jeżeli zegar czasu gry wskazuje 0:00.3 sekundy, obowiązkiem sędziów będzie ustalenie, czy wykonujący rzut zawodnik wypuścił piłkę przed upływem czasu gry. Jeżeli zegar czasu gry wskazuje 0:00.2 sekundy lub mniej, jedynym sposobem na zdobycie punktów rzutem z gry jest dobitka lub bezpośredni wsad piłki do kosza przez zawodnika będącego w powietrzu.

### **Przykład:**

Drużyna A wprowadzi piłkę spoza boiska mając:

(a) 0:00.3 sekundy,

(b) 0:00.2 lub 0:00.1 sekundy

na zegarze czasu gry.

### **Interpretacja:**

W przypadku a), jeśli rzut do kosza z gry został oddany i podczas tego rzutu rozbrzmiewa sygnał zegara czasu gry na zakończenie części meczu, sędziowie muszą ustalić czy piłka została wypuszczona z rąk zawodnika rzucającego zanim ten sygnał rozbrzmiał.

W przypadku b), punkty mogą zostać zaliczone jedynie jeśli piłka będąca w powietrzu po podaniu spoza boiska została uderzona lub jest bezpośrednio wsadzana do kosza.

## **Art. 17. Wprowadzenie piłki**

### **Reguła 1:**

Zanim zawodnik wprowadzający piłkę do gry spoza boiska wypuści ją z rąk, możliwe jest, że jego ręka (ręce) wraz z wprowadzaną piłką znajdują się ponad obszarem boiska. W takich sytuacjach uznaje się, że zawodnik broniący jest odpowiedzialny za przeszkadzanie we wprowadzeniu piłki poprzez dotykanie piłki, kiedy ta znajduje się ciągle w rękach wprowadzającego ją zawodnika.

### **Przykład:**

A4 wprowadza piłkę do gry spoza boiska. Trzymając piłkę, A4 przekłada rękę (ręce) nad linią ograniczającą boisko w ten sposób, że ręka (ręce) A4 z piłką znajdują się ponad obszarem boiska. B4 łapie piłkę, która jest wciąż w rękach A4 lub wybija piłkę z rąk A4 bez spowodowania fizycznego kontaktu pomiędzy nim a A4.

### **Interpretacja:**

B4 ingeruje we wprowadzenie piłki spoza boiska przez A4, przez co powoduje opóźnienie wznowienia gry. B4 musi zostać ostrzeżony, a o ostrzeżeniu sędziowie muszą poinformować również trenera drużyny B, jako że ostrzeżenie odnosi się do wszystkich członków drużyny B do końca meczu. Powtórzenie się podobnej sytuacji spowodowanej przez któregokolwiek członka drużyny B może skutkować orzeczeniem faula technicznego.

**Reguła 2:**

Podczas wprowadzenia piłki spoza boiska, wprowadzający piłkę zawodnik musi podać ją (nie wręczyć z ręki do ręki) do zawodnika swojej drużyny, który znajduje się na boisku.

**Przykład:**

Podczas wprowadzenia piłki spoza boiska przez A4, A4 wręcza piłkę z ręki do ręki A5, który znajduje się na boisku.

**Interpretacja:**

Zawodnik A4 popełnia błąd. Piłka musi opuścić rękę (ręce) zawodnika, ażeby uznać, że wprowadzenie jest prawidłowe. Piłka zostanie przyznana do wprowadzenia spoza boiska drużynie B z tego samego miejsca poza boiskiem.

**Reguła 3:**

Podczas wprowadzenia piłki spoza boiska żaden inny zawodnik nie może mieć jakiegokolwiek części ciała ponad linią ograniczającą boisko zanim piłka nie przekroczy tej linii.

**Przykład 1:**

W wyniku wyjścia piłki poza boisko A3 otrzymał piłkę do swojej dyspozycji od sędziego, ażeby wprowadzić ją spoza boiska do gry. A3:

- (a) Kładzie piłkę na podłodze, po czym piłka zostaje podniesiona przez A2.
- (b) Podaje piłkę z ręki do ręki A2, który znajduje się poza liniami ograniczającymi boisko.

**Interpretacja:**

Jest to błąd popełniony przez A2, którego część ciała przekroczyła linie ograniczające boisko zanim A3 wrzucił piłkę na boisko przez te linie.

**Przykład 2:**

Po tym, jak drużyna A zdobyła kosz z gry lub z ostatniego lub jedyne go rzutu wolnego, drużynie B zostaje przyznana przerwa na żądanie. Następnie, po zakończeniu przerwy na żądanie B3 otrzymuje od sędziego piłkę do wprowadzenia z za linii końcowej. B3:

- (a) Kładzie piłkę na podłodze, po czym piłka zostaje podniesiona przez B2.
- (b) Podaje piłkę z ręki do ręki B2, który znajduje się za linią końcową.

**Interpretacja:**

Zagranie legalne. Jedynym ograniczeniem drużyny B przy tym wprowadzeniu jest konieczność podania piłki na boisko w ciągu pięciu (5) sekund.

**Reguła 4:**

Jeżeli przerwa na żądanie zostaje przyznana drużynie, która jest uprawniona do wprowadzenia piłki spoza boiska na swoim polu obrony podczas ostatnich dwóch (2) minut ostatniej kwarty lub ostatnich dwóch (2) minut każdej dogrywki, wznowienie gry będzie miało miejsce z linii wprowadzenia piłki na polu ataku drużyny, naprzeciwko stolika sędziowskiego. Zawodnik wprowadzający piłkę do gry będzie mógł ją podać do partnera znajdującego się na polu ataku tejże drużyny.



**Przykład 1:**

W ostatniej minucie meczu A4 kozłuje piłkę na swoim polu obrony, kiedy zawodnik drużyny B wybija piłkę poza boisko na przedłużeniu linii rzutów wolnych.

- (a) Drużynie B zostaje przyznana przerwa na żądanie.
- (b) Drużynie A zostaje przyznana przerwa na żądanie.
- (c) Najpierw drużynie B, a następnie drużynie A (lub odwrotnie) zostaje przyznana przerwa na żądanie.

**Interpretacja:**

W przypadku (a) gra zostanie wznowiona wprowadzeniem piłki spoza boiska przez drużynę A z przedłużenia linii rzutów wolnych na ich polu obrony.

W przypadkach (b) i (c) gra zostanie wznowiona wprowadzeniem piłki przez drużynę A z linii wprowadzenia piłki spoza boiska na polu ataku drużyny A, naprzeciwko stolika sędziowskiego.

**Przykład 2:**

W ostatniej minucie meczu A4 wykonuje dwa (2) rzuty wolne. Podczas drugiego rzutu wolnego A4 przekracza linię rzutów wolnych i sędziowie orzekają błąd. Drużyna B prosi o przerwę na żądanie.

**Interpretacja:**

Gra zostanie wznowiona przez drużynę B z linii wprowadzenia piłki spoza boiska na polu ataku drużyny B, naprzeciwko stolika sędziowskiego.

**Przykład 3:**

Kiedy zegar czasu gry wskazuje dwie (2) minuty lub mniej, w czwartej kwarcie lub w którejkolwiek dogrywce, A4 kozłuje piłkę na swoim polu obrony przez sześć (6) sekund, kiedy:

- (a) B4 wybija piłkę poza boisko,
- (b) B4 popełnia trzeci faul drużyny B w tej części meczu.

Drużynie A zostaje przyznana przerwa na żądanie. Po przerwie na żądanie gra zostaje wznowiona przez A4 wprowadzeniem piłki z linii wprowadzenia piłki spoza boiska na polu ataku drużyny A, naprzeciwko stolika sędziowskiego.

**Interpretacja:**

W obydwu przypadkach drużynie A pozostanie osiemnaście (18) sekund na zegarze 24 sekund.

**Przykład 4:**

Kiedy zegar czasu gry wskazuje dwie (2) minuty lub mniej, w czwartej kwarcie lub w którejkolwiek dogrywce, A4 kozłuje piłkę na swoim polu ataku, kiedy B3 wybija ją na pole obrony drużyny A, gdzie którykolwiek z zawodników drużyny A zaczyna ją ponownie kozłować. B4 w tym momencie wybija piłkę poza boisko na polu obrony drużyny A, kiedy:

- (a) sześć (6) sekund,
- (b) siedemnaście (17) sekund,

pozostaje na zegarze 24 sekund. Drużynie A zostaje przyznana przerwa na żądanie. Po przerwie na żądanie gra zostanie wznowiona przez A4 z linii wprowadzenia piłki spoza boiska na polu ataku drużyny A, naprzeciwko stolika sędziowskiego.

**Interpretacja:**

W obydwu sytuacjach, kiedy gra zostanie wznowiona, drużynie A pozostanie jedynie tyle czasu na zegarze 24 sekund, ile wskazywał on w momencie przerwania gry przez sędziów.

**Przykład 5:**

Kiedy zegar czasu gry wskazuje dwie (2) minuty lub mniej, w czwartej kwarcie lub w którejkolwiek dogrywce, A4 kozłuje piłkę na swoim polu ataku, kiedy B3 wybija ją na pole obrony drużyny A, gdzie którykolwiek z zawodników drużyny A zaczyna ją ponownie kozłować. W tym momencie B4 popełnia trzeci faul drużyny B w tej części meczu na polu obrony drużyny A, a na zegarze 24 sekund pozostaje:

- (a) sześć (6) sekund.
- (b) siedemnaście (17) sekund.

Drużynie A przyznana zostaje przerwa na żądanie. Po przerwie na żądanie gra zostanie wznowiona przez A4 wrzutem z linii wprowadzenia piłki spoza boiska na polu ataku drużyny A, naprzeciwko stolika sędziowskiego.

**Interpretacja:**

Kiedy gra zostanie wznowiona, drużyna A będzie miała:

- (a) czternaście (14) sekund,
  - (b) siedemnaście (17) sekund,
- pozostających na zegarze 24 sekund.

**Przykład 6:**

Drużyna A jest w posiadaniu piłki na swoim polu obrony przez pięć (5) sekund, kiedy A4 i B4 biorą udział w bójce. A4 i B4 zostają zdyskwalifikowani, kary za te przewinienia kasują się nawzajem i drużyna A wprowadzi piłkę z przedłużenia linii środkowej naprzeciw stolika sędziowskiego. Przed wprowadzeniem piłki drużynie A zostaje przyznana przerwa na żądanie. Gdzie będzie miało miejsce wprowadzenie piłki spoza boiska, ażeby wznowić grę?

**Interpretacja:**

Wprowadzenie piłki spoza boiska zawsze będzie miało miejsce na przedłużeniu linii środkowej naprzeciw stolika sędziowskiego, a drużynie pozostanie jedynie tyle sekund na zegarze 24 sekund, ile ich miała w momencie przerwania gry przez sędziów [w tym przypadku będzie to dziewiętnaście (19) sekund].

**Reguła 5:**

Występują inne sytuacje, aniżeli te wymienione w Art. 17.2.3, w których wprowadzenie piłki spoza boiska powinno nastąpić na przedłużeniu linii środkowej, naprzeciwko stolika sędziowskiego.

**Przykład:**

- (a) Zawodnik wprowadzający piłkę spoza boiska na przedłużeniu linii środkowej naprzeciw stolika sędziowskiego popełnia błąd i piłka zostaje przyznana drużynie przeciwnej do wprowadzenia z tego samego miejsca.
- (b) jeżeli podczas sytuacji bójki członkowie obydwu drużyn zostają zdyskwalifikowani, po czym nie ma żadnych innych kar do wykonania, a kiedy gra została zatrzymana drużyna miała kontrolę nad piłką lub miała do niej prawo.

### ***Interpretacja:***

We wszystkich powyższych sytuacjach zawodnik wprowadzający piłkę spoza boiska może podać ją do partnera znajdującego się w dowolnym miejscu na boisku.

### **Reguła 6:**

Podczas wprowadzenia piłki spoza boiska mogą wystąpić następujące sytuacje:

- (a) piłka wprowadzona do gry przelatuje ponad obręczą, kiedy którykolwiek zawodnik sięga przez kosz od spodu i dotyka piłkę.
- (b) Piłka zatrzymuje się pomiędzy obręczą a tablicą.
- (c) Piłka jest celowo rzucona w kierunku obręczy, ażeby skasować zegar 24 sekund.

### ***Przykład 1:***

Podczas wprowadzenia piłki spoza boiska A4 podaje piłkę tak, że ta przelatuje nad obręczą, kiedy którykolwiek zawodnik sięga przez kosz od spodu i dotyka piłkę.

### ***Interpretacja:***

Jest to błąd ingerencji w lot piłki do kosza. Gra zostanie wznowiona wprowadzeniem piłki spoza boiska przez drużynę przeciwną na przedłużeniu linii rzutów wolnych. W przypadku jeśli błąd został popełniony przez drużynę broniącą, punkty nie mogą zostać zaliczone, ponieważ piłka została wprowadzona spoza boiska.

