



Międzynarodowa Federacja
Koszykówki

FIBA

International Basketball
Federation

We Are Basketball

OFICJALNE PRZEPISY GRY W KOSZYKÓWKĘ 2008

Obowiązują od 1 października 2008

Copyright by FIBA

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

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

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

Redakcja oraz tłumaczenie – Jakub Zamojski
Przy wydaniu współpracowali – Piotr Dytko, Waldemar Kusza, Przemysław Lipka, Wojciech Liszka, Piotr Pastusiak

Druk WOGRAF

Opracowano na podstawie tekstu zatwierdzonego 26 kwietnia 2008 roku przez Międzynarodową Federację Koszykówki FIBA.

SPIS TREŚCI

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



PRZEPIS 6 – FAULE.....	33
Art. 32 Faule	33
Art. 33 Zetknięcie osobiste: ogólne zasady	33
Art. 34 Faul osobisty	38
Art. 35 Faul obustronny	38
Art. 36 Faul niesportowy	39
Art. 37 Faul dyskwalifikujący	40
Art. 38 Faul techniczny	40
Art. 39 Bójka	42

PRZEPIS 7 – POSTANOWIENIA OGÓLNE	44
Art. 40 Pięć fauli zawodnika	44
Art. 41 Faule drużyny: kara	44
Art. 42 Sytuacje specjalne	44
Art. 43 Rzuty wolne	45
Art. 44 Pomyłka możliwa do naprawienia	47

PRZEPIS 8 – SĘDZIOWIE, SĘDZIOWIE STOLIKOWI, KOMISARZ: OBOWIĄZKI I UPRAWNIENIA	49
Art. 45 Sędziowie, sędziowie stolikowi, komisarz	49
Art. 46 Sędzia główny: obowiązki i uprawnienia	49
Art. 47 Sędziowie: obowiązki i uprawnienia	50
Art. 48 Sekretarz i asystent sekretarza: obowiązki	51
Art. 49 Mierzący czas gry: obowiązki	52
Art. 50 Mierzący czas 24 sekund: obowiązki	53

A – SYGNAŁY SĘDZIÓW	54
B – PROTOKÓŁ MECZU	60
C – PROCEDURA PROTESTU.....	67
D – KLASYFIKACJA DRUŻYN.....	68
E – PRZERWY TELEWIZYJNE	72

SPIS RYSUNKÓW:

Rysunek 1. Przepisowe pełnowymiarowe boisko do gry	6
Rysunek 2. Obszar ograniczony	8
Rysunek 3. Pola rzutów za dwa i trzy punkty	8
Rysunek 4. Stolik sędziowski i krzesła dla zmienników	9
Rysunek 5. Zasada cylindra	33
Rysunek 6. Umieszczenie zawodników podczas rzutów wolnych	46
Rysunek 7. Sygnały sędziów	54
Rysunek 8. Protokół meczu	60
Rysunek 9. Nagłówek protokołu meczu	61
Rysunek 10. Drużyny w protokole meczu	62
Rysunek 11. Przebieg meczu	65
Rysunek 12. Sumowanie	66
Rysunek 13. Stopka protokołu meczu	66

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

PRZEPIS 1 – GRA

Art. 1 Definicje

1.1 Mecz koszykówki

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

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

1.2 Kosz: własny/przeciwnika

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

1.3 Zwycięzca meczu

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

PRZEPIS 2 – BOISKO I WYPOSAŻENIE

Art. 2 Boisko

2.1 Boisko do gry

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

2.2 Linie

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

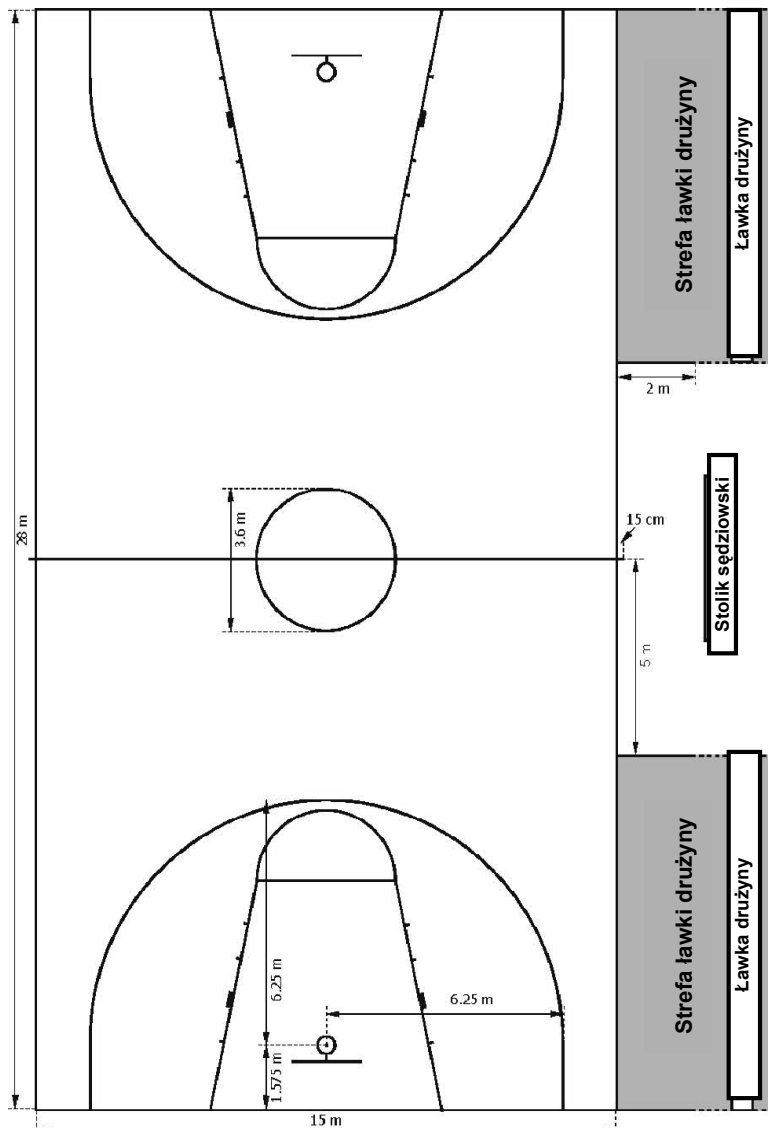
2.2.1 Linie ograniczające

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

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

2.2.2 Linia środkowa, koło środkowe i półkola

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



Rysunek 1. Przepisowe pełnowymiarowe boisko do gry

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

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

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

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

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

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

2.2.4 Pole rzutów za trzy (3) punkty

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

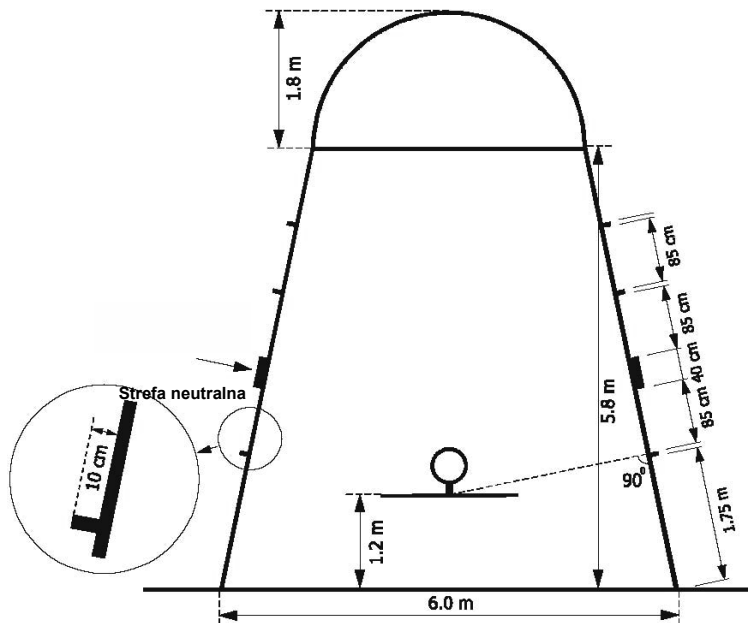
- Dwie linie równoległe do linii bocznych zaczynające się na linii końcowej, w odległości 6,25 m od punktu na podłożu, który jest dokładnie pod środkiem kosza przeciwnika. Odległość tego punktu do środka wewnętrznej krawędzi linii końcowej wynosi 1,575 m.
- Półkole o promieniu 6,25 m, mierzonym od punktu, jaki został opisany powyżej do zewnętrznej krawędzi linii tego półkola.

2.2.5 Strefy ławek drużyn

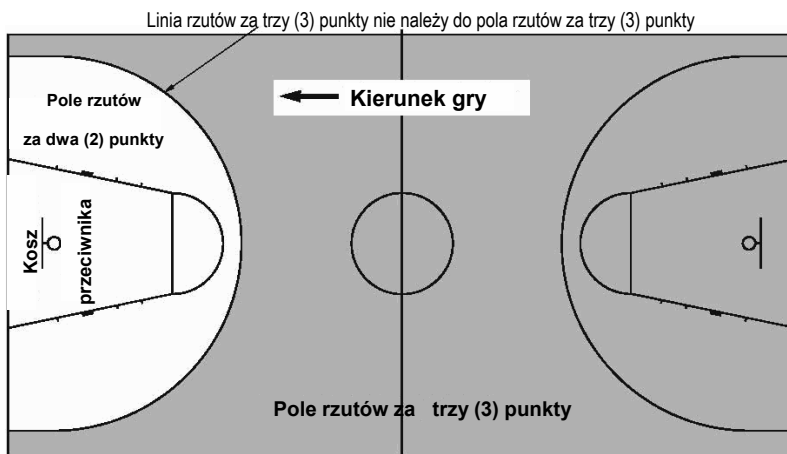
Strefy ławek drużyn (rysunek 1) należy wyznaczyć na zewnątrz boiska do gry po tej samej stronie, co stolik sędziowski i ławki drużyn.

