



OFICJALNE PRZEPISY GRY W KOSZYKÓWKĘ 2017

OFICJALNE INTERPRETACJE

Obowiązują od 1 października 2017 roku

Spis treści

WPROWADZENIE	3
ART. 5	ZAWODNICY: KONTUZJA
ART. 7	TRENERZY: OBOWIĄZKI I UPRAWNIENIA
ART. 8	CZAS GRY, WYNIK NIEROZSTRZYGNĘTY I DOGRYWKI
ART. 9	ROZPOCZĘCIE I ZAKOŃCZENIE CZĘŚCI MECZU LUB MECZU
ART. 10	SYTUACJA PIŁKI
ART. 12	RZUT SĘDZIOWSKI I NAPRZEMIENNE POSIADANIE PIŁKI
ART. 14	POSIADANIE PIŁKI
ART. 15	ZAWODNIK W AKCJI RZUTOWEJ
ART. 16	KOSZ: KIEDY ZDOBYTY I JEGO WARTOŚĆ
ART. 17	WPROWADZENIE PIŁKI
ART. 18/19	PRZERWA NA ŻĄDANIE / ZMIANA
ART. 23	ZAWODNIK POZA BOISKIEM I PIŁKA POZA BOISKIEM
ART. 24	KOŻŁOWANIE
ART. 25	KROKI
ART. 28	OSIEM (8) SEKUND
ART. 29/50	DWADZIEŚCIA CZTERY (24) SEKUNDY
ART. 30	POWRÓT PIŁKI NA POLE OBRONY
ART. 31	DOTYKANIE PIŁKI I INGERENCJA W JEJ LOT
ART. 33	ZETKNIĘCIA OSOBISTE: OGÓLNE ZASADY
ART. 35	FAUL OBUSTRONNY
ART. 36	FAUL TECHNICZNY
ART. 37	FAUL NIESPORTOWY
ART. 38	FAUL DYSKWALIFIKUJĄCY
ART. 39	BÓJKA
ART. 42	SYTUACJE SPECJALNE
ART. 44	POMYŁKA MOŻLIWA DO NAPRAWIENIA
ART. 46	SĘDZIA GŁÓWNY: OBOWIĄZKI I UPRAWNIENIA

Spis rysunków

RYSUNEK 1. MOMENT ZATRZYMANIA ZEGARA CZASU GRY	11
RYSUNEK 2. PIŁKA W KONTAKCIE Z OBRĘCZĄ	33
RYSUNEK 3. PIŁKA W KOSZU	34
RYSUNEK 4. POZYCJA ZAWODNIKA WEWNĄTRZ/NA ZEWNĄTRZ OBSZARU PÓŁKOLA BEZ SZARŻY	35

W „Oficjalnych Interpretacjach Oficjalnych Przepisów 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.

Wprowadzenie

Interpretacje przedstawione w niniejszym dokumencie są Oficjalnymi Interpretacjami Oficjalnych Przepisów Gry w Koszykówkę FIBA 2017 i obowiązują od 1 października 2017 roku. Jeżeli interpretacje zawarte w tym dokumencie różnią się od publikowanych poprzednio Oficjalnych Interpretacji FIBA, niniejszy dokument ma pierwszeństwo.

Oficjalne Przepisy Gry w Koszykówkę FIBA są zatwierdzane przez Zarząd Główny FIBA i są okresowo zmieniane przez Komisję Techniczną FIBA.

Przepisy te, są formułowane tak przejrzyste i zrozumiałe jak to tylko możliwe, ale omawiają raczej zasady niż sytuacje meczowe. Nie wyjaśniają one w pełni wszystkich, różnorodnych sytuacji, które mogą wydarzyć się podczas meczu koszykówki.

Celem tego materiału jest przedstawienie zasad i pojęć zawartych w przepisach gry, na przykładzie praktycznych sytuacji, które mogą wydarzyć się podczas meczu koszykówki.