### ***Przykład 2:***

A4, wprowadzając piłkę spoza boiska, powoduje zatrzymanie się piłki pomiędzy obręczą a tablicą.

### ***Interpretacja:***

Jest to sytuacja rzutu sędziowskiego. Gra zostanie wznowiona poprzez zastosowanie przepisu o naprzemiennym posiadaniu piłki. Jeśli grę kontynuować będzie drużyna A, zegar 24 sekund nie powinien zostać skasowany.

### ***Przykład 3:***

Na zegarze 24 sekund pozostaje pięć (5) sekund na dokończenie akcji, kiedy A4 wprowadzając piłkę spoza boiska podaje ją w ten sposób, że dotyka ona obręczy.

### ***Interpretacja:***

Mierzący czas 24 sekund nie może skasować zegara w momencie, kiedy nie ruszył jeszcze zegar czasu gry. Gra powinna być kontynuowana.

### **Reguła 7:**

Po tym jak piłka została wręczona do dyspozycji wprowadzającego ją do gry spoza boiska, wprowadzający nie może skozłować piłki tak, aby ta dotknęła parkietu wewnątrz linii ograniczających boisko i następnie dotknąć jej ponownie, zanim nie dotknie ona lub nie zostanie dotknięta przez jakiegokolwiek innego zawodnika na boisku.

### ***Przykład:***

A4 wprowadza piłkę spoza boiska. A4 podaje piłkę kozłem tak, że piłka dotyka:

- (a) Parkietu wewnątrz linii ograniczających boisko,
- (b) Parkietu poza liniami ograniczającymi boisko,

Po czym dotyka jej ponownie.

**Interpretacja:**

- (a) A4 popełnia błąd podczas wprowadzenia piłki spoza boiska. Jeśli piłka opuściła rękę (ręce) wprowadzającego ją do gry spoza boiska i dotknęła parkietu wewnątrz linii ograniczających boisko, wprowadzający nie może dotknąć piłki zanim nie dotknie ona (lub nie zostanie dotknięta) przez jakiegokolwiek innego zawodnika na boisku.
- (b) Akcja legalna i pomiar pięciu (5) sekund powinien być kontynuowany.

**Art. 18/19. Przerwa na żądanie/Zmiana****Reguła 1:**

Przerwa na żądanie nie może zostać przyznana zanim nie został włączony zegar czasu gry na rozpoczęcie części meczu, jak i po tym, jak zakończył się czas gry części meczu.

Zmiana nie może zostać przyznana zanim nie został włączony zegar czasu gry na rozpoczęcie pierwszej kwarty, jak i po tym, jak zakończył się czas gry. W czasie wszystkich przerw w grze można dokonać zmian.

**Przykład 1:**

Po tym, jak piłka opuściła ręce sędziego podczas rzutu sędziowskiego na rozpoczęcie meczu, ale zanim została legalnie zbита przez któregoś ze skaczących zawodników, skaczący A5 popełnia błąd i piłka zostaje przyznana drużynie B do wprowadzenia spoza boiska. W tym momencie którykolwiek z trenerów prosi o przerwę na żądanie bądź zmianę.

**Interpretacja:**

Pomimo faktu, że mecz się rozpoczął, przerwa na żądanie ani zmiana nie mogą zostać przyznane, ponieważ nie było fazy gry z włączonym zegarem.

**Przykład 2:**

Mniej więcej w tym samym czasie, kiedy rozbrzmiewa sygnał zegara czasu gry na zakończenie części meczu lub dogrywki, orzeczony zostaje faul, w wyniku którego A4 zostają przyznane dwa (2) rzuty wolne. W tym momencie którykolwiek z trenerów prosi:

- (a) O przerwę na żądanie.
- (b) O zmianę.

**Interpretacja:**

- (a) Przerwa na żądanie nie może zostać przyznana, ponieważ zakończył się czas gry części meczu lub dogrywki.
- (b) Zmiana może zostać dokonana jedynie po wykonaniu rzutów wolnych, kiedy rozpocznie się przerwa w grze poprzedzająca kolejną część meczu lub dogrywkę.

**Reguła 2:**

Kiedy sygnał zegara 24 sekund rozbrzmiewa, podczas gdy piłka jest w locie do kosza po rzucie z gry, błąd nie ma miejsca i zegar czasu gry nie zostanie zatrzymany. Jeśli rzut do kosza jest celny to, w określonych przypadkach, jest to możliwość przyznania przerwy na żądanie lub zmiany dla obu drużyn.

**Przykład:**

Podczas rzutu do kosza z gry piłka znajduje się w powietrzu, kiedy rozbrzmiewa sygnał zegara 24 sekund. Następnie piłka wpada do kosza: W tym momencie jedna lub obie drużyny proszą o:

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

**Interpretacja:**

- (a) Jest to możliwość przyznania przerwy na żądanie jedynie dla drużyny tracącej punkty. Jeżeli przerwa na żądanie zostanie przyznana drużynie tracącej punkty, przeciwnikom również można przyznać przerwę na żądanie i obie drużyny mogą dokonać zmian, jeśli zgłaszają taką potrzebę.
- (b) Jest to możliwość przyznania zmiany jedynie dla drużyny tracącej punkty i jedynie w ostatnich dwóch (2) minutach czwartej kwarty lub którejkolwiek dogrywki. Jeśli drużynie tracącej punkty zostanie przyznana zmiana, przeciwnicy również będą mogli dokonać zmiany oraz obydwu drużynom może zostać przyznana przerwa na żądanie, jeśli o taką poproszą.

**Reguła 3:**

Jeśli prośba o przerwę na żądanie lub zmianę (za jakiegokolwiek zawodnika, w tym wykonującego rzuty wolne) zostaje zgłoszona po tym, jak piłka została oddana do dyspozycji zawodnika wykonującego pierwszy lub ostatni rzut wolny, przerwa na żądanie lub zmiana może zostać przyznana którejkolwiek z drużyn kiedy:

- (a) Ostatni lub jedyny rzut wolny będzie celny.
- (b) Po ostatnim lub jedynym rzucie wolnym gra zostanie wznowiona wprowadzeniem piłki spoza boiska na przedłużeniu linii środkowej, naprzeciwko stolika sędziowskiego, lub z jakiegokolwiek innego ważnego powodu piłka pozostanie martwa po jedynym lub ostatnim rzucie wolnym.

**Przykład 1:**

A4 zostały przyznane dwa (2) rzuty wolne. Drużyna A lub drużyna B prosi o przerwę na żądanie lub zmianę:

- (a) Zanim piłka została wręczona do dyspozycji A4.
- (b) Po pierwszym rzucie wolnym.
- (c) Po celnym drugim rzucie wolnym, zanim piłka znalazła się w dyspozycji zawodnika wprowadzającego ją do gry.
- (d) Po celnym drugim rzucie wolnym, po tym jak piłka znalazła się w dyspozycji zawodnika wprowadzającego ją do gry.

**Interpretacja:**

- (a) Przerwa na żądanie lub zmiana zostanie niezwłocznie przyznana, przed pierwszym rzutem wolnym.
- (b) Przerwa na żądanie lub zmiana zostanie przyznana po ostatnim rzucie wolnym, jeśli był celny.
- (c) Przerwa na żądanie lub zmiana zostanie przyznana niezwłocznie, przed wprowadzeniem piłki do gry.
- (d) Przerwa na żądanie lub zmiana nie zostaną przyznane.

**Przykład 2:**

A4 zostały przyznane dwa (2) rzuty wolne. Po pierwszym rzucie wolnym, drużyna A lub drużyna B prosi o przerwę na żądanie lub zmianę. Podczas ostatniego rzutu wolnego:

- (a) Piłka odbija się od obręczy i gra jest kontynuowana.
- (b) Rzut wolny jest celny.
- (c) Piłka nie dotyka obręczy ani nie wpada do kosza.
- (d) A4 przekracza linię rzutów wolnych podczas rzutu i sędziowie orzekają błąd rzucającego.
- (e) B4 wchodzi do obszaru ograniczonego zanim piłka opuściła ręce A4. Sędziowie odgwizdują błąd B4, po czym rzut A4 jest niecelny.

**Interpretacja:**

- (a) Przerwa na żądanie lub zmiana nie zostają przyznane.
- (b),(c),(d) Przerwa na żądanie lub zmiana zostają niezwłocznie przyznane.
- (a) Dodatkowy rzut wolny zostanie wykonany przez A4 i, jeśli będzie celny, przerwa na żądanie lub zmiana zostaną przyznane niezwłocznie.

**Reguła 4:**

Jeżeli, po tym jak została zgłoszona prośba o przerwę na żądanie, zostaje popełniony faul przez którąkolwiek z drużyn, przerwa na żądanie nie może rozpocząć się do momentu, aż sędzia zakończy swoją sygnalizację do stolika sędziowskiego, związaną z tym faulem. W przypadku popełnienia piątego (5) faula przez zawodnika, sygnalizacja do stolika sędziowskiego musi uwzględniać konieczną procedurę zmiany tego zawodnika. Jak tylko sygnalizacja się zakończy, przerwa na żądanie rozpocznie się z momentem, kiedy sędzia wyda sygnał gwizdkiem i wykona rękoma umowy gest.

**Przykład 1:**

Trener drużyny A prosi o przerwę na żądanie, po czym B4 popełnia swój piąty (5) faul.

**Interpretacja:**

Możliwość przyznania zmiany nie może rozpocząć się, zanim sygnalizacja sędziego do stolika sędziowskiego, związana z faulem, nie zakończy się oraz zmiennik B4 nie stanie się zawodnikiem.

**Przykład 2:**

Trener drużyny A prosi o przerwę na żądanie, po czym którykolwiek z zawodników popełnia faul.

**Interpretacja:**

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

**Reguła 5:**

Jeśli sędziowie odkryją, że w jednym momencie na boisku przebywa więcej niż więcej niż pięciu (5) zawodników z tej samej drużyny, błąd ten musi zostać naprawiony tak szybko jak to możliwe, bez postawienia drużyny przeciwnej w niekorzystnej sytuacji.

Zakładając, że sędziowie boiskowi i stolikowi wykonują swoją pracę poprawnie, jeden (1) zawodnik musiał wejść lub pozostać na boisku nielegalnie. Sędziowie muszą zażądać natychmiastowego zejścia z boiska jednego z zawodników tej drużyny i orzec faul techniczny przeciwko trenerowi zespołu, który zostanie w protokole zapisany jako „B”. Trener jest odpowiedzialny za upewnienie się, że zmiana została dokonana prawidłowo oraz, że zmieniany zawodnik opuścił boisko natychmiast po jej dokonaniu.

**Przykład:**

W czasie trwania meczu zostaje odkryte, że na boisku znajduje się więcej niż pięciu (5) zawodników drużyny A.

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

**Interpretacja:**

- (a) Gra powinna zostać przerwana niezwłocznie, chyba że postawiłoby to drużynę B w niekorzystnej sytuacji.
- (b) Gra powinna zostać przerwana niezwłocznie.

W obu przypadkach gracz, który wszedł do gry (lub pozostał w niej) nielegalnie, musi zostać zdjęty z boiska, a trener drużyny A musi zostać ukarany faulem technicznym, wpisanym do protokołu jako „B”.

**Reguła 6:**

Po tym jak odkryto, że drużyna A posiada więcej niż pięciu (5) zawodników na boisku, zostaje również odkryte, że zawodnik A5, który uczestniczył w grze nielegalnie, zdobył punkty lub popełnił faul. Wszystkie punkty zostają zachowane, a faule popełnione przez (lub przeciwko) tego zawodnika zostają zachowane, jako jego faule osobiste.

**Przykład:**

Sędziowie odkryli, że A5 uczestniczy w grze jako szósty zawodnik drużyny A i przerywają grę po:

- (a) Odgwizdaniu faula w ataku zawodnika A5.
- (b) Zdobyciu punktów przez A5 po rzucie z gry.
- (c) Odgwizdaniu faula zawodnikowi B5 na A5, który był w akcji rzutowej i nie trafił do kosza.

**Interpretacja:**

- (a) Faul A5 zostaje zapisany jako faul osobisty.
- (b) Punkty zdobyte przez A5 zostaną zaliczone.
- (c) Którykolwiek z zawodników drużyny A, który znajdował się na boisku w momencie odgwizdania przewinienia, wykona rzuty wolne.

**Reguła 7:**

Art. 18 i 19 jasno określają, kiedy zaczyna i kończy się możliwość przyznania zmiany lub przerwy na żądanie. Trenerzy proszący o zmianę lub przerwę na żądanie muszą być świadomi tych ograniczeń, w przeciwnym razie zmiana lub przerwa na żądanie nie zostanie przyznana niezwłocznie.