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

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

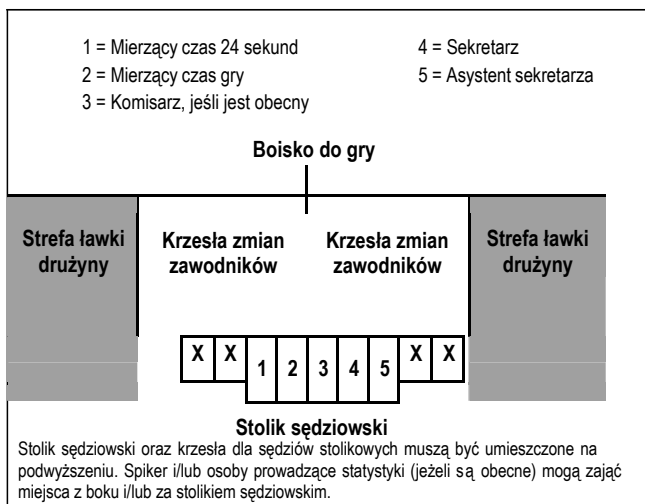


Rysunek 2. Obszar ograniczony



Rysunek 3. Pola rzutów za dwa i trzy punkty

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



Rysunek 4. Stolik sędziowski i krzeseła dla zmienników

Art. 3 Wyposażenie

Wymagane jest następujące wyposażenie:

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

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

PRZEPIS 3 – DRUŻYNY

Art. 4 Drużyny

4.1 Definicja

- 4.1.1 Członek drużyny ma prawo do gry, jeśli posiada autoryzację na grę w danej drużynie zgodną z regulacjami, w tym również określającymi limit wieku, ustalonymi przez organizatora rozgrywek.
- 4.1.2 Członek drużyny jest uprawniony do gry, gdy jego nazwisko jest wpisane do protokołu przed rozpoczęciem meczu. Członek drużyny przestaje być uprawniony do gry, gdy zostaje zdyskwalifikowany lub popełnia piąty (5) faul.
- 4.1.3 W trakcie gry członek drużyny jest:
- Zawodnikiem, gdy znajduje się na boisku i jest uprawniony do gry.
 - Zmiennikiem, gdy nie znajduje się na boisku, ale jest uprawniony do gry.
 - Zawodnikiem wykluczonym, gdy popełnił piąty (5) faul i nie jest już uprawniony do gry.
- 4.1.4 Podczas przerwy meczu wszyscy uprawnieni do gry członkowie drużyny traktowani są jak zawodnicy.

4.2 Przepis

- 4.2.1 Każda drużyna składa się z:
- Nie więcej niż dwunastu (12) uprawnionych do gry członków drużyny, łącznie z kapitanem.
 - Trenera i – jeśli drużyna sobie życzy – asystenta trenera.
 - Maksymalnie pięciu (5) osób towarzyszących, które mogą siedzieć na ławce drużyny, pełniących konkretne funkcje, np. menedżer, lekarz, fizjoterapeuta, statystyk, tłumacz, itp.
- 4.2.2 W czasie gry na boisku do gry powinno znajdować się pięciu (5) zawodników z każdej drużyny, którzy mogą być zmieniani.
- 4.2.3 Zmiennik staje się zawodnikiem, a zawodnik zmiennikiem, gdy:
- Sędzia przywołuje zmiennika na boisko.
 - Podczas przerwy na żądanie lub przerwy meczu, zmiennik zgłasza zmianę do sekretarza.

4.3 Stroje

- 4.3.1 Stroje członków drużyny składają się z:
- Koszulek w tym samym dominującym kolorze z przodu i z tyłu. Wszyscy zawodnicy muszą mieć koszulki wsunięte w spodenki. Jednocześnie stroje są dozwolone.
 - Spodenek w tym samym dominującym kolorze z przodu i z tyłu, ale niekoniecznie w tym samym kolorze, co koszulki.
 - Ściągacze wystające spod spodenek mogą być używane pod warunkiem, że są w tym samym dominującym kolorze, co spodenki.

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



Art. 5 Zawodnicy: kontuzja

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

Art. 6 Kapitan: obowiązki i uprawnienia

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

Art. 7 Trenerzy: obowiązki i uprawnienia

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

Wszyscy wpisani do protokołu członkowie drużyny są uprawnieni do gry, nawet jeśli przbędą na mecz już po jego rozpoczęciu.

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



PRZEPIS 4 – ZASADY GRY

Art. 8 Czas gry, wynik nierozstrzygnięty i dogrywki

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

Art. 9 Rozpoczęcie i zakończenie części meczu lub meczu

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

- 9.5 Przed pierwszą i trzecią kwartą drużyny mają prawo rozgrzewać się na tej połowie boiska, na której znajduje się kosz przeciwnika.
- 9.6 Drużyny zmieniają kosze przed drugą połową.
- 9.7 We wszystkich dogrywkach drużyny grają na te same kosze, na które grały w czwartej kwarcie.
- 9.8 Kwarta, dogrywka lub mecz kończy się, kiedy zabrmi sygnał zegara czasu gry oznajmiający upływanie czasu gry.

Art. 10 Sytuacja piłki

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

Warunek ten nie ma zastosowania i punkty nie zostaną zaliczone, jeżeli po tym jak sędzia zagwiżdżał zostanie wykonana zupełnie nowa akcja rzutowa.

Warunek ten nie ma zastosowania i punkty nie zostaną zaliczone, jeżeli w trakcie wykonywania przez zawodnika ciągłego ruchu do kosza w trakcie akcji rzutowej zabrmi sygnał zegara czasu gry na koniec części meczu lub zabrmi sygnał urzędzenia 24 sekund.

Art. 11 Umiejscowienie zawodnika i sędziego

- 11.1 Umiejscowienie **zawodnika** określone jest przez miejsce jego kontaktu z podłogą. Kiedy znajduje się on w wyskoku, zachowuje status, jaki miał w momencie ostatniego kontaktu z podłogą. Dotyczy to również umiejscowienia względem linii ograniczających boisko, linii środkowej, linii rzutów za trzy (3) punkty, linii rzutów wolnych oraz linii wyznaczających obszar ograniczony.
- 11.2 Jeśli zawodnik, który wyskoczył ze swojego pola ataku i będąc w powietrzu ustanowił nowe posiadanie piłki swojej drużyny, to jego umiejscowienie względem pola ataku lub obrony nie zostanie ustanowione dopóki zawodnik nie wylądaje ponownie na podłożu.
- 11.3 Umiejscowienie **sędziego** określone jest w taki sam sposób, jak zawodnika. Kiedy piłka dotyka sędziego, traktuje się to jako dotknięcie podłogi w miejscu, w którym on się znajduje.

Art. 12 Rzut sędziowski i naprzemienne posiadanie piłki

12.1 Definicja

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

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

12.2 Procedura

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

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

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

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

12.2.5 Żaden ze skaczących nie może opuścić swojej pozycji zanim piłka nie zostanie legalnie zbита.

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

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

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

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

12.3 Sytuacje rzutu sędziowskiego

Sytuacja rzutu sędziowskiego następuje, gdy:

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

12.4 Naprzemiennie posiadanie piłki

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

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

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

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

12.4.5 Naprzemiennie posiadanie piłki:

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

12.4.6 Drużynę mającą prawo do następnego wprowadzenia piłki wskazuje strzałka naprzemiennego posiadania, skierowana w stronę kosza drużyny przeciwnej. Kierunek strzałki jest zmieniany natychmiast po zakończeniu wprowadzania piłki przyznanej w wyniku naprzemiennego posiadania.

12.4.7 Jeśli drużyna popełnia błąd wprowadzając piłkę podczas naprzemiennego posiadania, to traci prawo do tego wprowadzenia piłki. Strzałkę naprzemiennego posiadania należy natychmiast przestawić tak, aby wskazywała, że przeciwnicy drużyny, która popełniła błąd, będą mieli prawo do naprzemiennego posiadania w następnej sytuacji rzutu sędziowskiego. Grę należy wznowić przyznając piłkę przeciwnikom drużyny, która popełniła błąd, do wprowadzenia z tego samego miejsca.

12.4.8 Faul popełniony przez którąkolwiek z drużyn:

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

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

Art. 13 Gra piłką

13.1 Definicja

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

13.2 Przepis

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

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

Naruszenie art. 13.2 jest błędem.

Art. 14 Posiadanie piłki

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

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

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

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

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

Art. 15 Zawodnik w akcji rzutowej

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

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

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

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

15.2 **Akcja rzutowa:**

- **Zaczyna się**, kiedy zawodnik rozpoczyna ruch ciągły normalnie poprzedzający wypuszczenie piłki i w ocenie sędziego rozpoczął próbę zdobycia punktów rzutem, wsadem lub dobitką piłki w kierunku kosza przeciwnika.

- **Kończy się**, kiedy piłka traci kontakt z ręką(ami) zawodnika, a w przypadku zawodnika rzucającego w wyskoku, gdy obie jego stopy powrócą na podłogę.

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

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

15.3 Ruch ciągły w akcji rzutowej:

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

Art. 16 Kosz: kiedy zdobyty i jego wartość

16.1 Definicja

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

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

16.2 Przepis

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

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

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

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

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

Art. 17 Wprowadzenie piłki

17.1 Definicja

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



17.2 Procedura

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

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

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

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

- Na rozpoczęcie każdej części meczu innej niż pierwsza kwarta.
- Po rzucie(tach) wolnym(ch) za faul techniczny, niesportowy lub dyskwalifikujący.
- Po tym jak drużyna mająca prawo do piłki, na swoim polu obrony w ostatnich dwóch (2) minutach czwartej (4) kwarty oraz ostatnich dwóch (2) minutach każdej dogrywki, poprosiła o przerwę na żądanie.

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

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

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

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

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

17.3 Przepis

17.3.1 Zawodnik wprowadzający piłkę **nie może**:

- Wykorzystać więcej niż pięć (5) sekund na wypuszczenie piłki z rąk.
- Wejść na boisko trzymając piłkę w ręce(kach).
- Spowodować, aby piłka dotknęła obszaru poza boiskiem po tym, jak opuściła ręce(kę) podczas podania na boisko.
- Dotknąć piłki na boisku zanim dotknie ona innego zawodnika.

- Spowodować, aby piłka wpadła bezpośrednio do kosza.
- Przemieścić się więcej niż jeden (1) metr równoległe do linii w jednym lub obu kierunkach od miejsca wyznaczonego przez sędziego, przed lub w trakcie wypuszczania piłki. Może on jednak przemieszczać się prostopadłe do linii tak daleko, jak pozwalają na to warunki.

17.3.2 W trakcie wprowadzania piłki żaden inny zawodnik **nie może**:

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

Naruszenie art. 17.3 stanowi błąd.

17.4 **Kara**

Piłkę przyznaje się przeciwnikom do wprowadzenia z tego samego miejsca.

Art. 18 Przerwa na żądanie

18.1 **Definicja**

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

18.2 **Przepis**

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

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

18.2.3 Możliwość przyznania przerwy na żądanie **rozpoczyna się**, kiedy:

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

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

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

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

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



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

18.3 Procedura

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

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

18.3.3 Przerwa na żądanie:

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

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

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

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

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

- Ostatni lub jedyny rzut wolny jest celny.
- Po rzutach wolnych będzie miało miejsce wprowadzenie piłki z przedłużenia linii środkowej naprzeciwko stolika sędziowskiego.
- Został odgwizdany faul pomiędzy rzutami wolnymi. W tym wypadku rzut(y) wolny(e) zostanie(a) dokończony(e), a przerwa na żądanie może zostać przyznana przed wykonaniem kary za ten nowy faul.
- Został odgwizdany faul zanim piłka stała się żywa po ostatnim lub jedynym rzucie wolnym. W tym wypadku przerwa na żądanie może zostać przyznana przed wykonaniem nowej kary za faul.
- Został odgwizdany błąd zanim piłka stała się żywa po ostatnim lub jedynym rzucie wolnym. W tym wypadku przerwa na żądanie może zostać przyznana przed wprowadzeniem piłki po tym błędzie.