Interpretacje różnych sytuacji, mogą inspirować umysły sędziów i uzupełniać szczegółową wiedzę na temat samych przepisów.

Podstawowym dokumentem, który określa zasady gry w zawodach FIBA pozostają jednak Oficjalne Przepisy Gry w Koszykówkę FIBA, zgodnie z którymi sędziowie mają pełne prawo podejmowania decyzji w sytuacjach, które nie są określone w Oficjalnych Przepisach Gry w Koszykówkę FIBA lub w Oficjalnych Interpretacjach FIBA.

W celu zachowania spójności w całym dokumencie, „drużyna A” jest (pierwotnie) drużyną atakującą, a „drużyna B” drużyną broniącą. Zawodnicy oznaczani są A1-A5 oraz B1-B5, a zmiennicy A6-A12 oraz B6-B12.

*** Tekst wyróżniony na żółto – nowe interpretacje oraz zmiany w stosunku do interpretacji publikowanych poprzednio**

Art. 5 Zawodnicy: Kontuzja

5-1 Reguła Jeżeli zawodnik jest kontuzjowany lub istnieje podejrzenie, że doznał kontuzji i w wyniku tego trener, asystent trenera, zmiennik lub inna osoba z personelu ławki tej drużyny wchodzi na boisko, to należy uznać, że zawodnikowi została udzielona pomoc medyczna, niezależnie od tego czy taka pomoc została faktycznie udzielona, czy też nie.

5-2 Przykład: A1 wygląda jakby uległ kontuzji kostki i gra zostaje zatrzymana.

- (a) Lekarz drużyny A wchodzi na boisko i opatruje kostkę A1.
- (b) Lekarz drużyny A wchodzi na boisko, ale A1 jest już zdolny do gry.
- (c) Trener drużyny A wchodzi na boisko, aby ocenić kontuzję A1.
- (d) Asystent trenera, zmiennik lub osoba towarzysząca drużynie A wchodzi na boisko, ale nie udziela pomocy A1.

Interpretacja:

We wszystkich sytuacjach, uznaje się, że A1 została udzielona pomoc medyczna i musi on zostać zmieniony.

5-3 Reguła Nie ma limitu czasu na usunięcie z boiska poważnie kontuzjowanego zawodnika, jeśli w opinii lekarza może to być niebezpieczne dla tego zawodnika.

5-4 Przykład: A1 jest poważnie kontuzjowany i gra zostaje zatrzymana na piętnaście (15) minut, ponieważ w opinii lekarza opuszczenie boiska przez zawodnika mogłoby być dla niego niebezpieczne.

Interpretacja:

Opinia lekarza określa właściwy moment, kiedy można usunąć kontuzjowanego zawodnika z boiska. Po dokonanej zmianie, gra zostanie wznowiona bez żadnych konsekwencji.

5-5 Reguła Jeżeli zawodnik jest kontuzjowany, krwawi lub ma otwartą ranę i nie może kontynuować gry natychmiast (w ciągu piętnastu (15) sekund), to musi zostać zmieniony. Jeżeli którejkolwiek z drużyn, podczas tego samego okresu zatrzymania zegara, zostanie przyznana przerwa na żądanie i zawodnik ten odzyska sprawność do gry w czasie tej przerwy, to będzie mógł kontynuować grę pod warunkiem, że sygnał sekretarza na tę przerwę na żądanie, zabrzmiał wcześniej niż sędzia swoim gestem przywołał zmiennika na boisko.

5-6 Przykład: A1 jest kontuzjowany i gra zostaje zatrzymana. Ponieważ A1 nie może kontynuować gry natychmiast, sędzia gwizdże i sygnalizuje zmianę umownym gestem. Trener drużyny A (lub trener drużyny B) prosi o przerwę na żądanie:

(a) Zanim zmiennik zawodnika A1 wejdzie na boisko.

(b) Po tym, jak zmiennik zawodnika A1 wszedł na boisko.

Pod koniec przerwy na żądanie, A1 zgłasza, że jest gotowy do gry i prosi o pozostanie w grze.