**Przykład 1:**

Możliwość przyznania zmiany lub przerwy na żądanie właśnie się skończyła, kiedy trener drużyny A podbiega do stolika sędziowskiego i głośno prosi o zmianę lub przerwę na żądanie. Sekretarz błędnie daje sygnał. Sędzia daje sygnał gwizdkiem i przerywa grę.

**Interpretacja:**

Ponieważ sędzia zagwizdał i przerwał grę, piłka staje się martwa, a zegar czasu gry został zatrzymany, co spowodowało, że pojawiła się możliwość przyznania zmiany lub przerwy na żądanie. Jednakże, ponieważ prośba została zgłoszona zbyt późno, zmiana lub przerwa na żądanie nie zostanie przyznana. Gra powinna zostać kontynuowana niezwłocznie.

**Przykład 2:**

Nielegalne dotykania piłki lub ingerencja w jej lot ma miejsce w dowolnym momencie meczu. Zmiennicy z którejkolwiek z drużyn lub z obu drużyn czekają przy stoliku sędziowskim, aby wejść do gry lub została zgłoszona prośba o przerwę na żądanie przez którąkolwiek z drużyn.

**Interpretacja:**

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

**Reguła 8:**

Każda przerwa na żądanie trwa jedną (1) minutę. Drużyny muszą powrócić na boisko niezwłocznie po tym, jak sędzia zagwizdże i umownym gestem przywoła drużyny. Zdarza się, że drużyny przedłużają przerwę na żądanie, zyskując w ten sposób korzyść i powodując opóźnienie gry. W takim przypadku sędzia musi ostrzec drużynę. Jeśli drużyna nie reaguje na ostrzeżenie, zostanie jej przyznana dodatkowa przerwa na żądanie. Jeżeli drużyna nie ma więcej przerw na żądanie do wykorzystania, może zostać orzeczone przewinienie techniczne za opóźnianie gry przeciwko trenerowi tej drużyny, zapisane w protokole jako „C”.

**Przykład:**

Zakończył się czas przerwy na żądanie i sędzia umownym gestem przywołuje drużynę A na boisko. Trener drużyny A kontynuuje przekazywanie wskazówek swojej drużynie, która pozostaje w strefie ławki. Sędzia ponownie przywołuje drużynę A na boisko, po czym:

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

**Interpretacja:**

- (a) W trakcie, jak drużyna powraca na boisko, sędzia powinien ostrzec trenera, że jeżeli podobne zachowanie powtórzy się, drużynie A przyznana zostanie dodatkowa przerwa na żądanie.
- (b) Dodatkowa przerwa na żądanie, bez ostrzeżenia, zostanie przyznana drużynie A. Jeżeli drużyna A nie posiada więcej przerw na żądanie do wykorzystania, orzeczony zostanie faul techniczny przeciwko trenerowi drużyny A za opóźnianie gry, zapisany w protokole jako „C”.



## Art. 24. Kozłowanie

### **Reguła:**

Jeżeli zawodnik celowo rzuca piłką o tablicę (nie podejmuje próby rzutu do kosza z gry), traktuje się to tak, jakby zawodnik odbił piłkę od podłoża. Jeżeli następnie ten sam zawodnik dotyka piłkę, zanim dotknęła ona lub została dotknięta przez innego zawodnika, uznaje się to za kozłowanie.

### **Przykład 1:**

Zawodnik A4 jeszcze nie kozłował. A4 odbija piłką o tablicę i łapie ją zanim dotknęła innego zawodnika.

### **Interpretacja:**

Po złapaniu piłki zawodnik A4 może rzucić do kosza lub podać, ale nie może ponownie rozpocząć kozłowania.

### **Przykład 2:**

Po zakończeniu kozłowania, będąc w ruchu lub po zatrzymaniu, zawodnik A4 odbija piłkę o tablicę i łapie lub dotyka ją zanim dotknęła ona innego zawodnika.

### **Interpretacja:**

Zawodnik A4 popełnia błąd podwójnego kozłowania.

## Art. 25. Kroki

### **Reguła:**

Legalnym zagranem jest, jeżeli zawodnik leżący na parkiecie wchodzi w posiadanie piłki. Legalne jest również, jeżeli zawodnik trzymając piłkę przewraca się na parkiet. Dozwoloną akcją jest także, jeżeli zawodnik po upadku przesunie/prześlizgnie się po parkiecie. Jednakże, jeśli następnie ten zawodnik, trzymając piłkę, obraca się lub próbuje wstać, to popełnia błąd.

### **Przykład 1:**

Zawodnik A3 trzymając piłkę traci równowagę i upada na parkiet.

### **Interpretacja:**

Zagranie zawodnika A3, który nieumyślnie przewraca się jest zgodne z przepisami.

### **Przykład 2:**

Zawodnik A3 leżąc na parkiecie wchodzi w posiadanie piłki. Następnie A3:

- (a) Podaje piłkę do zawodnika A4.
- (b) Nadal leżąc na parkiecie rozpoczyna kozłowanie.
- (c) Trzymając piłkę próbuje wstać.

### **Interpretacja:**

W sytuacji (a) i (b) akcja zawodnika A3 jest legalna.

W sytuacji (c) ma miejsce błąd kroków.

**Przykład 3:**

Zawodnik A3 trzymając piłkę przewraca się, a siła jego rozpędu powoduje przesunięcie po parkiecie.

**Interpretacja:**

Nieumyślna akcja zawodnika A3 nie jest naruszeniem przepisów. Jednakże, jeśli następnie A3 nadal trzymając piłkę obraca się lub próbuje wstać zostaje popełniony błąd kroków.

**Art. 28. Osiem sekund****Reguła 1:**

Zastosowanie tego przepisu opiera się tylko i wyłącznie na indywidualnym odliczaniu ośmiu (8) sekund przez sędziego na boisku. W razie jakichkolwiek rozbieżności pomiędzy liczbą sekund odliczoną przez sędziego, a wyświetloną na zegarze 24 sekund, decyzja sędziego ma pierwszeństwo.

**Przykład:**

A4 kozłuje piłkę na swoim polu obrony. Sędzia odgwizduje błąd ośmiu (8) sekund. Zegar 24 sekund wskazuje, że upłynęło tylko siedem (7) sekund.

**Interpretacja:**

Decyzja sędziego jest prawidłowa. Tylko sędzia na boisku jest uprawniony do orzekania, kiedy upłynął okres ośmiu (8) sekund.

**Reguła 2:**

Pomiar ośmiu (8) sekund na polu obrony został zatrzymany z powodu sytuacji rzutu sędziowskiego. Jeżeli w wyniku naprzemiennego posiadania piłki drużyną uprawnioną do wprowadzenia spoza boiska jest drużyna, która była w posiadaniu piłki, to pomiar ośmiu (8) sekund powinien być kontynuowany od momentu jego zatrzymania.

**Przykład:**

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

**Interpretacja:**

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

**Reguła 3:**

Podczas kozłowania z pola obrony na pole ataku piłka wchodzi na pole ataku, kiedy obie stopy kozłującego oraz piłka są w kontakcie z polem ataku.

**Przykład 1:**

A1 stoi okraciem nad linią środkową. Otrzymuje piłkę od zawodnika A2, który jest na polu obrony. Następnie A1 podaje piłkę ponownie do A2, który wciąż znajduje się na swoim polu obrony.

**Interpretacja:**

Legalne zagranie. A1 nie ma obu stóp na polu ataku i dlatego może podać piłkę na pole obrony. Odliczanie ośmiu (8) sekund będzie kontynuowane.

**Przykład 2:**

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

**Interpretacja:**

Legalne zagranie. A2 nie ma obu stóp na polu ataku i dlatego może podać piłkę do A1, który jest na własnym polu obrony. Odliczanie ośmiu (8) sekund będzie kontynuowane.

**Przykład 3:**

A2 kozłuje piłkę ze swojego pola obrony i właśnie postawił jedną (1) stopę (ale nie obydwie) na polu ataku. Następnie A2 podaje piłkę do A1, który stoi okraciem nad linią środkową, po czym A1 rozpoczyna kozłowanie na swoim polu obrony.

**Interpretacja:**

Legalne zagranie. A2 nie ma obu stóp na polu ataku i dlatego może podać piłkę do A1, który jest na własnym polu obrony. A1 może kozłować piłkę na własnym polu obrony. Odliczanie ośmiu (8) sekund będzie kontynuowane.

**Przykład 4:**

Zawodnik A4 kozłuje piłkę z pola obrony i zatrzymuje swój ciągły ruch do przodu ciągle kozłując w momencie, gdy:

- (a) Stoi okraciem nad linią środkową.
- (b) Obiema stopami jest na polu ataku, ale piłka jest kozłowana na polu obrony.
- (c) Obiema stopami jest na polu obrony, ale piłka jest kozłowana na polu ataku.
- (d) Obiema stopami jest na polu ataku, a piłka jest kozłowana na polu obrony, po czym A4 obiema stopami powraca na pole obrony.

**Interpretacja:**

W każdym z tych przypadków kozłujący A4 znajduje się na polu obrony do momentu, aż obie stopy i piłka zetkną się z polem ataku. Pomiar ośmiu (8) sekund powinien być kontynuowany w każdej z tych sytuacji.

## **Art. 29. Dwadzieścia cztery sekundy**

**Reguła 1:**

Rzut do kosza z gry jest oddany pod koniec okresu 24 sekund, a sygnał rozbrzmiewa, gdy piłka jest w powietrzu. Jeśli piłka nie dotyka obręczy, błąd zostaje popełniony, chyba że przeciwnicy wchodzą w oczywiste i natychmiastowe posiadanie piłki. Piłka powinna być przyznana przeciwnikom do wprowadzenia spoza boiska w miejscu najbliższym naruszenia przepisów, z wyjątkiem miejsc bezpośrednio za tablicą.

**Przykład 1:**

A5 wykonuje rzut do kosza z gry i piłka jest w powietrzu, gdy rozbrzmiewa sygnał zegara 24 sekund. Piłka odbija się od tablicy, a następnie toczy się po podłożu i jest dotykana najpierw przez B4, a potem przez A4. W końcu łapie ją zawodnik B5.

**Interpretacja:**

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

**Przykład 2:**

Podczas rzutu z gry zawodnika A5 piłka odbija się od tablicy, ale nie dotyka obręczy. Następnie, podczas walki na zbiorce, piłka jest dotykana, ale nie złapana przez B5, po czym w posiadanie piłki wszedł zawodnik A5. W tym momencie rozbrzmiewa sygnał zegara 24 sekund.

**Interpretacja:**

Jest to błąd 24 sekund. Pomiar 24 sekund powinien być kontynuowany w sytuacji, gdy piłka nie dotyka obręczy i ponownie zawodnik drużyny A wchodzi w jej posiadanie.

**Przykład 3:**

A4 wykonuje rzut z gry pod koniec okresu 24 sekund. Rzut jest legalnie zablokowany przez B4, po czym rozbrzmiewa sygnał 24 sekund. Po sygnale B4 fauluje A4.

**Interpretacja:**

Jest to błąd 24 sekund. Faul B4 powinien zostać pominięty, chyba że jest to faul techniczny, niesportowy lub dyskwalifikujący.

**Przykład 4:**

A4 wykonuje rzut do kosza z gry i kiedy piłka jest w powietrzu rozbrzmiewa sygnał zegara 24 sekund. Piłka nie dotyka obręczy, po czym ma miejsce piłka przetrzymana pomiędzy zawodnikami A5 i B5.

**Interpretacja:**

Jest to błąd 24 sekund. Drużyna B nie weszła w oczywiste i natychmiastowe posiadanie piłki.

**Przykład 5:**

A4 wykonuje rzut do kosza z gry. Kiedy piłka jest w powietrzu brzmi sygnał zegara dwudziestu czterech (24) sekund. Piłka nie dotyka obręczy, a następnie dotyka B4 stojącego na boisku i po tym wychodzi poza boisko.

**Interpretacja:**

Błąd dwudziestu czterech (24) sekund. Drużyna B nie weszła w oczywiste posiadanie piłki.

**Reguła 2:**

Jeżeli sygnał zegara 24 sekund rozbrzmiewa w sytuacji, kiedy w opinii sędziów przeciwnicy wchodzi w oczywiste i natychmiastowe posiadanie piłki, sygnał powinien zostać pominięty, a gra kontynuowana.

**Przykład:**

Pod koniec okresu 24 sekund podanie piłki A4 do A5 (obaj znajdują się na polu ataku) jest niecelne i piłka toczy się na polu obrony drużyny A. Zanim B4 wszedł w posiadanie piłki i miał wolną drogę do kosza, zabrzmiał sygnał zegara 24 sekund.

**Interpretacja:**

Jeżeli B4 wszedł w natychmiastowe i oczywiste posiadanie piłki, to sygnał zegara 24 sekund powinien zostać pominięty, a gra kontynuowana.