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

Art. 19 Zmiana**19.1 Definicja**

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

19.2 Przepis

19.2.1 Drużyna może zmienić zawodnika podczas możliwości dokonania zmiany.

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

- Dla obu drużyn, gdy piłka staje się martwa, zegar zawodów jest zatrzymany oraz sędzia skończył sygnalizację do stolika sędziowskiego.
- Dla obu drużyn, gdy piłka staje się martwa po ostatnim lub jedynym celnym rzucie wolnym.
- Dla przeciwników drużyny, która zdobyła kosz w ostatnich dwóch (2) minutach czwartej kwarty lub ostatnich dwóch (2) minutach każdej dogrywki, gdy punkty zostają zaliczone.

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

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

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

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

19.3 Procedura

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

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

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

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

19.3.5 Zawodnik, który został zmieniony nie musi zgłaszać się ani do sekretarza, ani do sędziego i może udać się bezpośrednio do swojej ławki drużyny.



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

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

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

- Kontuzji,
- Popelnienia piątego (5) faula,
- Dyskwalifikacji,

rzuty wolne muszą zostać wykonane przez jego zmiennika, który następnie nie może zostać zmieniony do momentu, aż upłynie faza gry z włączonym zegarem.

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

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

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

Art. 20 Mecz przegrany walkowerem

20.1 Przepis

Drużyna przegrywa mecz walkowerem jeśli:

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

20.2 Kara

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

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

Art. 21 Mecz przegrany wskutek braku zawodników

21.1 Przepis

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

21.2 Kara

- 21.2.1 Jeżeli drużyna, której przyznano wygraną prowadzi, utrzymany zostaje wynik meczu w momencie jego przerwania. Jeżeli drużyna, której przyznano wygraną nie prowadzi, wynik zalicza się jako dwa do zera (2:0) na jej korzyść. Drużyna przegrywająca wskutek braku zawodników otrzymuje jeden (1) punkt w klasyfikacji.
- 21.2.2 W serii dwumeczowej (u siebie i na wyjeździe) z sumowaną punktacją, drużyna, która przegrywa wskutek braku zawodników w pierwszym lub drugim meczu, przegrywa całą serię wskutek braku zawodników.



PRZEPIS 5 – BŁĘDY

Art. 22 Błędy

22.1 Definicja

Błąd jest naruszeniem przepisów.

22.2 Kara

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

Art. 23 Zawodnik poza boiskiem i piłka poza boiskiem

23.1 Definicja

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

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

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

23.2 Przepis

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

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

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

Art. 24 Kozłowanie

24.1 Definicja

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

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

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

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

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

24.1.3 Kozłowaniem nie jest (sa):

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

24.2 **Przepis**

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

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

Art. 25 Kroki

25.1 **Definicja**

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

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

25.2 **Przepis**

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

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

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

- Kiedy stoi obiema stopami na podłożu:
 - Aby rozpocząć kozłowanie nie może unieść nogi obrotu przed wypuszczeniem piłki z ręki(ą).



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

25.2.3 Zawodnik przewracający się, leżący lub siedzący na podłożu.

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

Art. 26 Trzy (3) sekundy

26.1 Przepis

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

26.1.2 Należy zastosować tolerancję w stosunku do zawodnika, który:

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

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

Art. 27 Dokładnie kryty zawodnik

27.1 Definicja

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

27.2 Przepis

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

Art. 28 Osiem (8) sekund

28.1 Definicja

28.1.1 Pole **obrony** drużyny składa się z własnego kosza tej drużyny, powierzchni jego tablicy od strony boiska oraz części boiska ograniczonej linią końcową za własnym koszem, liniami bocznymi oraz linią środkową.28.1.2 Pole **ataku** drużyny składa się z kosza przeciwników, powierzchni jego tablicy od strony boiska oraz części boiska ograniczonej linią końcową za koszem przeciwników, liniami bocznymi i krawędzią linii środkowej bliższą kosza przeciwników.28.1.3 Piłka **wchodzi** na pole **ataku** drużyny, kiedy:

- Dotyka pola ataku.
- Dotyka zawodnika lub sędziego, którego część ciała dotyka pola ataku.
- W trakcie kozłowania z pola obrony na pole ataku obie stopy kozłującego oraz piłka są w kontakcie z polem ataku.

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

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

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

Art. 29 Dwadzieścia cztery (24) sekundy29.1 **Przepis**29.1.1 Kiedykolwiek zawodnik wchodzi w posiadanie **żywej** piłki na **boisku**, jego drużyna musi wykonać próbę rzutu do kosza w ciągu dwudziestu czterech (24) sekund.

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

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

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

- Jeśli piłka wpada do kosza, błąd nie zostaje popelniony, sygnał powinien być pominięty i punkty należy zaliczyć.
- Jeśli piłka dotyka obręczy, ale nie wpada do kosza, błąd nie zostaje popelniony, sygnał powinien być pominięty i gra kontynuowana.



- Jeśli piłka dotyka tylko tablicy (nie obręczy) lub nie dotyka obręczy, błąd zostaje popelniony. Jednakże, jeśli przeciwnicy wchodzą w oczywiste i natychmiastowe posiadanie piłki, to wtedy sygnał powinien być pominięty i gra kontynuowana.

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

29.2 Procedura

- 29.2.1 Jeśli gra zostaje **zatrzymana** przez sędziego z ważnego powodu nie związanego z żadną z drużyn (zegar 24 sekund został omyłkowo skasowany, itp.) lub związanego z drużyną przeciwną drużyny posiadającej piłkę, to nowy okres 24 sekund oraz posiadanie piłki należy przyznać drużynie, która wcześniej była w jej posiadaniu.

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

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

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

Art. 30 Powrót piłki na pole obrony

30.1 Definicja

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

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

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

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

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

30.2 Przepis

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

Art. 31 Dotykanie piłki i ingerencja w jej lot**31.1 Definicja****31.1.1 Rzut do kosza z gry lub rzut wolny:**

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

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

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

31.2.2 Nielegalne dotykanie piłki podczas rzutu wolnego występuje, kiedy zawodnik dotyka piłki będącej w locie do kosza zanim dotknie ona obręczy.**31.2.3 Ograniczenia dotykania piłki** mają zastosowanie do momentu, kiedy:

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

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

- Zawodnik dotyka kosza lub tablicy, podczas gdy piłka jest w kontakcie z obręczą.
- Zawodnik sięga przez kosz od spodu i dotyka piłki. Ma to zastosowanie także podczas podania, jak również po odbiciu od obręczy.
- Zawodnik obrony dotyka piłki lub kosza, podczas gdy piłka jest w koszu, co uniemożliwia jej przejście przez kosz.
- Zawodnik obrony powoduje wibrację tablicy lub chwytą obręcz w taki sposób, że uniemożliwia to, w ocenie sędziego, wpadnięcie piłki do kosza.
- Zawodnik ataku powoduje wibrację tablicy lub chwytą obręcz w taki sposób, że umożliwia to, w ocenie sędziego, wpadnięcie piłki do kosza.
- Zawodnik chwytą obręcz w celu zagrania piłką. Ma to zastosowanie również po tym, jak piłka dotknie obręczy.

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

- Zawodnik, w trakcie rzutu wolnego, po którym następuje kolejny rzut wolny, dotyka piłki, kosza lub tablicy, kiedy piłka ma szansę wpaść do kosza.
- Zawodnik, w trakcie ostatniego lub jedyne rzutu wolnego, dotyka kosza lub tablicy, kiedy piłka znajduje się na obręczy.
- Zawodnik obrony sięga przez kosz od spodu i dotyka piłki. Ma to zastosowanie również po tym, jak piłka dotknie obręczy.



- Podczas ostatniego lub jedyne go rzutu wolnego, kiedy piłka ma szansę wpaść do kosza lub po tym, jak dotknęła obręczy, zawodnik obrony powoduje wibrację tablicy lub chwytą obręcz w taki sposób, że uniemożliwia to, w ocenie sędziego, wpadnięcie piłki do kosza.
 - Podczas ostatniego lub jedyne go rzutu wolnego, kiedy piłka ma szansę wpaść do kosza również po tym, jak dotknęła obręczy, zawodnik ataku powoduje wibrację tablicy lub chwytą obręcz w taki sposób, że umożliwia to, w ocenie sędziego, wpadnięcie piłki do kosza.
- 31.2.6 Żaden zawodnik nie może dotykać piłki po tym, jak dotknęła obręczy i dalej ma szansę wpaść do kosza po tym, jak:
- Sędzia dał sygnał gwizdkiem, kiedy piłka była
 - w rękach zawodnika, który był w trakcie akcji rzutowej lub
 - w locie do kosza po rzucie z gry
 - Zabrział sygnał zegara gry kończący część meczu w trakcie jak piłka była w locie do kosza po rzucie z gry.

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

31.3 **Kara**

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

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

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

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

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

PRZEPIS 6 – FAULE

Art. 32 Faule**32.1 Definicja**

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

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

Art. 33 Zetknięcie osobiste: ogólne zasady**33.1 Zasada cylindra**

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

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

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



Rysunek 5 Zasada cylindra



33.2 Zasada pionowości

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

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

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

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

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

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

33.3 Legalna pozycja obronna

Zawodnik broniący zajmuje legalną pozycję obronną, kiedy:

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

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

33.4 Krycie zawodnika posiadającego piłkę

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

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

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

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

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

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

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

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

33.5 Krycie zawodnika nie posiadającego piłki

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

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

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

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

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

33.6 Zawodnik w wyskoku

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

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

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

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

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



33.7 **Zasłona: legalna i nielegalna**

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

33.8 **Szarżowanie**

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

33.9 **Blokowanie**

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

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

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

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

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

33.10 Dotykanie przeciwników dłońmi i/lub rękami

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

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

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

Faulem **zawodnika atakującego z piłką** jest:

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

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

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

33.11 Gra środkowych

Zasada pionowości (zasada cylindra) dotyczy gry środkowych.

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

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

33.12 Nielegalne krycie od tyłu

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



33.13 Trzymanie

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

33.14 Pchanie

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

Art. 34 Faul osobisty

34.1 Definicja

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

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

34.2 Kara

Faul osobisty należy zapisać winnemu zawodnikowi.

34.2.1 Jeżeli faul popełniono na zawodniku nie będącym w akcji rzutowej:

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

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

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

Art. 35 Faul obustronny

35.1 Definicja

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

35.2 Kara:

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

Jeśli mniej więcej w tym samym czasie co faul obustronny:

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

Art. 36 Faul niesportowy

36.1 Definicja

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

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

36.1.3 Sędzia musi oceniać tylko akcję.

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

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

36.2 Kara

36.2.1 Faul niesportowy należy zapisać winnemu zawodnikowi.

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

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

Liczba przyznaczonych rzutów wolnych powinna być następująca:

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

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

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

Art. 37 Faul dyskwalifikujący

37.1 Definicja

37.1.1 Faullem dyskwalifikującym jest rażąco niesportowe zachowanie zawodnika, zmiennika, zawodnika wykluczonego, trenera, asystenta trenera lub osoby towarzyszącej.

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

37.2 Kara

37.2.1 Faul dyskwalifikujący zapisuje się winnemu.

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

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

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

Po czym nastąpi:

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

37.2.4 Liczba przyznanych rzutów wolnych powinna być następująca:

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

Art. 38 Faul techniczny

38.1 Zasady zachowania

38.1.1 Właściwy przebieg meczu wymaga pełnej i lojalnej współpracy członków obu drużyn (zawodników, zmienników, zawodników wykluczonych, trenerów, asystentów trenerów i osób towarzyszących) z sędziami, sędziami stolikowymi i komisarzem, jeśli jest obecny.

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

38.1.3 Jakikolwiek umyślny lub powtarzające się pogwałcenie tej współpracy bądź ducha niniejszego przepisu, potraktowane zostanie jako faul techniczny.

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

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

38.2 Akty przemocy

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

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

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

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

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

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

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

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

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

38.3 Definicja

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

- Lekceważenie ostrzeżeń sędziów.
- Obrażliwe dotykanie sędziów, komisarza, sędziów stolikowych lub osób znajdujących się na ławce drużyny.
- Obrażliwe zwracanie się do sędziów, komisarza, sędziów stolikowych bądź przeciwników.
- Używanie języka lub gestów, które mogą być uznane za obraźliwe bądź podburzające publiczność.



- Zaczepianie przeciwnika, bądź zasłanianie mu widoku przez wymachiwanie rękami tuż przed jego oczami.
- Nadmierne wymachiwanie łokciami.
- Opóźnianie gry przez celowe dotykanie piłki po tym, jak przeszła przez kosz lub opóźnianie gry przez uniemożliwienie szybkiego wprowadzenia piłki.
- Padanie na podłogę w celu udawania faulu.
- Chwywanie obręczy kosza w taki sposób, że cała waga zawodnika jest przez tę obręcz podtrzymywana, chyba że zawodnik chwycił na chwilę obręcz po wsadzie lub – w ocenie sędziego – stara się uniknąć kontuzji swojej lub innego zawodnika.
- Nielegalne dotykanie piłki lub ingerencja w jej lot (przez obrońcę) podczas jedynego lub ostatniego rzutu wolnego. W wyniku błędu jeden (1) punkt zostaje zaliczony drużynie atakującej, po czym należy orzec faul techniczny wobec winnego obrońcy.

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

38.3.3 Trener podlega dyskwalifikacji, gdy:

- Zostaje ukarany dwoma (2) faulami technicznymi („C”) orzeczonymi w konsekwencji jego osobistego niesportowego zachowania.
- Zostaje ukarany trzema (3) faulami technicznymi („B”) w konsekwencji niesportowego zachowania osób znajdujących się na ławce drużyny (asystent trenera, zmiennik, zawodnik wykluczony lub osoba towarzysząca) lub w wyniku trzech (3) fauli technicznych, z których jeden (1) został orzeczony przeciwko trenerowi („C”).

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

38.4 **Kara**

38.4.1 Jeśli faul techniczny zostaje popełniony przez:

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

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

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

Art. 39 Bójka

39.1 **Definicja**

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

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

39.2 **Przepis**

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

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

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

39.3 **Kara**

39.3.1 Niezależnie od liczby zdyskwalifikowanych za opuszczenie strefy ławki drużyny trenerów, asystentów trenerów, zmienników, zawodników wykluczonych lub osób towarzyszących, wobec winnego trenera zostaje orzeczony pojedynczy (1) faul techniczny („B”).

39.3.2 W sytuacji, gdy na mocy tego artykułu członkowie obu drużyn zostają zdyskwalifikowani i nie ma innych kar do wykonania, gra zostanie wznowiona następująco.

Jeżeli mniej więcej w tym samym czasie, gdy gra została zatrzymana z powodu bójki:

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

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

39.3.4 Wszystkie kary za faule, które zostały orzeczone przed sytuacją bójki, należy wykonać zgodnie z art. 42 (Sytuacje specjalne).



PRZEPIS 7 – POSTANOWIENIA OGÓLNE

Art. 40 Pięć fauli zawodnika

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

Art. 41 Faule drużyny: kara

41.1 Definicja

- 41.1.1 Drużyna podlega karze za faule drużyny, kiedy popełniła już cztery (4) faule w kwarcie meczu.
- 41.1.2 Wszystkie faule drużyny popełnione w przerwie meczu powinny być traktowane jak popełnione w kwarcie meczu lub dogrywce następującej bezpośrednio po tej przerwie.
- 41.1.3 Wszystkie faule drużyny popełnione w dogrywce powinny być traktowane jak popełnione w czwartej kwarcie.

41.2 Przepis

- 41.2.1 Kiedy drużyna podlega karze za faule drużyny, to wszystkie następne faule osobiste na zawodniku, który nie jest w akcji rzutowej, będą karane dwoma (2) rzutami wolnymi zamiast wprowadzenia piłki.
- 41.2.2 Jeśli faul osobisty popełnia zawodnik drużyny posiadającej żywą piłkę lub mającej prawo do piłki, to taki faul należy ukarać wprowadzeniem piłki przez przeciwników.

Art. 42 Sytuacje specjalne

42.1 Definicja

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

42.2 Procedura

- 42.2.1 Wszystkie faule należy zapisać i ustalić kary.
- 42.2.2 Należy ustalić kolejność popełnienia fauli.
- 42.2.3 Wszystkie równe kary przeciwko obu drużynom oraz kary za faule obustronne, należy skasować, w kolejności w jakiej zostały orzeczone. Kary raz skasowane uważa się za niebyte.
- 42.2.4 Prawo do posiadania piłki w wyniku ostatniej kary, jaka jest do wykonania, kasuje wszystkie wcześniejsze prawa do posiadania piłki.
- 42.2.5 Po tym, jak podczas wykonywania kary piłka stała się żywa przy pierwszym lub jedynym rzucie wolnym lub przy wprowadzaniu piłki, kara ta nie może więcej posłużyć do skasowania innej kary.

- 42.2.6 Wszystkie pozostałe kary powinny zostać wykonane w kolejności, w jakiej zostały orzeczone.
- 42.2.7 Jeśli po skasowaniu równych kar przeciwko obu drużynom nie ma więcej kar do wykonania, grę należy wznowić w następujący sposób:

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

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

Art. 43 Rzuty wolne

43.1 Definicja

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

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

43.2 Przepis

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

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

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

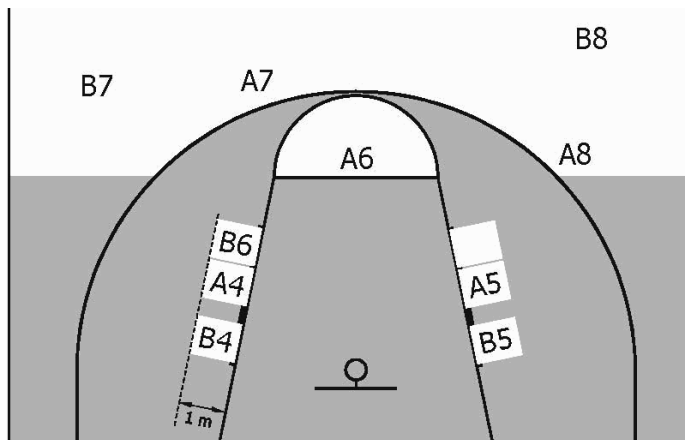
43.2.3 Zawodnik wykonujący rzut wolny:

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

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

Zawodnicy na miejscach przy obszarze ograniczonym nie mogą:

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



Rysunek 6. Umieszczenie zawodników podczas rzutów wolnych

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

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

43.3 Kara

43.3.1 Jeżeli błąd popełnia zawodnik wykonujący rzut wolny:

- Punkt, jeśli zdobyty, nie zostaje zaliczony.
- Jeśli jakkolwiek błąd zostaje popełniony przez innego zawodnika bezpośrednio przed, mniej więcej w tym samym czasie, bądź tuż po tym, jak wykonujący rzut wolny popełnił błąd, to błąd popełniony przez innego zawodnika zostaje pominięty.

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

- 43.3.2 Jeśli **rzut wolny jest celny** i błąd zostaje popełniony przez jakiegokolwiek zawodnika innego niż wykonujący rzut wolny:
- Punkt, jeśli zdobyty, zostaje zaliczony.
 - Błąd(y) zostaje(a) pominięty(e).

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

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

Art. 44 Pomyłka możliwa do naprawienia

44.1 Definicja

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

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

44.2 Ogólna procedura

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

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

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

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

- 44.2.5 Po zauważeniu pomyłki, którą wciąż można naprawić:

- Jeśli zawodnik, który ma uczestniczyć w naprawieniu pomyłki, znajduje się na ławce drużyny po przepisowej zmianie (**nie** po dyskwalifikacji lub popełnieniu piątego (5) faula), musi on **powrócić** na boisko, aby wziąć udział w naprawieniu pomyłki (w tym momencie staje się zawodnikiem).



Po naprawieniu pomyłki zawodnik ten może pozostać w grze, chyba że zostanie zgłoszona prośba o przepisową zmianę, to wtedy może on opuścić boisko.