**Reguła 3:**

Jeśli drużyna, która posiadała piłkę jest uprawniona do posiadania, w wyniku naprzemiennego posiadania piłki, pomiar czasu 24 sekund powinien być kontynuowany od wartości, która wyświetlana była na zegarze 24 sekund w momencie orzeczenia sytuacji rzutu sędziowskiego.

**Przykład 1:**

Drużyna A jest w posiadaniu piłki i w momencie, gdy zegar 24 sekund wyświetlał wartość dziesięciu (10) sekund, orzeczona została piłka przetrzymana. Prawo do wprowadzenia piłki w wyniku naprzemiennego posiadania przysługuje:

- (a) Drużynie A.
- (b) Drużynie B.

**Interpretacja:**

- (a) Drużynie A pozostanie dziesięć (10) sekund na zegarze 24 sekund.
- (b) Drużyna B otrzyma nowy okres 24 sekund.

**Przykład 2:**

Drużyna jest w posiadaniu piłki i pozostaje jej (10) sekund na zegarze 24 sekund, kiedy piłka wychodzi poza boisko. Sędziowie nie są zgodni czy ostatnim zawodnikiem, który dotknął piłkę zanim wyszła ona poza boisko był A4 czy B4. Zostaje odgwizdana sytuacja rzutu sędziowskiego, a prawo do wprowadzenia piłki w wyniku naprzemiennego posiadania przysługuje:

- (a) Drużynie A.
- (b) Drużynie B.

**Interpretacja:**

- (a) Drużynie A pozostanie dziesięć (10) sekund na zegarze 24 sekund.
- (b) Drużyna B otrzyma nowy okres 24 sekund.

**Reguła 4:**

Jeżeli gra zostaje przerwana przez sędziów w wyniku faula lub błędu (nie w wyniku wyjścia piłki poza boisko) popełnionego przez drużynę nie będącą w posiadaniu piłki i prawo do posiadania piłki przysługuje tej samej drużynie, która wcześniej posiadała ją na polu ataku, to zegar 24 sekund zostaje skasowany w następujący sposób:

- Jeżeli na zegarze 24 sekund wyświetlana jest wartość czternastu (14) sekund lub więcej, to zegar 24 sekund nie powinien zostać skasowany, a pomiar kontynuowany od momentu zatrzymania.
- Jeżeli na zegarze 24 sekund wyświetlana jest wartość trzynastu (13) sekund lub mniej, to zegar 24 sekund powinien zostać skasowany do czternastu (14) sekund.

**Przykład 1:**

B4 wybija piłkę poza boisko na polu ataku drużyny A. Zegar 24 sekund wyświetla wartość ośmiu (8) sekund.

**Interpretacja:**

Drużynie A pozostanie osiem (8) sekund na zegarze 24 sekund.

**Przykład 2:**

A4 kozłuje piłkę na swoim polu ataku i jest faulowany przez B4. Jest to drugi faul drużyny B w tej kwarcie. Zegar 24 sekund wyświetla wartość trzech (3) sekund.

**Interpretacja:**

Drużynie A pozostanie czternaście (14) sekund na zegarze 24 sekund na dokończenie akcji.

**Przykład 3:**

Zegar 24 sekund wyświetla wartość czterech (4) sekund, podczas gdy drużyna A jest w posiadaniu piłki na polu ataku, kiedy:

- (a) A4
- (b) B4

ulega kontuzji i sędziowie przerywają grę.

**Interpretacja:**

Drużynie A pozostanie:

- (a) cztery (4) sekundy
- (b) czternaście (14) sekund

na zegarze 24 sekund.

**Przykład 4:**

A4 oddaje rzut do kosza z gry. Podczas, gdy piłka jest w locie do kosza, odgwizdany zostaje faul obustronny pomiędzy A5 i B5. Zegar 24 sekund wyświetla wartość (6) sekund. Piłka nie wpada do kosza. Strzałka naprzemiennego posiadania piłki wskazuje, że prawo do posiadania piłki przysługuje drużynie A.

**Interpretacja:**

Drużynie A pozostanie tylko sześć (6) sekund na zegarze 24sekund.

**Przykład 5:**

A4 kozłuje piłkę, gdy na zegarze 24 sekund jest wyświetlana wartość pięciu (5) sekund. W tym momencie faulem technicznym ukarany został B4, a następnie trener drużyny A również zostaje ukarany faulem technicznym.

**Interpretacja:**

Po skasowaniu równych kar, gra powinna zostać wznowiona wprowadzeniem piłki spoza boiska przez drużynę A, a zegar 24sekund wyświetlał będzie wartość pięciu (5) sekund.

**Przykład 6:**

Kiedy na zegarze 24 sekund wyświetlana jest wartość:

- (a) szesnastu (16) sekund
- (b) dwunastu (12) sekund

B4 znajdujący się na polu obrony umyślnie kopie piłkę lub uderza w nią pięścią.

**Interpretacja:**

Drużyna B popełnia błąd. Po wprowadzeniu piłki do gry na polu ataku drużynie A pozostanie:

- (a) szesnaście (16) sekund
- (b) czternaście (14) sekund

na zegarze 24 sekund.

**Przykład 7:**

Podczas wprowadzenia piłki do gry przez A2, B4 znajdujący się na własnym polu obrony przekłada ręce ponad linie ograniczające boisko i blokuje podanie A4, kiedy zegar 24 sekund wskazuje wartość:

- (a) dziewiętnastu (19) sekund.
- (b) jedenastu (11) sekund.

**Interpretacja:**

B4 popełnia błąd. Po wprowadzeniu piłki do gry na polu ataku drużynie A pozostanie:

- (a) dziewiętnaście (19) sekund
- (b) czternaście (14) sekund

na zegarze 24 sekund.

**Przykład 8:**

A4 kozłuje piłkę na polu ataku, podczas gdy B4 popełnia faul niesportowy na A4, a na zegarze 24 sekund wyświetlana jest wartość sześciu (6) sekund.

**Interpretacja:**

Niezależnie od tego czy rzuty wolne będą celne, drużyna A będzie upoważniona do wprowadzenia piłki z przedłużenia linii środkowej, naprzeciwko stolika sędziowskiego i otrzyma nowy okres 24 sekund.

Ta sama interpretacja ma zastosowanie w przypadku faula technicznego lub dyskwalifikującego.

**Reguła 5:**

Jeżeli gra jest przerwana przez sędziego z powodu, który nie jest związany z żadną z drużyn i w ocenie sędziów drużyna przeciwna mogłaby zostać postawiona w niekorzystnej sytuacji, pomiar 24 sekund należy kontynuować od momentu jego zatrzymania.

**Przykład 1:**

Zegar czasu gry wskazuje 25 sekund do zakończenia meczu, gdy przy wyniku A 72 – B 72 drużyna A wchodzi w posiadanie piłki i kozłuje ją przez dwadzieścia (20) sekund. Gra zostaje zatrzymana przez sędziów z powodu:

- (a) Zegar do pomiaru 24 sekund nie wystartował.
- (b) Na boisko została rzucona butelka.
- (c) Zegar do pomiaru 24 sekund został błędnie skasowany.

**Interpretacja:**

We wszystkich przypadkach gra zostanie wznowiona wprowadzeniem piłki spoza boiska przez drużynę A i pozostaną jej cztery (4) sekundy na zegarze 24 sekund. Drużyna B została postawiona w niekorzystnej sytuacji, jeżeli drużyna A otrzymałaby nowy okres 24 sekund.

**Przykład 2:**

Po rzucie do kosza z gry zawodnika A3, piłka zostaje zebrana z obręczy, a następnie opanowana przez A5. Dziewięć (9) sekund później błędnie rozbrzmiewa sygnał zegara 24 sekund. Sędziowie przerywają grę.

**Interpretacja:**

Drużyna A będąca w posiadaniu piłki byłaby postawiona w sytuacji niekorzystnej, jeżeli odgwiżdżany zostałby błąd 24 sekund. Po konsultacji z komisarzem oraz mierzącym czas 24 sekund, sędziowie wznowiają grę wprowadzeniem piłki spoza boiska przez drużynę A, a na dokończenie swojej akcji drużynie A pozostanie piętnaście (15) sekund na zegarze 24 sekund.

**Przykład 3:**

Kiedy zostały 4 sekundy na zegarze 24 sekund, A4 wykonuje rzut do kosza z gry. Piłka nie dotyka obręczy, ale mierzący dwadzieścia cztery (24) sekundy, omyłkowo kasuje pomiar dwudziestu czterech (24) sekund. A5 zbiera piłkę i po pewnym czasie zdobywa punkty. W tym momencie sędziowie orientują się w całej sytuacji.

**Interpretacja:**

Sędziowie (po konsultacji z komisarzem, jeśli jest obecny), potwierdzają, że piłka nie dotknęła obręczy po rzucie z gry A4. Teraz muszą zdecydować, czy piłka opuściła ręce A5 przed tym, jak sygnał zegara dwudziestu czterech (24) sekund mógł zabrzmieć, jeśli omyłkowe skasowanie zegara nie miało by miejsca. Jeśli piłka zdaniem sędziów opuściła ręce rzucającego A5, kosz powinien być zaliczony, jeśli nie, błąd dwudziestu czterech (24) sekund powinien być orzeczony i punkty A5 nie uznane.

**Reguła 6:**

Kiedy wprowadzenie piłki jest przyznane drużynie atakującej w konsekwencji faula technicznego, niesportowego lub dyskwalifikującego i zegar czasu gry wskazuje 2 minuty lub mniej w czwartej kwarcie lub w każdej z dogrywek, wprowadzenie piłki zawsze powinno być administrowane z przedłużenia linii środkowej, naprzeciwko stolika sędziowskiego. Zegar dwudziestu czterech (24) sekund powinien być skasowany do dwudziestu czterech (24) sekund, niezależnie od tego czy przerwa na żądanie jest przyznana w ostatnich dwóch minutach meczu.

**Przykład:**

Podczas gdy zegar czasu gry wskazuje 2:00 minuty lub mniej w czwartej kwarcie, A4 kozłuje piłkę na polu ataku a zegar dwudziestu czterech (24) sekund wskazuje sześć (6) sekund do zakończenia akcji, gdy:

- (a) B4 popełnia faul niesportowy
- (b) Trener B otrzymuje przewinienie techniczne

Przerwa na żądanie jest przyznana trenerowi A lub trenerowi B.



**Interpretacja:**

Niezależnie od tego czy rzuty wolne są celne i który trener prosił o przerwę na żądanie, drużynie A powinno być przyznane wprowadzenie piłki spoza boiska, na przedłużeniu linii środkowej, naprzeciwko stolika sędziowskiego. Drużyna A będzie miała także nowy okres dwudziestu czterech (24) sekund.

**Reguła 7:**

Jeśli rzut do kosza z gry został wykonany i następnie jest odgwizdany faul zawodnika obrony, dwadzieścia cztery (24) sekundy powinny być ustawione w następujący sposób:

- jeśli na zegarze dwudziestu czterech (24) sekund było wyświetlane czternaście (14) sekund lub więcej kiedy gra została przerwana, zegar dwudziestu czterech (24) sekund nie powinien być skasowany. Pomiar powinien być kontynuowany od momentu, w którym został zatrzymany.
- jeśli na zegarze dwudziestu czterech (24) sekund było wyświetlane trzynaście (13) sekund lub mniej kiedy gra została przerwana, zegar dwudziestu czterech (24) sekund powinien być skasowany do czternastu (14) sekund.

**Przykład 1:**

A1 wykonuje rzut do kosza z gry. Kiedy piłka jest w powietrzu, a na zegarze dwudziestu czterech (24) sekund pozostaje dziesięć (10) sekund, B2 fauluje w obronie A4. Jest to 2 faul drużyny B w kwarcie. Piłka:

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

**Interpretacja:**

- (a) Kosz zdobyty przez A1 jest zaliczony i piłka będzie przyznana drużynie A do wprowadzenia najbliższego miejsca gdzie został odgwizdany faul. Drużynie A pozostanie (14) sekund na zegarze dwudziestu czterech (24) sekund.
- (b) Piłka będzie przyznana drużynie A do wprowadzenia najbliższego miejsca gdzie został odgwizdany faul. Drużynie A pozostanie (14) sekund na zegarze dwudziestu czterech (24) sekund.

**Przykład 2:**

A1 wykonuje rzut do kosza z gry. Kiedy piłka jest w powietrzu, brzmi sygnał zegara dwudziestu czterech (24) sekund i wtedy zostaje odgwizdany faul B2 na A4. Jest to drugi faul drużyny B w kwarcie. Piłka:

- (a) Wpada do kosza
- (b) Dotyka obręczy, ale nie wpada do kosza.

**Interpretacja:**

- (a) Kosz zdobyty przez A1 jest zaliczony i piłka będzie przyznana drużynie A do wprowadzenia najbliższego miejsca, gdzie został odgwizdany faul. Drużynie A pozostanie czternaście (14) sekund na zegarze dwudziestu czterech (24) sekund.
- (b) Piłka będzie przyznana drużynie A do wprowadzenia najbliższego miejsca, gdzie został odgwizdany faul. Drużynie A pozostanie czternaście (14) sekund na zegarze dwudziestu czterech (24) sekund.

**Przykład 3:**

A1 wykonuje próbę rzutu do kosza z gry. Kiedy piłka jest w powietrzu i zegar dwudziestu czterech (24) sekund wskazuje dziesięć (10) sekund, zostaje odgwizdany faul w obronie B2 na A4. Jest to piąty faul drużyny B w kwarcie. Piłka:

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

**Interpretacja:**

- (a) Kosz zdobyty przez A1 zaliczony i A4 wykona dwa (2) rzuty wolne.
- (b) A4 wykona dwa (2) rzuty wolne.

**Przykład 4:**

A1 wykonuje próbę rzutu do kosza z gry. Kiedy piłka jest w powietrzu, rozbrzmiewa sygnał dwudziestu czterech (24) sekund i wtedy zostaje odgwizdany faul w obronie B2 na A4. Jest to piąty faul w kwarcie. Piłka:

- (a) Wpada do kosza.
- (b) Dotyka obręczy, ale nie wpada do kosza.

**Interpretacja:**

- (a) Kosz zdobyty przez A1 zaliczony i A4 wykona dwa (2) rzuty wolne.
- (b) A4 wykona dwa (2) rzuty wolne.

## **Art. 30. Powrót piłki na pole obrony**

**Reguła 1:**

Zawodnik będący w wyskoku, zachowuje status swojego umiejscowienia, jaki miał w momencie ostatniego kontaktu z podłożem przed wyskokiem. Jednakże, kiedy zawodnik wybija się z własnego pola ataku i będąc w wyskoku wchodzi w posiadanie piłki, to jest on pierwszym zawodnikiem swojego zespołu, który ustanowił posiadanie piłki drużyny.

W wyniku siły swojego rozpędu nie jest wstanie uniknąć powrotu na swoje pole obrony. Dlatego, jeżeli zawodnik będący w wyskoku ustanawia nowe posiadanie piłki swojej drużyny, to umiejscowienie tego zawodnika względem pola ataku/obrony nie zostaje ustanowione do momentu, aż obie jego stopy nie powrócą na podłoże.

**Przykład 1:**

A4 będący na polu obrony próbuje szybko zagrać piłkę do A5, który znajduje się na polu ataku. W tym momencie B3 wyskakuje z pola ataku drużyny B, łapie piłkę będąc w powietrzu, a następnie opada:

- (a) Obiema stopami na polu obrony.
- (b) Okrakiem nad linią środkową.
- (c) Okrakiem nad linią środkową, po czym rozpoczyna kozłowanie lub podaje piłkę na własne pole obrony

**Interpretacja:**

Nie jest to błąd. B3 będąc w powietrzu ustanowił nowe posiadanie piłki przez swoją drużynę, a jego pozycja względem pola ataku/obrony nie była ustanowiona do momentu, aż obie jego stopy nie powróciły na podłoże. We wszystkich przypadkach B3 legalnie znalazł się na polu obrony.

**Przykład 2:**

Podczas rzutu sędziowskiego pomiędzy A4 i B4 na rozpoczęcie pierwszej kwarty, piłka została legalnie zbita, kiedy zawodnik A5 wyskakuje z pola ataku swojej drużyny, łapie piłkę w powietrzu i opada:

- (a) Obiema stopami na własnym polu obrony.
- (b) Okrakiem nad linią środkową.
- (c) Okrakiem nad linią środkową, po czym rozpoczyna kozłowanie lub podaje na własne pole obrony.

**Interpretacja:**

Nie jest to błąd. A5 będąc w wysoku ustanowił pierwsze posiadanie piłki drużyny A. We wszystkich przypadkach A5 legalnie znalazł się na polu obrony.

**Przykład 3:**

A4 wprowadzający piłkę spoza boiska, na wysokości własnego pola ataku, podaje piłkę do partnera A3. A3 wyskakuje z pola obrony i będąc w powietrzu łapie piłkę, po czym ląduje:

- (a) Obiema stopami na polu obrony.
- (b) Okrakiem nad linią środkową.
- (c) Okrakiem nad linią środkową, po czym rozpoczyna kozłowanie lub podaje na własne pole obrony.

**Interpretacja:**

Błąd drużyny A. Wprowadzający piłkę A4 ustanowił posiadanie piłki drużyny A na polu ataku, zanim A3 złapał piłkę będąc w locie i wylądował na własnym polu obrony. We wszystkich przypadkach A3 nielegalnie powrócił na pole obrony.

**Przykład 4:**

A4 będący na własnym polu obrony wykonuje podanie do A5 znajdującego się na polu ataku. B4 wyskakuje z własnego pola ataku, będąc w locie łapie piłkę i zanim wylądował na polu obrony, podał piłkę do B5 będącego na polu obrony.

**Interpretacja:**

Drużyna B popełniła błąd nielegalnego powrotu piłki na pole obrony.

**Reguła 2:**

Żywa piłka powraca nielegalnie na pole obrony, kiedy zawodnik drużyny A znajdujący się na polu ataku powoduje, że piłka dotyka pola obrony, a następnie zawodnik drużyny A jest pierwszym, który dotyka piłkę na polu ataku lub polu obrony. Zagranie legalnym jest jednak, jeżeli zawodnik drużyny A, znajdujący się na polu obrony, powoduje, że piłka dotyka pola ataku, a następnie zawodnik drużyny A jest pierwszym, który dotyka piłkę na polu ataku lub polu obrony.

**Przykład 1:**

A4 stojący obiema stopami na polu ataku w pobliżu linii środkowej, wykonuje podanie kozłem do A5, który także stoi obiema stopami na polu ataku w pobliżu linii środkowej. Podczas podania piłka dotyka pola obrony zanim dotyka zawodnika A5.

**Interpretacja:**

Zostaje popełniony błąd nielegalnego powrotu piłki na pole obrony.

**Przykład 2:**

A4 stojący obiema stopami na polu obrony w pobliżu linii środkowej, wykonuje podanie kozłem do A5, który także stoi obiema stopami na polu obrony w pobliżu linii środkowej. Podczas podania piłka dotyka pola ataku zanim dotyka zawodnika A5.

**Interpretacja:**

Zagranie legalne.

**Przykład 3:**

A4 znajdujący się na polu obrony podaje piłkę na pole ataku. Piłka odbija się od sędziego stojącego na boisku okraciem nad linią środkową, a następnie jest dotykana przez A5 znajdującego się na polu obrony.

**Interpretacja:**

Zagranie legalne. Nie został popełniony błąd powrotu piłki na pole obrony, ponieważ to nie zawodnik drużyny A był ostatnim, który dotknął piłkę na polu ataku tej drużyny. Jakkolwiek, ponieważ piłka wchodzi na pole ataku, odliczanie ośmiu sekund powinno być wstrzymane w momencie, kiedy piłka dotyka sędziego i odliczane od nowa tak szybko jak tylko zawodnik A5 dotknie piłkę.

### **Art. 31. Dotykание piłki i ingerencja w jej lot**

**Reguła 1:**

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

**Przykład:**

Podczas ostatniego lub jedyne go rzutu wolnego wykonywanego przez A4:

- (a) Zanim piłka dotknęła obręczy
- (b) Po tym, jak piłka obita się od obręczy i nadal ma szansę wpaść do kosza B4 sięga przez kosz od spodu i dotyka piłkę.

**Interpretacja:**

B4 popełnia błąd nielegalnego dotykания piłki.

- (a) Jeden (1) punkt zostanie zaliczony dla A4, a zawodnik B4 ukarany zostanie faulem technicznym.
- (b) Jeden (1) punkt zostanie zaliczony dla A4, ale zawodnik B4 nie zostanie ukarany faulem technicznym.

**Reguła 2:**

Kiedy piłka jest ponad obręczą, podczas podania lub po tym, jak odbiła się od obręczy, to dotykание jej, sięgając przez kosz od spodu, jest ingerencją w jej lot do kosza.

**Przykład:**

W rezultacie podania, piłka znajduje się ponad obręczą, kiedy zawodnik B4 sięga przez kosz od spodu i dotyka piłkę.

**Interpretacja:**

B4 popełnia błąd. Należy zaliczyć dwa (2) lub trzy (3) punkty dla drużyny A.

### **Reguła 3:**

Podczas ostatniego lub jedyne go rzutu wolnego, po tym jak piłka dotknie obręczy, rzut wolny zmienia swój status na rzut z gry za dwa punkty, gdy piłka zostaje legalnie dotknięta przez któregokolwiek zawodnika, zanim wpadnie do kosza.

### **Przykład:**

Piłka po ostatnim lub jedynym rzucie wolnym wykonywanym przez A4 odbija się od obręczy. B4 próbuje zbić piłkę, jednak ta wpada do kosza.

### **Interpretacja:**

Piłka została legalnie dotknięta. Rzut wolny zmienił swój status i należy zaliczyć dwa (2) punkty dla drużyny A.

### **Reguła 4:**

Jeżeli, podczas próby rzutu do kosza z gry, piłka zostanie dotknięta przez zawodnika podczas jej lotu wznoszącego, to wszystkie ograniczenia związane z dotykaniem piłki i ingerencją w jej lot mają zastosowanie.

### **Przykład:**

Podczas próby rzutu do kosza z gry, piłka w locie wznoszącym zostaje dotknięta przez zawodnika B5 (lub A5). Następnie, w locie opadającym, jest dotykana przez zawodnika:

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

### **Interpretacja:**

Dotknięcie piłki w locie wznoszącym przez zawodnika B5 lub A5 jest legalne i nie powoduje, zmiany statusu rzutu z gry. Jednakże, kolejne dotknięcie piłki w locie opadającym przez zawodnika A3 lub B3 jest błędem. Decyzja:

- (a) Piłka powinna być przyznana drużynie B z przedłużenia linii rzutów wolnych.
- (b) Należy zaliczyć dwa (2) lub trzy (3) punkty dla drużyny A.

### **Reguła 5:**

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

### **Przykład:**

Pod koniec meczu A4 wykonuje rzut za trzy punkty. Podczas, gdy piłka jest w powietrzu po tym rzucie, rozbrzmiewa sygnał zegara czasu gry na koniec meczu. Po sygnale B4 powoduje wibrację tablicy lub obręczy, która w ocenie sędziego, zapobiegła wpadnięciu piłki do kosza.

### **Interpretacja:**

Nawet po sygnale zegara czasu gry kończącym mecz piłka pozostaje żywa, dlatego też ma miejsce ingerencja w lot piłki do kosza. Należy zaliczyć trzy (3) punkty dla drużyny A.

### **Reguła 6:**

Ingerencja w lot piłki po rzucie z gry ma miejsce, gdy zawodnik obrony lub ataku dotyka kosza lub tablicy, podczas, gdy piłka jest w kontakcie z obręczą i ciągle ma szansę wpaść do kosza.

**Przykład:**

Po rzucie z gry zawodnika A4 piłka odbija się od obręczy, a następnie ponownie na nią opada. Piłka jest ciągle w kontakcie z obręczą, gdy zawodnik B4 dotyka kosza lub tablicy.

**Interpretacja:**

B4 popełnia błąd. Ograniczenia dotyczące ingerencji w lot piłki mają zastosowanie przez cały czas, gdy piłka ma szansę wpaść do kosza.

**Art. 33. Zetknięcia osobiste: ogólne zasady****33.10. Półkole podkoszowe****Reguła:**

Celem wprowadzenia półkola podkoszowego jest nienagradzanie zawodnika obrony, który zajął pozycję pod własnym koszem, w celu wywalczenia faula szarży zawodnika ataku będącego w posiadaniu piłki i penetrującego w kierunku kosza przeciwnika.

Przepis półkola podkoszowego ma zastosowanie, gdy:

- (a) Zawodnik obrony ma obie stopy wewnątrz półkola (zobacz Diagram 1). Linia półkola **nie** jest jego częścią.
- (b) Zawodnik ataku penetruje w kierunku kosza przechodząc przez linie półkola podkoszowego i wykonuje próbę rzutu do kosza lub podania będąc w powietrzu.

Przepis półkola podkoszowego **nie** ma zastosowania i wszystkie kontakty powinny być oceniane według normalnych przepisów, np. zasada cylindra lub blok/szarża dla:

- (a) Wszystkich sytuacji dziejących się poza półkolem podkoszowym, także dla tych, mających miejsce pomiędzy półkolem, a linią końcową.
- (b) Wszystkich sytuacji zbiórki, kiedy po rzucie do kosza piłka jest zbierana i dochodzi do kontaktu pomiędzy zawodnikami.
- (c) Wszystkich nielegalnych użyc rąk, ramion, nóg lub ciała przez zawodnika ataku lub obrony.

**Przykład 1:**

A4 wyskakuje spoza obszaru półkola podkoszowego w celu oddania rzutu i wpada na B4, który znajduje się wewnątrz obszaru półkola podkoszowego.