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

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

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

44.3 **Szczegółowa procedura**

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

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

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

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

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

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

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

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

Art. 45 Sędziowie, sędziowie stolikowi, komisarz

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

Art. 46 Sędzia główny: obowiązki i uprawnienia

Sędzia główny:

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



- 46.9 Zatwierdza i podpisuje protokół po zakończeniu meczu **kończąc** tym samym obowiązki sędziów i **związek** sędziów z meczem. **Uprawnienia** sędziów **zaczynają się** z chwilą ich przybycia na boisko dwadzieścia (20) minut przed wyznaczoną godziną rozpoczęcia meczu i **kończą się** z upłynięciem czasu gry zaaprobowanym przez sędziów.
- 46.10 Opisuje na odwołaniu protokołu, przed jego podpisaniem, takie sytuacje, jak walkower, faule dyskwalifikujące, niesportowe zachowanie zawodników, trenerów, asystentów trenerów lub osób towarzyszących, które miało miejsce dwadzieścia (20) minut przed wyznaczoną godziną rozpoczęcia meczu oraz pomiędzy zakończeniem czasu gry a zatwierdzeniem i podpisaniem protokołu. W takim przypadku sędzia główny (komisarz, jeśli jest obecny) musi wysłać szczegółowy raport do odpowiednich władz nadzorujących rozgrywki.
- 46.11 Podejmuje ostateczną decyzję zawsze wtedy, kiedy sytuacja tego wymaga lub sędziowie nie są zgodni. W celu podjęcia ostatecznej decyzji może skonsultować się z sędzią(ami) pomocniczym(i), komisarzem (jeśli jest obecny) i/lub sędziami stolikowymi.
- 46.12 Jest uprawniony do zatwierdzenia i użycia urządzeń technicznych (jeśli są dostępne) w celu podjęcia ostatecznej decyzji (zanim podpisze protokół meczu) o tym, czy podczas ostatniego rzutu z gry na koniec każdej kwarty lub dogrywki piłka opuściła rękę(ce) zawodnika rzucającego zanim upłynął czas gry.
- 46.13 **Ma prawo podejmowania decyzji w każdej kwestii nieuregulowanej wyraźnie w niniejszych przepisach.**

Art. 47 Sędziowie: obowiązki i uprawnienia

- 47.1 Sędziowie mają prawo do podejmowania decyzji o naruszeniach niniejszych przepisów popełnionych zarówno wewnątrz, jak i poza liniami ograniczającymi boisko, włączając stolik sędziowski, ławki drużyn i obszary wokół linii ograniczających boisko.
- 47.2 Sędziowie dają sygnał gwizdkiem, gdy ma miejsce naruszenie przepisów, kończy się część meczu lub sędziowie stwierdzają, że należy zatrzymać grę. Sędziowie nie powinni gwizdać po celnym rzucie z gry, celnym rzucie wolnym ani kiedy piłka staje się żywa.
- 47.3 Przy podejmowaniu decyzji o faulu lub błędzie sędziowie powinni zawsze mieć na względzie następujące podstawowe zasady:
- Ducha i intencję przepisów oraz potrzebę zachowania integralności gry.
 - Konsekwencję w stosowaniu pojęcia „korzyść/niekorzyść”, zgodnie z którym sędziowie nie powinni niepotrzebnie przerywać płynności gry w celu ukarania przypadkowego zetknięcia osobistego, które nie daje korzyści zawodnikowi odpowiedzialnemu za nie, ani też nie stawia przeciwnika w sytuacji niekorzystnej.
 - Konsekwencję w kierowaniu się zdrowym rozsądkiem w każdym meczu, mając na uwadze umiejętności graczy oraz ich postawę i zachowanie podczas meczu.
 - Konsekwencję w utrzymywaniu równowagi pomiędzy kontrolowaniem gry i zachowaniem jej płynności, mając „wycucie” tego, co biorący udział w grze próbują zrobić oraz podejmując decyzje właściwe dla meczu.
- 47.4 W wypadku złożenia protestu przez którąś z drużyn, sędzia główny (komisarz, jeśli jest obecny) musi, w ciągu godziny od zakończenia meczu, poinformować organizatora rozgrywek o tym fakcie.

- 47.5 Jeśli sędzia ulegnie kontuzji lub z jakiegokolwiek innego powodu nie może kontynuować wykonywania swoich obowiązków, to w ciągu pięciu (5) minut od zaistnienia incydentu gra powinna zostać wznowiona. Drugi sędzia będzie sędziował sam do końca meczu, chyba że jest możliwość zastąpienia kontuzjowanego sędziego przez innego wykwalifikowanego arbitra. Po konsultacji z komisarzem (jeśli jest obecny), drugi sędzia podejmie decyzję odnośnie zastępstwa.
- 47.6 We wszystkich meczach międzynarodowych, jeśli występuje konieczność słownego porozumiewania się w celu wyjaśnienia decyzji, należy czynić to w języku angielskim.
- 47.7 **Każdy sędzia ma prawo podejmować decyzje w ramach swoich obowiązków, ale nie ma prawa uchylić bądź zakwestionować decyzji podjętych przez innego(ych) sędziego(ów).**

Art. 48 Sekretarz i asystent sekretarza: obowiązki

- 48.1 **Sekretarz** powinien zostać wyposażony w protokół meczu, w którym:
- Zapisuje nazwiska i numery zawodników rozpoczynających mecz oraz wszystkich zmienników wchodzących do gry. Kiedy następuje naruszenie niniejszych przepisów, mające związek z podaniem pięciu (5) zawodników rozpoczynających mecz, zmian zawodników lub numerów zawodników, musi on jak najszybciej powiadomić bliźszego sędziego.
 - Prowadzi bieżące sumowanie zdobytych punktów, zapisując celne kosze z gry oraz celne rzuty wolne.
 - Zapisuje faule popełnione przez każdego zawodnika. Sekretarz musi zawiadomić natychmiast sędziego o popełnieniu przez któregoś z zawodników piątego (5) faula. Podobnie zapisuje faule popełnione przez każdego z trenerów i zawiadamia natychmiast sędziego, kiedy trener podlega dyskwalifikacji. Musi również powiadomić natychmiast sędziego, kiedy zawodnik popełnił dwa (2) faule niesportowe i podlega dyskwalifikacji.
 - Zapisuje przerwy na żądanie. Kiedy drużyna zgłosiła prośbę o przerwę na żądanie, musi powiadomić o tym sędziów przy najbliższej możliwości przyznania przerwy na żądanie oraz powiadomić – poprzez sędziego – trenera, kiedy nie ma on już więcej przerw na żądanie w danej połowie meczu lub dogrywce.
 - Sekretarz nadzoruje naprzemienne posiadanie piłki operując strzałką naprzemiennego posiadania. Ponieważ drużyny zmieniają kosze przed drugą połową, sekretarz przedstawia kierunek strzałki natychmiast po zakończeniu pierwszej połowy meczu.
- 48.2 **Sekretarz** powinien również:
- Pokazać liczbę fauli popełnionych przez zawodnika poprzez podniesienie w sposób widoczny dla obu trenerów tabliczki fauli z cyfrą odpowiadającą liczbie fauli popełnionych przez tego zawodnika.
 - Ustawić marker fauli drużyny na stoliku sędziowskim przy końcu bliższym ławki tej drużyny w sytuacji przekroczenia limitu fauli w kwarcie, gdy tylko piłka stanie się żywa po czwartym faulu drużyny w danej części meczu.
 - Przeprowadzać zmiany zawodników.
 - Uruchamiać swój sygnał dźwiękowy **tylko** wtedy, gdy piłka staje się martwa i zanim stanie się ponownie żywa. Sygnał sekretarza **nie** zatrzymuje zarówno zegara czasu gry, jak i gry, jak również nie powoduje, że piłka staje się martwa.

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

48.4 Jeśli pomyłka zapisu w protokole meczu zostaje zauważona:

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

Art. 49 Mierzący czas gry: obowiązki

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

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

49.2 Mierzący czas gry powinien mierzyć **czas gry** w następujący sposób:

- Włączyć zegar czasu gry, kiedy:
 - Podczas rzutu sędziowskiego piłka zostaje legalnie dotknięta przez zawodnika skaczącego.
 - Po niecelnym ostatnim lub jedynym rzucie wolnym, piłka pozostaje żywa i dotyka lub zostaje dotknięta przez zawodnika na boisku.
 - Podczas wprowadzania piłki dotyka lub zostaje legalnie dotknięta przez zawodnika na boisku.
- Zatrzymać zegar czasu gry, kiedy:
 - Uplywa czas gry części meczu.
 - Sędzia daje sygnał gwizdkiem, gdy piłka jest żywa.
 - Zostaje uzyskany kosz z gry przeciwko drużynie, która poprosiła o przerwę na żądanie.
 - Zostaje uzyskany kosz z gry w ostatnich dwóch (2) minutach czwartej kwarty lub ostatnich dwóch (2) minutach każdej dogrywki.
 - Zabrzmi sygnał 24 sekund, kiedy drużyna jest w posiadaniu piłki.

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

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

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

Art. 50 Mierzący czas 24 sekund: obowiązki

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

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

Sygnał urządzenia 24 sekund nie zatrzymuje zarówno zegara czasu gry, jak i gry, jak również nie powoduje, że piłka staje się martwa, chyba że drużyna jest w posiadaniu piłki.


A – SYGNAŁY SĘDZIÓW

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

I. ZALICZANIE PUNKTÓW

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




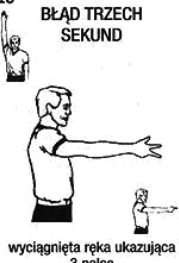



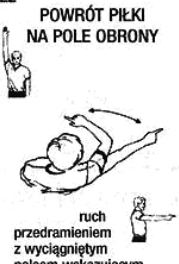



II. SYGNAŁY DOTYCZĄCE ZEGARA

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

III. PORZĄDKOWE













10 ZMIANA (jednocześnie z gwizdkiem)  skrzyżowane przedramiona	11 SKINIENIE PRZYWOŁUJĄCE ZAWODNIKA  ruch otwartą dłońią ku sobie	12 PRZERWA NA ŻĄDANIE  litera T utworzona otwartą dłońią i wskazującym palcem	13 KOMUNIKACJA MIĘDZY SĘDZIAMI I SĘDZIAMI STOLIKOWYMI  kluk w górze	14 WIDOCZNE ODLICZANIE (PIĘĆ I OSIEM SEKUND)  palce pokazujące odliczanie
---	--	---	---	--

IV. RODZAJE BŁĘDÓW







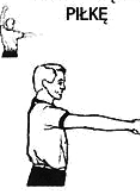




<p>15</p> <p>KROKI</p>  <p>obroty pięściami</p>	<p>16</p> <p>NIEPRZEPISOWE KOŻŁOWANIE: PODWÓJNE KOŻŁOWANIE</p>  <p>klepanie rękami</p>	<p>17</p> <p>NIEPRZEPISOWE KOŻŁOWANIE: NOSZENIE PIŁKI</p>  <p>pótbórt ręką do przodu</p>	<p>18</p> <p>BŁĄD TRZECH SEKUND</p>  <p>wyciągnięta ręka ukazująca 3 palce</p>
<p>19</p> <p>BŁĄD PIĘCIU SEKUND</p>  <p>ukazanie 5 palców</p>	<p>20</p> <p>BŁĄD OŚMIU SEKUND</p>  <p>ukazanie 8 palców</p>	<p>21</p> <p>BŁĄD DWUDZIESTU CZTERECH SEKUND</p>  <p>palce dotykają barku</p>	<p>22</p> <p>POWRÓT PIŁKI NA POLE OBRONY</p>  <p>ruch przedramieniem z wyciągniętym palcem wskazującym</p>
<p>23</p> <p>UMYŚLNE ZAGRANIE PIŁKI NOGĄ</p>  <p> palec wskazuje stopę</p>		<p>24</p> <p>WYJŚCIE PIŁKI POZA BOISKO I/LUB KIERUNEK GRY</p>  <p> palec równoległy do linii bocznych</p>	<p>25</p> <p>SYTUACJA RZUTU SĘDZIOWSKIEGO</p>  <p> kciuki w górę, a następnie palec w kierunku wskazanym przez strzałkę</p>

V. SYGNALIZACJA FAULU DO STOLIKA SĘDZIOWSKIEGO (3 FAZY)

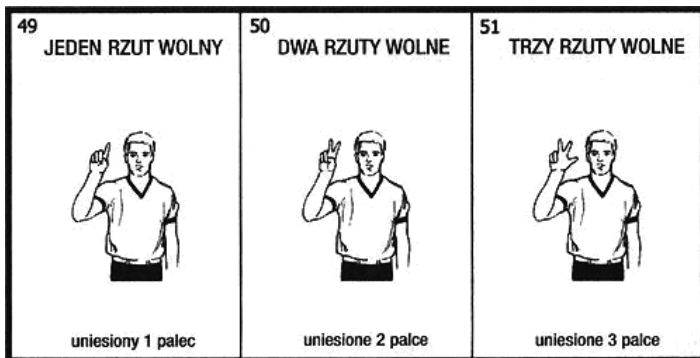
FAZA 1 – NUMER ZAWODNIKA

26 nr 4 	27 nr 5 	28 nr 6 	29 nr 7 
30 nr 8 	31 nr 9 	32 nr 10 	33 nr 11 
34 nr 12 	35 nr 13 	36 nr 14 	37 nr 15 

FAZA 2 – RODZAJ FAULU

<p>38 NIEPRZEPISOWE UŻYCIE RĄK</p>  <p>uderzenie w przegub</p>	<p>39 BLOKOWANIE (w ataku lub obronie)</p>  <p>ręce na biodrach</p>	<p>40 NADMIERNE WYSUWANIE ŁOKCI</p>  <p>ruch łokciem do tyłu</p>	<p>41 TRZYMANIE</p>  <p>chwyt za przegub</p>
<p>42 PCHANIE LUB SZARŻOWANIE BEZ PIŁKI</p>  <p>imitacja popychania</p>	<p>43 SZARŻOWANIE Z PIŁKĄ</p>  <p>uderzenie pięścią w otwartą dłoń</p>	<p>44 FAUL DRUŻYNY POSIADAJĄCEJ PIŁKĘ</p>  <p>pięść w kierunku kosza drużyny popełniającej faul</p>	<p>45 FAUL OBUSTRONNY</p>  <p>ruchy krzyżujące zaciśniętymi pięściami obu rąk</p>
<p>46 FAUL TECHNICZNY</p>  <p>dłonie tworzą literę T</p>	<p>47 FAUL NIESPORTOWY</p>  <p>chwyt za przegub ręki w górę</p>	<p>48 FAUL DYSKWALIFIKUJĄCY</p>  <p>zaciśnięte pięści obu rąk w górę</p>	

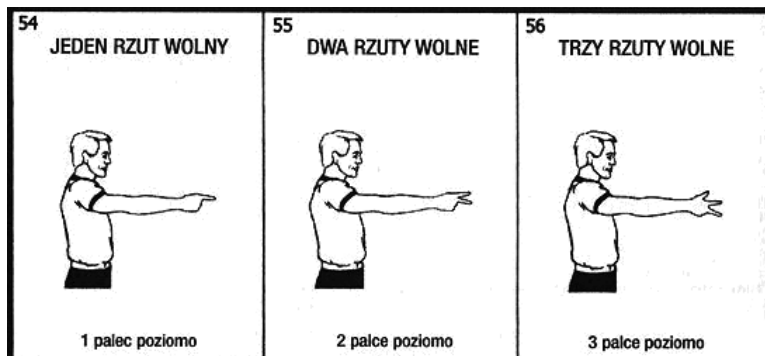
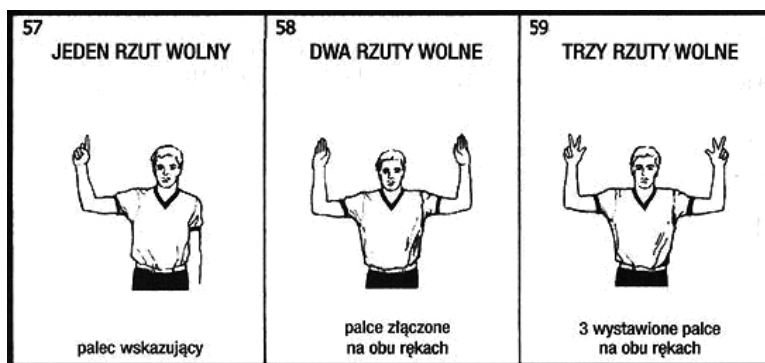
FAZA 3 – LICZBA PRYZNANYCH RZUTÓW WOLNYCH



LUB

- KIERUNEK GRY



VI. ADMINISTRACJA RZUTÓW WOLNYCH**FAZA 1 – W OBSZARZE OGRANICZONYM****FAZA 2 – POZA OBSZAREM OGRANICZONYM**

Rysunek 7.