**Interpretacja:**

Legalna akcja A4, przepis półkola podkoszowego ma zastosowanie.

**Przykład 2:**

A4 kozłuje piłkę wzdłuż linii końcowej i będąc w obszarze bezpośrednio za tablicą wyskakuje w bok lub w tył wpadając na B4, który ustanowił legalną pozycję obronną wewnątrz obszaru półkola podkoszowego.

**Interpretacja:**

Faul szarżowania zawodnika A4. Przepis półkola podkoszowego nie ma zastosowania, ponieważ A4 wchodzi w obszar półkola podkoszowego z miejsca bezpośrednio za tablicą (zobacz Diagram 1).

**Przykład 3:**

Piłka po rzucie z gry zawodnika A4 odbija się od obręczy i dochodzi do sytuacji zbiórki. A5 wyskakuje w powietrze, łapie piłkę, a następnie wpada na B4, który zajął legalną pozycję wewnątrz obszaru półkola podkoszowego.

**Interpretacja:**

Faul szarżowania zawodnika A5. Przepis półkola podkoszowego nie ma zastosowania.

**Przykład 4:**

A4 penetruje pod kosz i jest w akcji rzutowej. Zamiast dokończyć akcję rzutem do kosza, podaje piłkę do A5, który znajduje się bezpośrednio za nim. Następnie A4 wpada na B4, który jest w obszarze półkola podkoszowego. W tym samym czasie A5 z piłką w rękach penetruje pod kosz w celu zdobycia punktów.

**Interpretacja:**

Faul szarżowania zawodnika A4. Przepis półkola podkoszowego nie ma zastosowania, jeśli zawodnik A4 nielegalnie użył swojego ciała, aby A5 miał wolną drogę do kosza.

**Przykład 5:**

A4 penetruje pod kosz i znajduje się w akcji rzutowej. Zamiast dokończyć akcję rzutem do kosza, podaje piłkę do A5, który znajduje się w rogu boiska. Następnie A4 wpada na B4, który znajduje się w obszarze półkola podkoszowego.

**Interpretacja:**

Legalna akcja A4. Przepis półkola podkoszowego ma zastosowanie.



Diagram 1 Pozycja zawodnika wewnątrz/na zewnątrz obszaru półkola podkoszowego

## **Art. 35 Faul obustronny**

### **Reguła:**

Kiedykolwiek decyzje sędziów są przeciwstawne lub naruszenia przepisów mają miejsce mniej więcej w tym samym czasie i jedną (1) z kar jest niezaliczenie punktów, wtedy ta kara ma pierwszeństwo i żadne punkty nie mogą być zaliczone.

### **Przykład:**

Podczas akcji rzutowej następuje kontakt pomiędzy rzucającym A4 i obrońcą B4. Piłka wpada do kosza. Sędzia prowadzący odgwizduje faul w ataku zawodnika A4 i dlatego punkty nie mogą być zaliczone. Sędzia postępujący odgwizduje faul obrońcy B4 i dlatego punkty powinny być zaliczone.

### **Interpretacja:**

Jest to sytuacja faula obustronnego i dlatego punkty nie mogą być zaliczone. Gra zostanie wznowiona poprzez wprowadzenie piłki przez drużynę A z przedłużenia linii rzutów wolnych. Drużynie A pozostanie tyle sekund z okresu 24 sekund, ile pozostawało w momencie popełnienia faula obustronnego.

## **Art. 36. Faul niesportowy**

### **Reguła 1:**

Podczas dwóch (2) ostatnich minut czwartej kwarty lub dwóch (2) ostatnich minut każdej dogrywki piłka wprowadzana spoza boiska ciągle pozostaje w rękach sędziego lub w dyspozycji zawodnika wprowadzającego ją do gry. Jeżeli w tym momencie zawodnik obrony spowoduje kontakt z zawodnikiem ataku na boisku i faul zostanie odgwizdany, to musi on zostać orzeczony, jako faul niesportowy.

### **Przykład 1:**

Zegar czasu gry pokazuje, że do końca meczu pozostało 53 sekundy. A4 ma piłkę w rękach lub piłka jest w jego dyspozycji celem wprowadzenia jej spoza boiska, gdy B5 grający na boisku powoduje kontakt i zostaje odgwizdany jego faul.

### **Interpretacja:**

B5 w sposób oczywisty nie podjął próby zagrania piłką i uzyskał korzyść, poprzez niewłączenie zegara czasu gry. Faul niesportowy musi zostać odgwizdany, bez ostrzegania zawodnika.

### **Przykład 2:**

Zegar czasu gry wskazuje, że do końca meczu pozostały 53 sekundy i A4 ma piłkę w rękach lub piłka jest w jego dyspozycji celem wprowadzenia jej spoza boiska, kiedy A5 powoduje kontakt z B5 grającym na boisku i zostaje odgwizdany faul A5.

### **Interpretacja:**

A5 nie uzyskał korzyści popełniając faul. Jest to normalny faul osobisty, chyba że z powodu nadmiernego kontaktu powinien zostać orzeczony faul niesportowy. Drużyna B wznowi grę wprowadzeniem piłki spoza boiska z miejsca najbliższego naruszenia przepisów.



### **Reguła 2:**

W ostatniej minucie(tach) meczu, po tym, jak piłka opuściła ręce zawodnika wprowadzającego ją do gry, zawodnik obrony w celu zatrzymania zegara czasu gry lub niedopuszczenia do jego włączenia, powoduje kontakt z zawodnikiem ataku na boisku, który już prawie złapał lub właśnie złapał piłkę. Taki kontakt powinien zostać odgwizdany **niezwłocznie** jako normalny faul osobisty, chyba, że spełnia kryteria faula niesportowego lub dyskwalifikującego. **Zasada korzyść/niekorzyść w tej sytuacji nie ma zastosowania.**

### **Przykład 1:**

Zegar czasu gry wskazuje, że do końca meczu pozostała minuta i dwie sekundy (1:02) przy wyniku A83 – B80. Piłka opuściła ręce A4 wprowadzającego ją do gry spoza boiska, gdy B5 spowodował kontakt z A5 grającym na boisku, w momencie, gdy ten już prawie złapał piłkę. Został odgwizdany faul B5.

### **Interpretacja:**

Normalny faul osobisty B5 powinien zostać niezwłocznie odgwizdany, chyba że w opinii sędziego kontakt B5 był na tyle mocny, że powinien zostać orzeczony faul niesportowy lub dyskwalifikujący.

### **Przykład 2:**

Zegar czasu gry wskazuje, że do końca meczu pozostała minuta i dwie sekundy (1:02) przy wyniku A83 – B80. Piłka opuściła ręce A4 wprowadzającego ją do gry spoza boiska, kiedy A5 spowodował kontakt z B5 grającym na boisku. Został odgwizdany faul A5.

### **Interpretacja:**

A5 nie uzyskał korzyści popełniając faul. Normalny faul osobisty przeciwko A5 powinien zostać **niezwłocznie** odgwizdany, chyba że nastąpił nadmierny kontakt. Drużyna B wprowadzi piłkę do gry spoza boiska, z miejsca najbliższego naruszenia przepisów.

### **Przykład 3**

Zegar czasu gry wskazuje, że do końca meczu pozostała minuta i dwie sekundy (1:02) przy wyniku A83 – B80. Piłka opuściła ręce A4 wprowadzającego ją do gry spoza boiska, kiedy **w zupełnie innym miejscu na boisku od tego, skąd wprowadzana jest piłka**, B5 powoduje kontakt z A5 i zostaje odgwizdany faul B5.

### **Interpretacja:**

B5 w oczywisty sposób nie chciał zagrać piłką i uzyskał korzyść, ponieważ zegar czasu gry nie wystartował. Faul niesportowy musi zostać odgwizdany bez ostrzegania zawodnika.

## **Art. 38. Faul techniczny**

### **Reguła 1:**

Gdy sędzia oficjalnie ostrzega zawodnika za zagranie lub zachowanie, którego powtórzenie może skutkować orzeczeniem faula technicznego, to takie ostrzeżenie musi być również zakomunikowane trenerowi danej drużyny i będzie miało zastosowanie do wszystkich członków tej drużyny za podobne zagrania do końca meczu. Oficjalne ostrzeżenie powinno mieć miejsce tylko wtedy, gdy piłka jest martwa i zegar czasu gry jest zatrzymany.

**Przykład:**

Członek drużyny A dostaje ostrzeżenie za:

- (a) Opóźnianie wprowadzenia piłki.
- (b) Swoje zachowanie.
- (c) Każde inne zagranie, którego powtórzenie może skutkować orzeczeniem faula technicznego.

**Interpretacja:**

Ostrzeżenie powinno być zakomunikowane także trenerowi A i będzie odnosić się do wszystkich członków drużyny A za podobne zagrania do końca meczu.

**Reguła 2:**

Jeżeli podczas przerwy w meczu faul techniczny zostaje popełniony przez członka drużyny uprawnionego do gry, który jednocześnie pełni funkcję grającego trenera, to faul ten należy potraktować jako faul zawodnika i zaliczyć do fauli drużyny w części meczu następującej po przerwie.

**Przykład:**

Grający trener A4 zostaje ukarany faulem technicznym za:

- (a) Chwytnie obręczy kosza podczas rozgrzewki przed meczem lub w przerwie meczu.
- (b) Swoje zachowanie podczas przerwy w meczu.

**Interpretacja:**

W obu sytuacjach faul techniczny zostanie orzeczony przeciwko A4 jako zawodnikowi. Faul ten jest traktowany jako jeden (1) z fauli drużyny w następnej części meczu, jak również jako jeden (1) z pięciu (5) fauli, po popełnieniu których A4 stanie się zawodnikiem wykluczonym.

**Reguła 3:**

Podczas gdy zawodnik jest w akcji rzutowej, jego przeciwnicy nie mogą rozpraszać jego uwagi, poprzez zachowania takie jak wymachiwanie ręką(ami) w celu zasłaniania zawodnikowi pola widzenia, głośne okrzyki, mocne tupanie stopami lub klaskanie w pobliżu zawodnika. Zachowania takie mogą być karane faulem technicznym, jeżeli postawiły zawodnika rzucającego w sytuacji niekorzystnej lub ostrzeżeniem, jeżeli nie postawiły zawodnika rzucającego w sytuacji niekorzystnej.

**Przykład:**

A4 jest w trakcie próby rzutu do kosza z gry, gdy B4 rozprasza jego uwagę głośno krzyżąc lub mocno tupiąc stopami o boisko. Rzut do kosza z gry jest:

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

**Interpretacja:**

B4 powinien otrzymać ostrzeżenie, które również powinno zostać zakomunikowane trenerowi B.

- (a) To ostrzeżenie odnosić się będzie do wszystkich członków drużyny B za podobne zachowania do końca meczu.
- (b) B4 zostanie ukarany faulem technicznym.

**Reguła 4:**

Jeżeli zawodnik powraca do gry po tym, jak popełnił piąty faul i został poinformowany o tym, że nie jest już uprawniony do gry, to jego nielegalne uczestnictwo w grze zostanie ukarane niezwłocznie po tym, jak zostanie odkryte, ale bez postawienia drużyny przeciwnej w sytuacji niekorzystnej.

**Przykład:**

Po popełnieniu piątego faula B4 został poinformowany, że nie jest już uprawniony do gry. Następnie w wyniku zmiany B4 powraca do gry. Nielegalne uczestnictwo B4 w grze zostaje odkryte:

- (a) Zanim piłka stała się żywa przy wznawianiu gry.
- (b) Po tym jak piłka stała się żywa i jest w posiadaniu drużyny A.
- (c) Po tym jak piłka stała się żywa i jest w posiadaniu drużyny B.
- (d) Po tym jak piłka stała się ponownie martwa po powrocie B4 do gry.

**Interpretacja:**

- (a) Zawodnik B4 musi opuścić boisko niezwłocznie. Trener drużyny zostanie ukarany faulem technicznym, zapisanym jako „B”.
- (b) Gra zostanie zatrzymana niezwłocznie, pod warunkiem niepostawienia drużyny A w sytuacji niekorzystnej. B4 musi opuścić boisko, a trener drużyny B zostanie ukarany faulem technicznym, zapisanym jako „B”.
- (c) i (d) Gra zostanie zatrzymana niezwłocznie. Zawodnik B4 musi opuścić boisko, a trener drużyny B zostanie ukarany faulem technicznym, zapisanym jako „B”.

**Reguła 5:**

Jeżeli zawodnik, po tym jak został poinformowany, że nie jest już uprawniony do gry z powodu popełnienia piątego faula, wraca do gry i zanim zostaje to odkryte zdobywa punkty z gry, popełnia faul lub jest faulowany, punkty zostają zaliczone, a faul potraktowany jako faul zawodnika.

**Przykład:**

B4 po popełnieniu piątego faula i po tym jak został poinformowany, że nie jest już uprawniony do gry, w wyniku kolejnej zmiany wraca na boisko jako zmiennik. Nielegalne uczestnictwo w grze B4 zostaje odkryte po tym, jak:

- (a) B4 zdobywa punkty z gry.
- (b) B4 popełnia faul.
- (c) B4 jest faulowany przez A4 (piąty faul drużyny).

**Interpretacja:**

- (a) Punkty zdobyte przez B4 zostają zaliczone.
- (b) Faul popełniony przez B4 zostanie potraktowany jako faul osobisty.
- (c) Dwa (2) rzuty wolne przyznane B4 wykona jego zmiennik.

We wszystkich przypadkach trener drużyny B zostanie ukarany faulem technicznym, zapisanym jako „B”.

**Reguła 6:**

Jeżeli zawodnik, po popełnieniu piątego faula, nie został poinformowany, że nie jest uprawniony do gry i pozostaje w grze lub do niej powraca, to zawodnik ten zostanie usunięty z gry niezwłocznie po odkryciu błędu, ale bez postawienia drużyny przeciwnej w sytuacji niekorzystnej. Żadna kara nie zostanie orzeczona za jego nielegalne uczestnictwo w grze. Jeżeli zawodnik ten zdobywa punkty z gry, popełnia faul lub jest faulowany, punkty zostaną zaliczone, a faul potraktowany jako faul zawodnika.

**Przykład 1:**

A10 prosi o zmianę za A4. Następnie piłka staje się martwa w wyniku faula popełnionego przez A4 i A10 wchodzi na boisko. Sędziowie nie informują A4, że faul, który popełnił był jego piątym. Później, w wyniku kolejnej zmiany, A4 wraca do gry. Nielegalne uczestnictwo w grze A4 zostaje odkryte:

- (a) Po tym, jak zegar czasu gry został włączony i podczas, gdy A4 uczestniczy w grze jako zawodnik.
- (b) Po tym, jak A4 zdobywa punkty z gry.
- (c) Po tym, jak A4 fauluje B4.
- (d) Po tym, jak B4 fauluje A4 podczas nieudanej próby rzutu do kosza.

**Interpretacja:**

- (a) Gra zostanie zatrzymana i A4 zostanie zastąpiony przez zmiennika, bez postawienia drużyny B w sytuacji niekorzystnej. Żadna kara nie zostanie orzeczona za nielegalne uczestnictwo w grze A4.
- (b) Punkty zdobyte przez A4 zostaną zaliczone.
- (c) Faul popełniony przez A4 zostanie potraktowany jako faul zawodnika i odpowiednio ukarany.
- (d) Faul B4. Zmiennik A4 wykona dwa (2) lub trzy (3) rzuty wolne.

**Przykład 2:**

Dziesięć (10) minut przed rozpoczęciem meczu, A4 został ukarany faulem technicznym. Przed rozpoczęciem meczu trener B wskazuje B4 do wykonania dwóch (2) rzutów wolnych, jednakże B4 nie znajduje się w pierwszej piątce.

**Interpretacja:**

Jeden z zawodników wyznaczonych przez trenera B do rozpoczęcia meczu musi wykonać rzuty wolne. Zmiana nie może zostać dokonana przed rozpoczęciem czasu gry.

**Reguła 7:**

Jeżeli zawodnik upada udając, że był faulowany w celu uzyskania nieuzasadnionej korzyści, polegającej na odgwizdaniu faula jego przeciwnikowi lub w celu wywołania niesportowej atmosfery, skierowanej przeciwko sędziom, to takie zachowanie powinno zostać uznane za niesportowe.

**Przykład:**

A4 penetruje w kierunku kosza, gdy zawodnik obrony B4 upada na plecy bez kontaktu pomiędzy tymi graczami lub pod wpływem nieistotnego kontaktu, który w oczywisty sposób, nie mógł spowodować teatralnego upadku B4. Ostrzeżenie za podobne zagranie zostało już wcześniej zakomunikowane zawodnikom drużyny B poprzez ich trenera.

***Interpretacja:***

Takie zachowanie jest oczywiście niesportowe i negatywnie wpływa na właściwy przebieg meczu. Powinien zostać orzeczony faul techniczny.

***Reguła 8:***

Rezultatem dopuszczania do nadmiernego wymachiwania łokciami, szczególnie w sytuacjach zbiórek lub szczelnego krycia, może być groźna kontuzja. Jeżeli, w wyniku takiego zagrania następuje kontakt, można orzec faul osobisty. Jeżeli, w wyniku takiego zagrania nie następuje kontakt, można orzec faul techniczny.

***Przykład:***

A4 uzyskuje kontrolę nad piłką podczas zbiórki i opada na podłogę, po czym natychmiast jest dokładnie kryty przez B4. Bez spowodowania kontaktu z B4, A4 nadmiernie wymachuje łokciami w celu przestraszenia B4 lub w celu stworzenia sobie wystarczającej przestrzeni do wykonania obrotu, podania lub rozpoczęcia kozłowania.

***Interpretacja:***

Zagranie A4 nie jest zgodne z duchem i intencją przepisów. Faul techniczny może zostać orzeczony przeciwko A4.

## **Art. 39. Bójka**

***Reguła:***

Jeżeli drużynie została przyznana piłka do wprowadzenia spoza boiska, ponieważ drużyna ta była w posiadaniu piłki w momencie wystąpienia sytuacji bójki lub zagrożenia sytuacją bójki, to ta drużyna, w momencie wznowienia, otrzyma tylko tyle czasu na dokończenie akcji, ile pozostało na zegarze 24sekund.

***Przykład:***

Drużyna A posiada piłkę przez dwadzieścia (20) sekund, kiedy następuje sytuacja, która może doprowadzić do bójki. Sędziowie dyskwalifikują członków obu drużyn za opuszczenie stref ławek drużyny.

***Interpretacja:***

Drużyna A, która była w posiadaniu piłki zanim nastąpiła sytuacja bójki, otrzyma piłkę do wprowadzenia z przedłużenia linii środkowej, naprzeciw stolika sędziowskiego i na zegarze 24 sekund pozostaną tylko cztery (4) sekundy.

## **Art. 42. Sytuacje specjalne**

***Reguła 1:***

W przypadku wystąpienia sytuacji specjalnych, z wieloma karami do wykonania podczas tego samego okresu zatrzymania gry, sędziowie muszą zwracać szczególną uwagę na kolejność, w jakiej błęd lub faule wystąpiły, tak by móc zdecydować, które kary zostaną wykonane, a które skasowane.

**Przykład 1:**

A4 wykonuje rzut do kosza z gry. Podczas gdy piłka jest w locie do kosza, brzmi sygnał zegara 24sekund. Po sygnale, ale zanim A4 opadł na podłogę, B4 fauluje niesportowo A4, a następnie:

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

**Interpretacja:**

We wszystkich trzech przypadkach faul niesportowy B4 nie może zostać pominięty.

- (a) A4 był faulowany przez B4 podczas, gdy A4 był w akcji rzutowej. Błąd 24 sekund drużyny A powinien zostać pominięty, jako że zostałby on popełniony po wystąpieniu faula niesportowego. Dwa (2) lub trzy (3) rzuty wolne powinny zostać przyznane A4, po których drużyna A otrzyma piłkę do wprowadzenia na przedłużeniu linii środkowej, naprzeciw stolika sędziowskiego.
- (b) Nie zostaje popełniony błąd 24 sekund. Dwa (2) lub trzy (3) rzuty wolne powinny zostać przyznane A4, po których drużyna A otrzyma piłkę do wprowadzenia na przedłużeniu linii środkowej, naprzeciw stolika sędziowskiego.
- (c) Dwa (2) lub trzy (3) punkty zostaną zaliczone A4 oraz zostanie mu przyznany jeden (1) dodatkowy rzut wolny, po którym drużyna A otrzyma piłkę do wprowadzenia na przedłużeniu linii środkowej, naprzeciw stolika sędziowskiego.

**Przykład 2:**

A4 wykonuje próbę rzutu do kosza będąc w wyskoku i jest faulowany przez B3. Następnie, będąc nadal w akcji rzutowej, jest faulowany przez B4.

**Interpretacja:**

Faul B4 powinien zostać pominięty, chyba, że spełnia on kryteria faula niesportowego lub dyskwalifikującego.

**Przykład 3:**

B4 fauluje niesportowo zawodnika A4. Po faulu zostają orzeczone faule techniczne dla trenerów drużyny A i B.

**Interpretacja:**

Faule powinny zostać skasowane w kolejności, w jakiej zostały popełnione. Dlatego faul niesportowy zawodnika B4 oraz faul techniczny trenera drużyny A powinny zostać skasowane. Gra zostanie wznowiona wykonaniem kary za faul techniczny trenera drużyny B. Dwa (2) rzuty wolne wykona dowolny zawodnik drużyny A.

**Reguła 2:**

Jeśli zostaje orzeczony faul obustronny w czasie wykonywania rzutów wolnych lub jeżeli faule o równych karach zostaną popełnione w czasie wykonywania rzutów wolnych, to faule te zostaną zapisane, ale żadne kary nie zostaną wykonane.

**Przykład 1:**

A4 przyznano dwa (2) rzuty wolne. Po pierwszym rzucie wolnym:

- (a) Zostaje orzeczony faul obustronny pomiędzy A5 i B5.
- (b) A5 i B5 zostają ukarani faulami technicznymi.

**Interpretacja:**

Faule powinny być orzeczone przeciwko A5 i B5, a następnie A4 wykona drugi rzut osobisty. Gra zostanie wznowiona normalnie, jak po jedynym lub ostatnim rzucie wolnym.

**Przykład 2:**

A4 zostają przyznane dwa (2) rzuty wolne. Obydwa rzuty są celne. Zanim piłka stała się ponownie żywa po ostatnim rzucie wolnym:

- (a) Zostaje orzeczony faul obustronny A5 i B5.
- (b) A5 i B5 popełniają faule techniczne.

**Interpretacja:**

W obydwu przypadkach faule powinny zostać zapisane właściwym zawodnikom, po czym gra powinna zostać wznowiona wprowadzeniem piłki z linii końcowej, jak po każdym ostatnim lub jedynym celnym rzucie wolnym.

**Reguła 3:**

W przypadku faula obustronnego i skasowania równych kar przeciwko obu drużynom, jeżeli nie pozostają żadne kary do wykonania, gra jest kontynuowana wprowadzeniem piłki przez drużynę, która była w posiadaniu piłki lub miała prawo do posiadania piłki przed pierwszym naruszeniem przepisów.

W przypadku, gdy żadna drużyna nie była w posiadaniu piłki lub nie miała prawa do posiadania piłki przed pierwszym naruszeniem przepisów, to jest to sytuacja rzutu sędziowskiego. Gra zostaje wznowiona zgodnie ze strzałką naprzemiennego posiadania piłki.

**Przykład:**

Podczas przerwy w grze pomiędzy pierwszą a drugą kwartą faule dyskwalifikujące zostają orzeczone przeciwko A5 i B5 lub zostają orzeczone faule techniczne dla trenerów drużyny A i B.

Strzałka naprzemiennego posiadania piłki wskazuje:

- (a) Drużynę A.
- (b) Drużynę B.

**Interpretacja:**

- (a) Gra zostaje wznowiona wprowadzeniem piłkę przez drużynę A z przedłużenia linii środkowej, naprzeciw stolika sędziowskiego. W momencie, kiedy piłka dotyka lub jest legalnie dotknięta przez zawodnika na boisku, strzałka powinna zostać przestawiona w stronę drużyny B.
- (b) Następuje taka sama procedura, rozpoczynając wprowadzeniem piłki przez drużynę B.

## **Art. 44. Pomyłka możliwa do naprawienia**

### **Reguła 1:**

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

Następuje pomyłka	- Wszystkie pomyłki następują podczas martwej piłki
Żywa piłka	- Pomyłka możliwa do naprawienia
Włączenie zegara lub jego dalszy bieg	- Pomyłka możliwa do naprawienia
Martwa piłka	- Pomyłka możliwa do naprawienia
Żywa piłka	- Pomyłka nie jest już możliwa do naprawienia

Po naprawieniu pomyłki, gra będzie wznowiona przyznaniem piłki drużynie, która miała prawo do piłki w momencie, kiedy grę przerwano w celu dokonania poprawy.

### **Przykład:**

Zawodnik B4 fauluje zawodnika A4 i jest to czwarty faul drużyny w tej kwarcie. Sędziowie popełniają błąd, przyznając zawodnikowi A4 dwa (2) rzuty wolne. Po ostatnim celnym rzucie wolnym, gra zostaje wznowiona, a zegar czasu gry włączony. Zawodnik B5 dostaje piłkę, kozłuje i zdobywa punkty.

Pomyłka zostaje odkryta:

- (a) Zanim
- (b) Po tym, jak

piłka znajduje się w dyspozycji zawodnika drużyny A do wprowadzenia z za linii końcowej.