Sygnały sędziów



B – PROTOKÓŁ MECZU

<p>Drużyna A</p>	<p>Drużyna B</p>																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																										
Rozgrywki _____ Data _____ Godz. _____ Sędzia główny _____ Mecz nr _____ Miejsce _____ Sędzia pomocniczy 1 _____ Sędzia pomocniczy 2 _____																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																											
<p>Drużyna A</p> <p>Przerwy na żądanie Faule drużyny</p> <p> <input type="checkbox"/> Kwarta ① <input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> ② <input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> Kwarta ③ <input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> ④ <input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> Dogrywki </p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th>Licencja nr</th> <th>Zawodnicy</th> <th>Nr</th> <th>W</th> <th>Faule</th> <th>1</th> <th>2</th> <th>3</th> <th>4</th> <th>5</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td> </td><td> </td><td>4</td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td>5</td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td>6</td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td>7</td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td>8</td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td>9</td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td>10</td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td>11</td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td>12</td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td>13</td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td>14</td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td>15</td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> </tbody> </table> <p>Trener _____ Asystent trenera _____</p>	Licencja nr	Zawodnicy	Nr	W	Faule	1	2	3	4	5			4										5										6										7										8										9										10										11										12										13										14										15								<p style="text-align: center;">PRZEBIEG GRY</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th>A</th> <th>B</th> <th>A</th> <th>B</th> <th>A</th> <th>B</th> <th>A</th> <th>B</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>1</td><td>1</td><td>41</td><td>41</td><td>81</td><td>81</td><td>121</td><td>121</td></tr> <tr><td>2</td><td>2</td><td>42</td><td>42</td><td>82</td><td>82</td><td>122</td><td>122</td></tr> <tr><td>3</td><td>3</td><td>43</td><td>43</td><td>83</td><td>83</td><td>123</td><td>123</td></tr> <tr><td>4</td><td>4</td><td>44</td><td>44</td><td>84</td><td>84</td><td>124</td><td>124</td></tr> <tr><td>5</td><td>5</td><td>45</td><td>45</td><td>85</td><td>85</td><td>125</td><td>125</td></tr> <tr><td>6</td><td>6</td><td>46</td><td>46</td><td>86</td><td>86</td><td>126</td><td>126</td></tr> <tr><td>7</td><td>7</td><td>47</td><td>47</td><td>87</td><td>87</td><td>127</td><td>127</td></tr> <tr><td>8</td><td>8</td><td>48</td><td>48</td><td>88</td><td>88</td><td>128</td><td>128</td></tr> <tr><td>9</td><td>9</td><td>49</td><td>49</td><td>89</td><td>89</td><td>129</td><td>129</td></tr> <tr><td>10</td><td>10</td><td>50</td><td>50</td><td>90</td><td>90</td><td>130</td><td>130</td></tr> <tr><td>11</td><td>11</td><td>51</td><td>51</td><td>91</td><td>91</td><td>131</td><td>131</td></tr> <tr><td>12</td><td>12</td><td>52</td><td>52</td><td>92</td><td>92</td><td>132</td><td>132</td></tr> <tr><td>13</td><td>13</td><td>53</td><td>53</td><td>93</td><td>93</td><td>133</td><td>133</td></tr> <tr><td>14</td><td>14</td><td>54</td><td>54</td><td>94</td><td>94</td><td>134</td><td>134</td></tr> <tr><td>15</td><td>15</td><td>55</td><td>55</td><td>95</td><td>95</td><td>135</td><td>135</td></tr> <tr><td>16</td><td>16</td><td>56</td><td>56</td><td>96</td><td>96</td><td>136</td><td>136</td></tr> <tr><td>17</td><td>17</td><td>57</td><td>57</td><td>97</td><td>97</td><td>137</td><td>137</td></tr> <tr><td>18</td><td>18</td><td>58</td><td>58</td><td>98</td><td>98</td><td>138</td><td>138</td></tr> <tr><td>19</td><td>19</td><td>59</td><td>59</td><td>99</td><td>99</td><td>139</td><td>139</td></tr> <tr><td>20</td><td>20</td><td>60</td><td>60</td><td>100</td><td>100</td><td>140</td><td>140</td></tr> <tr><td>21</td><td>21</td><td>61</td><td>61</td><td>101</td><td>101</td><td>141</td><td>141</td></tr> <tr><td>22</td><td>22</td><td>62</td><td>62</td><td>102</td><td>102</td><td>142</td><td>142</td></tr> <tr><td>23</td><td>23</td><td>63</td><td>63</td><td>103</td><td>103</td><td>143</td><td>143</td></tr> <tr><td>24</td><td>24</td><td>64</td><td>64</td><td>104</td><td>104</td><td>144</td><td>144</td></tr> <tr><td>25</td><td>25</td><td>65</td><td>65</td><td>105</td><td>105</td><td>145</td><td>145</td></tr> <tr><td>26</td><td>26</td><td>66</td><td>66</td><td>106</td><td>106</td><td>146</td><td>146</td></tr> <tr><td>27</td><td>27</td><td>67</td><td>67</td><td>107</td><td>107</td><td>147</td><td>147</td></tr> <tr><td>28</td><td>28</td><td>68</td><td>68</td><td>108</td><td>108</td><td>148</td><td>148</td></tr> <tr><td>29</td><td>29</td><td>69</td><td>69</td><td>109</td><td>109</td><td>149</td><td>149</td></tr> <tr><td>30</td><td>30</td><td>70</td><td>70</td><td>110</td><td>110</td><td>150</td><td>150</td></tr> <tr><td>31</td><td>31</td><td>71</td><td>71</td><td>111</td><td>111</td><td>151</td><td>151</td></tr> <tr><td>32</td><td>32</td><td>72</td><td>72</td><td>112</td><td>112</td><td>152</td><td>152</td></tr> <tr><td>33</td><td>33</td><td>73</td><td>73</td><td>113</td><td>113</td><td>153</td><td>153</td></tr> <tr><td>34</td><td>34</td><td>74</td><td>74</td><td>114</td><td>114</td><td>154</td><td>154</td></tr> <tr><td>35</td><td>35</td><td>75</td><td>75</td><td>115</td><td>115</td><td>155</td><td>155</td></tr> <tr><td>36</td><td>36</td><td>76</td><td>76</td><td>116</td><td>116</td><td>156</td><td>156</td></tr> <tr><td>37</td><td>37</td><td>77</td><td>77</td><td>117</td><td>117</td><td>157</td><td>157</td></tr> <tr><td>38</td><td>38</td><td>78</td><td>78</td><td>118</td><td>118</td><td>158</td><td>158</td></tr> <tr><td>39</td><td>39</td><td>79</td><td>79</td><td>119</td><td>119</td><td>159</td><td>159</td></tr> <tr><td>40</td><td>40</td><td>80</td><td>80</td><td>120</td><td>120</td><td>160</td><td>160</td></tr> </tbody> </table>	A	B	A	B	A	B	A	B	1	1	41	41	81	81	121	121	2	2	42	42	82	82	122	122	3	3	43	43	83	83	123	123	4	4	44	44	84	84	124	124	5	5	45	45	85	85	125	125	6	6	46	46	86	86	126	126	7	7	47	47	87	87	127	127	8	8	48	48	88	88	128	128	9	9	49	49	89	89	129	129	10	10	50	50	90	90	130	130	11	11	51	51	91	91	131	131	12	12	52	52	92	92	132	132	13	13	53	53	93	93	133	133	14	14	54	54	94	94	134	134	15	15	55	55	95	95	135	135	16	16	56	56	96	96	136	136	17	17	57	57	97	97	137	137	18	18	58	58	98	98	138	138	19	19	59	59	99	99	139	139	20	20	60	60	100	100	140	140	21	21	61	61	101	101	141	141	22	22	62	62	102	102	142	142	23	23	63	63	103	103	143	143	24	24	64	64	104	104	144	144	25	25	65	65	105	105	145	145	26	26	66	66	106	106	146	146	27	27	67	67	107	107	147	147	28	28	68	68	108	108	148	148	29	29	69	69	109	109	149	149	30	30	70	70	110	110	150	150	31	31	71	71	111	111	151	151	32	32	72	72	112	112	152	152	33	33	73	73	113	113	153	153	34	34	74	74	114	114	154	154	35	35	75	75	115	115	155	155	36	36	76	76	116	116	156	156	37	37	77	77	117	117	157	157	38	38	78	78	118	118	158	158	39	39	79	79	119	119	159	159	40	40	80	80	120	120	160	160
Licencja nr	Zawodnicy	Nr	W	Faule	1	2	3	4	5																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																		
		4																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																									
		5																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																									
		6																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																									
		7																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																									
		8																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																									
		9																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																									
		10																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																									
		11																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																									
		12																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																									
		13																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																									
		14																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																									
		15																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																									
A	B	A	B	A	B	A	B																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
1	1	41	41	81	81	121	121																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
2	2	42	42	82	82	122	122																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
3	3	43	43	83	83	123	123																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
4	4	44	44	84	84	124	124																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
5	5	45	45	85	85	125	125																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
6	6	46	46	86	86	126	126																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
7	7	47	47	87	87	127	127																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
8	8	48	48	88	88	128	128																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
9	9	49	49	89	89	129	129																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
10	10	50	50	90	90	130	130																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
11	11	51	51	91	91	131	131																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
12	12	52	52	92	92	132	132																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
13	13	53	53	93	93	133	133																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
14	14	54	54	94	94	134	134																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
15	15	55	55	95	95	135	135																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
16	16	56	56	96	96	136	136																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
17	17	57	57	97	97	137	137																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
18	18	58	58	98	98	138	138																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
19	19	59	59	99	99	139	139																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
20	20	60	60	100	100	140	140																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
21	21	61	61	101	101	141	141																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
22	22	62	62	102	102	142	142																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
23	23	63	63	103	103	143	143																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
24	24	64	64	104	104	144	144																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
25	25	65	65	105	105	145	145																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
26	26	66	66	106	106	146	146																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
27	27	67	67	107	107	147	147																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
28	28	68	68	108	108	148	148																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
29	29	69	69	109	109	149	149																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
30	30	70	70	110	110	150	150																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
31	31	71	71	111	111	151	151																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
32	32	72	72	112	112	152	152																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
33	33	73	73	113	113	153	153																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
34	34	74	74	114	114	154	154																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
35	35	75	75	115	115	155	155																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
36	36	76	76	116	116	156	156																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
37	37	77	77	117	117	157	157																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
38	38	78	78	118	118	158	158																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
39	39	79	79	119	119	159	159																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
40	40	80	80	120	120	160	160																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
<p>Drużyna B</p> <p>Przerwy na żądanie Faule drużyny</p> <p> <input type="checkbox"/> Kwarta ① <input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> ② <input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> Kwarta ③ <input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> ④ <input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> Dogrywki </p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th>Licencja nr</th> <th>Zawodnicy</th> <th>Nr</th> <th>W</th> <th>Faule</th> <th>1</th> <th>2</th> <th>3</th> <th>4</th> <th>5</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td> </td><td> </td><td>4</td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td>5</td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td>6</td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td>7</td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td>8</td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td>9</td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td>10</td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td>11</td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td>12</td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td>13</td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td>14</td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td>15</td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> </tbody> </table> <p>Trener _____ Asystent trenera _____</p>	Licencja nr	Zawodnicy	Nr	W	Faule	1	2	3	4	5			4										5										6										7										8										9										10										11										12										13										14										15								<p>Wyniki</p> <p>Kwarta ① A _____ B _____ Kwarta ② A _____ B _____ Kwarta ③ A _____ B _____ Kwarta ④ A _____ B _____ Dogrywki A _____ B _____</p>																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																								
Licencja nr	Zawodnicy	Nr	W	Faule	1	2	3	4	5																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																		
		4																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																									
		5																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																									
		6																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																									
		7																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																									
		8																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																									
		9																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																									
		10																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																									
		11																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																									
		12																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																									
		13																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																									
		14																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																									
		15																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																									
<p>Sekretarz _____ Asystent sekretarza _____ Mierzący czas gry _____ Mierzący czas 24 sekund _____</p>	<p>Wyniki końcowe Drużyna A _____ Drużyna B _____</p> <p>Nazwa drużyny zwyciężającej _____</p>																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																										
Sędzia główny _____ Sędzia pomocniczy 1 _____ Sędzia pomocniczy 2 _____ Podpis kapitana drużyny w przypadku protestu _____																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																											

Rysunek 8. Protokół meczu

- B.1 Protokół meczu przedstawiony na rysunku 8 jest jedynym zatwierdzonym przez Komisję Techniczną FIBA.
- B.2 Składa się z jednego oryginału i trzech kopii w różnych kolorach papieru. Oryginał, na białym papierze, przeznaczony jest dla FIBA. Pierwsza kopia, na niebieskim papierze, przeznaczona jest dla organizatorów rozgrywek, druga kopia, na różowym papierze, jest dla drużyny zwycięskiej i ostatnia kopia, na żółtym papierze, dla drużyny pokonanej.
- Uwaga:**
1. Zaleca się, aby sekretarz używał dwóch długopisów o różnych kolorach, jeden na pierwszą i trzecią kwartę oraz jeden na drugą i czwartą.
 2. Protokół zawodów może być przygotowany i wypełniony elektronicznie.
- B.3 **Co najmniej dwadzieścia (20) minut przed rozpoczęciem meczu** sekretarz przygotowuje protokół w następujący sposób:
- B.3.1 Wpisuje nazwy obu drużyn w rubrykach u góry protokołu. Pierwsza powinna być zawsze drużyna miejscowa (gospodarze).
- W przypadku turniejów lub meczów na neutralnym boisku pierwszą drużyną będzie ta, która jest wymieniona w programie jako pierwsza.
- Pierwsza drużyna jest **drużyną „A”**, a druga **drużyną „B”**.
- B.3.2 Następnie wpisuje:
- Nazwę zawodów.
 - Numer meczu.
 - Datę, czas i miejsce rozgrywania meczu.
 - Nazwiska sędziego głównego i sędziego(ów) pomocniczego(ych).

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

Rysunek 9. Nagłówek protokołu meczu

- B.3.3 Następnie sekretarz wpisuje nazwiska członków obu drużyn, posługując się listą członków drużyny przedłożoną przez trenera lub jego przedstawiciela. Drużyna „A” powinna być wpisana w górnej części protokołu, a drużyna „B” w dolnej.
- B.3.3.1 W pierwszej kolumnie sekretarz wpisuje numer (ostatnie trzy cyfry) licencji każdego zawodnika. W przypadku turniejów numer licencji zawodnika ma być podany tylko w protokole pierwszego meczu rozgrywanego przez jego drużynę.
- B.3.3.2 W drugiej kolumnie sekretarz wpisuje DRUKOWANYMI literami nazwisko i inicjały każdego zawodnika obok numeru, jaki ten zawodnik będzie nosił podczas meczu. Kapitan drużyny powinien być oznaczony skrótem (CAP) umieszczonym zaraz za jego nazwiskiem.

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

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

Rysunek 10. Drużyny w protokole meczu

- B.7 Przerwy na żądanie
- B.7.1 Zapis przerw na żądanie przyznanych w każdej połowie i każdej dogrywce dokonywany jest przez wpisanie minuty czasu gry danej kwarty lub dogrywki we właściwej rubryce pod nazwą drużyny.
- B.7.2 Po zakończeniu każdej połowy i każdej dogrywki niewykorzystane rubryki zostają wykreślone dwiema równoległymi liniami poziomymi.

- B.8** Faule
- B.8.1** Faule zawodnika mogą być osobiste, techniczne, niesportowe lub dyskwalifikujące i zapisuje się je winnemu zawodnikowi.
- B.8.2** Faule trenerów, asystentów trenerów, zmienników i osób towarzyszących mogą być techniczne lub dyskwalifikujące i zapisuje się je trenerowi.
- B.8.3** Zapisywanie fauli odbywa się następująco:
- B.8.3.1** Faul osobisty zaznacza się „P”.
- B.8.3.2** Faul techniczny zawodnika zaznacza się „T”.
- B.8.3.3** Faul techniczny trenera za jego osobiste niesportowe zachowanie zaznacza się „C”. Drugi podobny faul zaznacza się również „C”, a następnie „D” w wolnej rubryce.
- B.8.3.4** Faul techniczny trenera z jakiegokolwiek innego powodu zaznacza się „B”.
- B.8.3.5** Faul niesportowy zaznacza się „U”. Drugi faul niesportowy zaznacza się również „U”, a następnie „D” w wolnych rubrykach.
- B.8.3.6** Faul dyskwalifikujący zaznacza się „D”.
- B.8.3.7** Każdy faul powodujący karę rzutu(ów) wolnego(ych) zaznacza się dodając odpowiednią liczbę rzutów wolnych (1, 2 lub 3) obok „P”, „T”, „C”, „B”, „U” lub „D”.
- B.8.3.8** Wszystkie faule przeciwko obu drużynom, za które przewidziane są takie same kary i które zostają wzajemnie skasowane zgodnie z Art. 42 (Sytuacje specjalne), zaznacza się poprzez dopisanie małego „c” obok „P”, „T”, „C”, „B”, „U” lub „D”.
- B.8.3.9** Po zakończeniu każdej części meczu sekretarz oddziela grubą linią kratki wykorzystane od niewykorzystanych.
Po zakończeniu meczu sekretarz przekreśla grubą poziomą linią pozostałe niewykorzystane kratki.
- B.8.3.10** Przykłady fauli dyskwalifikujących:
- Faule dyskwalifikujące trenerów, asystentów trenerów, zmienników, zawodników wykluczonych i osób towarzyszących za opuszczenie strefy ławki drużyny (Art. 39) zapisuje się, jak pokazano poniżej. We wszystkich wolnych rubrykach fauli zdyskwalifikowanej osoby wpisuje się „F”.

Jeśli tylko trener zostaje zdyskwalifikowany:

Trener	LOOR, A.	D₂	F	F
Asystent trenera	MONTA, B.			

Jeśli tylko asystent trenera zostaje zdyskwalifikowany:

Trener	LOOR, A.	B₂		
Asystent trenera	MONTA, B.	F	F	F

Jeśli obaj, trener i asystent trenera zostają zdyskwalifikowani:

Trener	LOOR, A.	D₂	F	F
Asystent trenera	MONTA, B.	F	F	F



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

003	SMITH, E.	6	⊗	P ₂	P ₂	F	F	F
-----	-----------	---	---	----------------	----------------	---	---	---

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

002	JONES, M.	5	⊗	T ₂	P ₃	P ₁	P ₂	F
-----	-----------	---	---	----------------	----------------	----------------	----------------	---

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

015	RUSH, S.	11	×	T ₂	P ₃	P ₂	P ₁	P ₂	F
-----	----------	----	---	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	---

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

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

Uwaga: Faul techniczny lub dyskwalifikujący wynikający z Art. 39 nie zostaje zaliczony do fauli drużyny.

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

001	MAYER, F.	4	⊗	D				
-----	-----------	---	---	---	--	--	--	--

Oraz

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

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

Trener	LOOR, A.	B ₂		
Asystent trenera	MONTA, B.	D		

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

015	RUSH, S.	11	×	T ₂	P ₃	P ₂	P ₁	P ₂	D
-----	----------	----	---	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	---

Oraz

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

- B.9 Faule drużyny
- B.9.1 Dla każdej kwarty przeznaczone są cztery (4) rubryki (bezpośrednio pod nazwą drużyny i nad nazwiskami zawodników), w których zaznacza się faule drużyny.
- B.9.2 Kiedykolwiek zawodnik popełnia faul osobisty, techniczny, niesportowy lub dyskwalifikujący, sekretarz zapisuje faul przeciwko drużynie tego zawodnika, wpisując kolejno duży „X” w odpowiedniej rubryce.

B.10 Przebieg meczu

B.10.1 Sekretarz prowadzi chronologiczny zapis sumaryczny punktów zdobytych przez każdą drużynę.

B.10.2 Do tego celu przeznaczone są cztery (4) kolumny protokołu meczu.

B.10.3 Każda kolumna zawiera cztery (4) pionowe rubryki. Dwie rubryki po lewej stronie przeznaczone są dla drużyny „A”, a dwie rubryki po prawej dla drużyny „B”. Rubryki środkowe służą do zapisu wyniku bieżącego (160 punktów) dla każdej drużyny.

Sekretarz:

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

B.11 Przebieg meczu: dodatkowe instrukcje

B.11.1 Celny rzut z gry za trzy (3) punkty wykonany przez zawodnika oznacza się przez zakreślenie kółkiem numeru zawodnika.

B.11.2 Przypadkowy rzut wykonany przez zawodnika do własnego kosza zapisuje się jako zdobyty przez kapitana drużyny przeciwniej znajdującego się na boisku.

B.11.3 Punkty zdobyte, kiedy piłka nie wpadła do kosza (Art. 31 – Dotykanie piłki i ingerencja w jej lot), zapisuje się jako zdobyte przez zawodnika, który wykonywał rzut do kosza.

B.11.4 Po zakończeniu każdej części meczu sekretarz zakreśla grubą linią kółko (O) wokół ostatecznej liczby punktów z jaką zakończyła się dana część meczu oraz podkreśla grubą poziomą linią tę liczbę oraz numer zawodnika, który zdobył ostatnie punkty.

B.11.5 Od początku każdej części meczu sekretarz kontynuuje chronologiczny zapis sumaryczny od punktu, w którym został przerwany.

B.11.6 Przy każdej nadarzającej się okazji sekretarz powinien porównać wynik bieżący z protokołu z tablicą wyników. Jeśli stwierdzi niezgodność, a jego wynik jest właściwy, podejmie natychmiast kroki zmierzające do poprawienia wyniku na tablicy. Jeżeli ma wątpliwości lub jedna z drużyn zgłosi zastrzeżenie wobec poprawki, zawiadomi o tym sędziego głównego, gdy tylko piłka staje się martwa i zegar czasu gry zostanie zatrzymany.

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

Rysunek 11.
Przebieg meczu



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

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

Rysunek 12.
Sumowanie

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

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

Rysunek 13. Stopka protokołu meczu

C – PROCEDURA PROTESTU

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

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

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

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

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

Jeżeli protest zostanie uwzględniony, kaucja podlega zwrotowi.

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

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

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

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

C.4 Kasety wideo, filmy, zdjęcia oraz jakikolwiek sprzęt wideo, cyfrowy lub analogowy, mogą zostać użyte tylko w celu:

- Ustalenia, czy podczas ostatniego rzutu z gry na koniec kwarty lub dogrywki piłka opuściła rękę(ce) zawodnika rzucającego zanim upłynął czas gry.
- Ustalenia odpowiedzialności dyscyplinarnej lub w celach edukacyjnych (treningowych) po zakończeniu meczu.

D – KLASYFIKACJA DRUŻYN

D.1 Procedura:

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

- D.1.1 Jeżeli dwie drużyny mają równą liczbę punktów, to o kolejności miejsc decyduje(a) wynik(i) meczu(ów) pomiędzy tymi dwiema drużynami.
- D.1.2 Jeżeli liczba punktów oraz stosunek koszy zdobytych do straconych w meczach pomiędzy tymi drużynami są wciąż takie same, klasyfikację ustala się na podstawie stosunku koszy zdobytych do straconych we wszystkich meczach rozegranych w grupie przez obie drużyny.
- D.1.3 Jeżeli więcej niż dwie drużyny plasują się jednakowo, stosuje się drugą klasyfikację, biorąc pod uwagę wyłącznie wyniki meczów rozegranych między tymi drużynami.
- D.1.4 Jeżeli po zastosowaniu drugiej klasyfikacji nadal nie można rozstrzygnąć kolejności, ustala się ją na podstawie wyników meczów między drużynami wciąż jeszcze jednakowo uplasowanymi, biorąc pod uwagę stosunek koszy zdobytych do straconych.
- D.1.5 Jeżeli wciąż drużyny plasują się jednakowo, to kolejność ustala się biorąc pod uwagę stosunek koszy zdobytych do straconych we wszystkich meczach, jakie rozegrały one w grupie.
- D.1.6 Jeżeli na jakimkolwiek etapie, przy wykorzystaniu powyższych zasad, liczba drużyn jednakowo uplasowanych zmniejszy się tylko do dwóch, stosuje się procedury wymienione w D.1.1 i D.1.2 powyżej.
- D.1.7 Jeżeli na jakimkolwiek etapie liczba drużyn jednakowo uplasowanych zmniejszy się do więcej niż dwóch, powtarza się procedurę rozpoczętą w D.1.3. powyżej.
- D.1.8 Stosunek koszy zdobytych do straconych oblicza się zawsze przez dzielenie.

D.2 Wyjątek

Jeżeli tylko trzy drużyny uczestniczą w rozgrywkach i sytuacji nie można rozwiązać powyższymi procedurami (stosunek koszy poprzez dzielenie jest identyczny), to wówczas zdobyte punkty posłużą do ustalenia klasyfikacji.

Przykład:

Wyniki meczów pomiędzy A, B, C:

A – B	82 – 75
A – C	64 – 71
B – C	91 – 84

Drużyna	Rozegrane Mecze	Zwycięstwa	Porażki	Punkty	Różnica koszy	Stosunek koszy
A	2	1	1	3	146 – 146	1,000
B	2	1	1	3	166 – 166	1,000
C	2	1	1	3	155 – 155	1,000

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

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

D.3 Dalsze przykłady klasyfikacji:

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

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

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

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

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

Wyniki pomiędzy A i B:

D.3.2.1. A wygrała obydwa mecze:

- Zatem:
1. A
 2. B

D.3.2.2. Każda drużyna wygrała jeden mecz:

- A – B 90 – 82
B – A 69 – 62

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



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

D.3.2.3. Każda drużyna wygrała jeden mecz:

A – B	90 – 82
B – A	70 – 62

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

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

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

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

Wyniki meczów pomiędzy A, B i C:

A – B	82 – 75
A – C	77 – 80
B – C	88 – 77

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

Zatem:	1.	A
	2.	B
	3.	C

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

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

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

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

Istnieją dwie możliwości:

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

W przypadku I: 1. A

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

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

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

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

E – PRZERWY TELEWIZYJNE

E.1 Definicja

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

E.2 Przepis

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

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

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

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

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

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

E.3 Procedura

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

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

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

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

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