### **Interpretacja:**

Punkty zdobyte przez zawodnika B5 zostają zaliczone.

W przypadku (a) rzuty osobiste zostaną anulowane. Pomyłka wciąż jest możliwa do naprawienia i drużynie A zostanie przyznana piłka do wprowadzenia spoza linii końcowej, gdzie gra została przerwana celem dokonania naprawy.

W przypadku (b) pomyłka nie jest już możliwa do naprawienia i gra będzie kontynuowana.

### **Reguła 2:**

Jeżeli pomyłka polega na tym, że nieprawidłowy zawodnik wykonał rzut(y) wolny(e), rzut(y) wolny(e) zostaną anulowane. Piłkę należy przyznać przeciwnikom do wprowadzenia z przedłużenia linii rzutów wolnych:

chyba, że gra została wznowiona i w jej efekcie wprowadzenie piłki do gry należy przyznać drużynie z miejsca najbliższego, gdzie grę przerwano;

chyba, że pozostają do wykonania kary za późniejsze naruszenia przepisów.

Jeżeli sędziowie odkrywają, zanim piłka opuści ręce zawodnika wykonującego pierwszy lub jedyny rzut wolny, że nieprawidłowy zawodnik ma zamiar wykonać rzut(y) wolny(e), powinien on zostać niezwłocznie zastąpiony przez właściwego zawodnika bez żadnych konsekwencji.



**Przykład 1:**

Zawodnik B4 fauluje zawodnika A4 i jest to szósty faul drużyny B. Zawodnikowi A4 zostają przyznane dwa (2) rzuty wolne. Zamiast zawodnika A4, do wykonania dwóch (2) rzutów wolnych ustawił się zawodnik A5. Pomyłka została odkryta:

- (a) Zanim piłka opuściła ręce zawodnika A5, podczas pierwszego rzutu wolnego.
- (b) Po tym jak piłka opuściła ręce zawodnika A5, podczas pierwszego rzutu wolnego.
- (c) Po drugim rzucie wolnym, który jest celny.

**Interpretacja:**

W przypadku (a) błąd należy niezwłocznie naprawić. Zawodnik A4 wykona dwa rzuty wolne bez żadnych konsekwencji dla drużyny A.

W przypadku (b) i (c) dwa (2) rzuty wolne zostaną anulowane, a gra zostanie wznowiona wprowadzeniem piłki przez drużynę B, z przedłużenia linii rzutów wolnych.

Taka sama procedura będzie obowiązywała w sytuacji orzeczenia faulu B4, jako niesportowego. W tym przypadku również prawo do posiadania piłki jako część kary zostaje anulowana, a gra zostaje wznowiona wprowadzeniem piłki przez drużynę B z przedłużenia linii środkowej.

**Przykład 2:**

B4 fauluje A4 będącego w akcji rzutowej, po czym faul techniczny zostaje popełniony przez trenera B. Zamiast A4 do wykonania dwóch (2) rzutów wolnych za faul B4, ustawił się A5, który wykonał wszystkie cztery (4) rzuty wolne. Pomyłka zostaje okryta, zanim piłka opuściła ręce zawodnika drużyny A podczas wprowadzania piłki spoza boiska, jako część kary za faul techniczny trenera B.

**Interpretacja:**

Dwa (2) rzuty wolne, które zostały wykonane przez A5 zamiast A4, zostaną anulowane. Rzuty wolne za inne naruszenie przepisów wykonano prawidłowo, dlatego grę wznowi drużyna A wprowadzając piłkę z przedłużenia linii środkowej, naprzeciwko stolika sędziowskiego.

**Reguła 3:**

Kiedy pomyłka zostanie naprawiona, gra zostanie wznowiona w miejscu, w którym została przerwana celem naprawienia pomyłki, chyba że naprawa polega na przyznaniu zasłużonego rzutu(ów) wolnego(ych) i:

- (a) Jeżeli nie nastąpiła zmiana posiadania piłki od chwili wystąpienia pomyłki, gra zostanie wznowiona, jak po normalnym rzucie(ach) wolnym(ych).
- (b) Jeżeli nie nastąpiła zmiana posiadania piłki od chwili wystąpienia pomyłki, a ta sama drużyna zdobyła punkty, pomyłka zostanie pominięta, a gra zostanie wznowiona, jak po celnym koszu z gry.

**Przykład 1:**

Zawodnik B4 fauluje zawodnika A4 i jest to piąty faul drużyny B. Omyłkowo zawodnikowi A4 przyznano piłkę do wprowadzenia spoza boiska zamiast dwóch (2) rzutów wolnych. Zawodnik A5 kozłuje piłkę na boisku, gdy B5 wybija ją poza boisko. Trener drużyny A prosi o przerwę na żądanie. W czasie przerwy sędziowie odkrywają pomyłkę możliwą do naprawienia lub została im zwrócona uwaga, że zawodnikowi A4 powinny zostać przyznane dwa (2) rzuty wolne.

**Interpretacja:**

Zawodnikowi A4 zostaną przyznane dwa (2) rzuty wolne, a gra zostanie wznowiona, jak po normalnych rzutach wolnych.

**Przykład 2:**

Zawodnik B4 fauluje zawodnika A4 i jest to piąty faul drużyny B. Omyłkowo, zawodnikowi A4 przyznano piłkę do wprowadzenia spoza boiska zamiast dwóch (2) rzutów wolnych. Po wprowadzeniu piłki, zawodnik A5 jest faulowany podczas nieudanej próby rzutu do kosza przez B4 i zostają przyznane dwa (2) rzuty wolne. Podczas przerwy w grze, sędziowie odkrywają lub zostaje im zwrócona uwaga, że A4 powinien wykonać dwa (2) rzuty wolne.

**Interpretacja:**

Zawodnik A4 wykona dwa (2) rzuty wolne, bez zawodników na miejscach przy polu rzutów wolnych. Następnie zawodnik A5 wykona dwa (2) rzuty wolne, a gra zostanie wznowiona, jak po normalnym rzucie(tach) wolnym(ch).

**Przykład 3:**

Zawodnik B4 fauluje zawodnika A4 i jest to piąty faul drużyny B. Omyłkowo, zawodnikowi A4 przyznano piłkę do wprowadzenia spoza boiska zamiast dwóch (2) rzutów wolnych. Po wprowadzeniu piłki, zawodnik A5 rzuca celnie kosza. Zanim piłka stała się żywa, sędziowie odkrywają pomyłkę.

**Interpretacja:**

Pomyłka zostaje pominięta, a gra zostanie wznowiona, jak po normalnym celnym rzucie z gry.

**Art. 46. Sędzia główny: obowiązki i uprawnienia****Reguła 1:**

Sędzia główny ma prawo do podjęcia decyzji, kiedy urządzenie nagrywające powinno zostać wykorzystane lub może to zrobić na prośbę trenera, aby zweryfikować czy ostatni rzut na koniec części gry był oddany przed upłynięciem czasu gry i/lub czy ten rzut powinien zostać zaliczony za dwa (2), czy trzy (3) punkty. Tylko sędzia główny może podjąć decyzję, czy takie urządzenie będzie, czy też nie będzie wykorzystane.

W przypadku oglądania powtórki sytuacji, uczestniczyć w nim będą sędziowie boiskowi, komisarz (o ile jest obecny) oraz sędzia mierzący czas gry. Sędzia główny podejmuje ostateczną decyzję.

Prośba o wykorzystanie urządzenia do nagrywania musi zostać zgłoszona przed rozpoczęciem następnej części meczu lub przed podpisaniem protokołu przez sędziego głównego.

**Przykład 1:**

Zawodnik A4 oddaje celny rzut do kosza z gry w momencie, kiedy rozbrzmiewa sygnał końca kwarty lub meczu. Trener drużyny B uważa, że podczas ostatniego rzutu piłka opuściła ręce zawodnika A4 po tym jak minął czas gry i prosi o wykorzystanie urządzenia nagrywającego.

- (a) Sędziowie są absolutnie pewni swojej decyzji.
- (b) Sędziowie mają wątpliwości lub nie są zgodni czy rzut został oddany zanim zabrzmiał sygnał kończący kwartę lub mecz.

**Interpretacja:**

- (a) Sędzia główny odrzuca prośbę trenera B.
- (b) Sędzia główny uznaje prośbę trenera B.

Powtórka sytuacji zostanie odtworzona w obecności sędziów, komisarza (jeśli jest obecny) i sędziego mierzącego czas gry. Jeżeli powtórka pokazuje w jasny sposób, że piłka opuściła ręce zawodnika, po upływie czasu kwarty lub meczu, zdobyte punkty zostaną anulowane. Jeżeli powtórka upewnia, że piłka opuściła ręce zawodnika przed upływem czasu gry kwarty lub meczu, to dwa (2) punkty zostaną utrzymane.

**Przykład 2:**

Drużyna A prowadzi dwoma (2) punktami. Sygnał końca kwarty lub meczu rozbrzmiewa, kiedy zawodnik A4 popełnia faul osobisty na zawodniku B4 i zostają przyznane dwa (2) rzuty wolne. Oba rzuty są celne i uzyskany zostaje remis. Przed rozpoczęciem następnej kwarty lub dogrywki, trener drużyny A prosi o wykorzystanie urządzenia nagrywającego, aby zobaczyć powtórkę sytuacji.

**Interpretacja:**

Urządzenie do nagrywania może zostać wykorzystane tylko do rozstrzygnięcia czy ostatni rzut został oddany (a nie, czy faul został odgwizdany) przed upływem czasu części meczu. Prośba trenera drużyny A zostanie odrzucona.

**Przykład 3:**

Drużyna A prowadzi dwoma (2) punktami. Sygnał końca kwarty lub meczu rozbrzmiewa, kiedy zawodnik B4 rzuca celnie do kosza z gry, ale tylko dwa (2), a nie trzy (3) punkty zostają zaliczone przez sędziów. Przed rozpoczęciem następnej kwarty lub dogrywki lub zanim sędzia podpisał protokół, trener drużyny B prosi o wykorzystanie urządzenia nagrywającego.

**Interpretacja:**

Urządzenie do nagrywania może zostać wykorzystane do rozstrzygnięcia czy ostatni rzut został oddany przed upływem czasu części meczu i/lub czy rzut powinien zostać zaliczony na dwa (2), czy trzy (3) punkty. Prośba trenera drużyny B zostanie uznana.

**Reguła 2:**

Przed rozpoczęciem meczu sędzia główny akceptuje urządzenie nagrywające oraz informuje obydwu trenerów o jego dostępności. Tylko urządzenie zaaprobowane przez sędziego głównego, może zostać użyte do powtórnego oglądania sytuacji.

**Przykład:**

Zawodnik A4 rzuca do kosza, kiedy rozbrzmiewa sygnał zegara czasu gry na koniec kwarty lub meczu. Rzut jest celny. Trener drużyny B prosi o powtórkę sytuacji, gdyż jego zdaniem rzut został oddany po upływie czasu gry. Nie ma zaaprobowanego urządzenia nagrywającego, jednakże menadżer drużyny B mówi, że mecz został nagrany przez jego zespół i przedstawia sędziom materiał do obejrzenia.

**Interpretacja:**

Prośba trenera drużyny B zostanie odrzucona.

## **Art. 50. Mierzący czas 24 sekund: obowiązki**

### **Reguła:**

Kiedykolwiek drużyna ustanawia posiadanie żywej piłki na polu ataku lub na polu obrony i na zegarze czasu gry pozostaje dwadzieścia cztery (24) sekundy lub mniej, wtedy zegar 24 sekund powinien zostać wyłączony.

### ***Przykład 1:***

Drużynie A zostaje przyznane nowe posiadanie piłki, kiedy dwadzieścia dwie (22) sekundy pozostają na zegarze czasu gry.

### ***Interpretacja:***

Zegar 24 sekund powinien pozostać wyłączony.

### ***Przykład 2:***

Zegar czasu gry wskazuje osiemnaście (18) sekund, a zegar 24 sekund, trzy (3) sekundy, kiedy B1 na własnym polu obrony celowo kopie piłkę.

### ***Interpretacja:***

Gra zostanie wznowiona przez drużynę A wprowadzeniem piłki spoza boiska na polu ataku drużyny A, a zegar czasu gry wskazywał będzie osiemnaście (18) sekund, zaś zegar 24 sekund, czternaście (14) sekund.

### ***Przykład 3:***

Zegar czasu gry wskazuje siedem (7) sekund, a zegar 24 sekund, trzy (3) sekundy, kiedy B1 celowo kopie piłkę na własnym polu obrony.

### ***Interpretacja:***

Gra zostanie wznowiona przez drużynę A wprowadzeniem piłki spoza boiska na polu ataku drużyny A, a zegar czasu gry wskazywał będzie siedem (7) sekund, zaś zegar 24 sekund zostanie wygaszony.