Interpretacja:

(a) Przerwa na żądanie została przyznana, a zatem jeśli A1 odzyskał sprawność do gry w trakcie jej trwania, to może on pozostać w grze.

(b) Przerwa na żądanie została przyznana, ale ponieważ zmiennik zawodnika A1 wszedł już na boisko, A1 nie może stać się zawodnikiem, aż do kolejnej możliwości dokonania zmiany po fazie gry z włączonym zegarem.

5-7 Reguła Można dokonać zmiany zawodników w sytuacji, kiedy kontuzji ulegli zawodnicy wyznaczeni przez trenera do rozpoczęcia meczu lub zawodnicy, którym udzielona została pomoc pomiędzy rzutami wolnymi. W takiej sytuacji, drużyna przeciwna ma prawo dokonania zmiany takiej samej liczby zawodników.

5-8 Przykład: A1 jest faulowany przez B1 i zostają mu przyznane dwa (2) rzuty wolne. Po wykonaniu pierwszego rzutu wolnego, sędziowie stwierdzają, że A1 krwawi i zarządzają jego zmianę. W jego miejsce wchodzi A6, który wykona drugi (2) rzut wolny. W tym momencie drużyna B prosi o zmianę dwóch (2) zawodników.

Interpretacja:

Drużyna B może dokonać zmiany tylko jednego (1) zawodnika.

5-9 Przykład: A1 jest faulowany przez B1 i zostają mu przyznane dwa (2) rzuty wolne. Po wykonaniu pierwszego rzutu wolnego sędziowie stwierdzają, że B3 krwawi i zarządzają jego zmianę. W jego miejsce wchodzi B6, a drużyna A prosi o zmianę jednego (1) zawodnika.

Interpretacja:

Drużyna A może dokonać zmiany jednego (1) zawodnika.

Art. 7 Trenerzy: obowiązki i uprawnienia

7-1 Reguła Co najmniej **czterdzieści (40)** minut przed wyznaczoną godziną rozpoczęcia meczu, każdy trener lub jego reprezentant, wręczy sekretarzowi listę nazwisk i numerów członków drużyny, którzy wezmą udział w meczu, jak również nazwisko kapitana, trenera i asystenta trenera.

Trener jest osobiście odpowiedzialny za zgodność numerów na liście z numerami na strojach zawodników. Co najmniej dziesięć (10) minut przed wyznaczoną godziną rozpoczęcia meczu, trener powinien potwierdzić – podpisem w protokole – zgodność nazwisk członków drużyny i odpowiadających im numerów oraz nazwisko trenera, asystenta trenera i kapitana.

7-2 Przykład: Drużyna A przedstawia sekretarzowi w odpowiednim czasie listę członków drużyny. Numery dwóch (2) zawodników, nie są zgodne z numerami na ich strojach lub nazwisko zawodnika zostało pominięte w protokole. Zostaje to odkryte:

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

Interpretacja:

- (a) Błędne numery zostaną poprawione lub pominięte nazwisko zawodnika zostanie dopisane do protokołu bez żadnych sankcji.
- (b) Sędzia zatrzyma grę w dogodnym momencie, aby nie postawić żadnej z drużyn w niekorzystnej sytuacji. Błędne numery zostaną poprawione bez żadnych konsekwencji, jednakże pominięte nazwisko zawodnika nie będzie mogło być już dopisane do protokołu.

7-3 Reguła Co najmniej dziesięć (10) minut przed wyznaczoną godziną rozpoczęcia meczu, każdy trener wskazuje pięciu (5) zawodników, którzy rozpoczną mecz. Przed rozpoczęciem meczu, sekretarz sprawdza zgodność zawodników wskazanych przez trenerów z zawodnikami znajdującymi się na boisku i jeśli stwierdza różnice, powiadamia o tym najbliższego sędziego tak szybko, jak to możliwe. Jeśli błąd zostaje odkryty przed rozpoczęciem meczu, pierwsza piątka (5) zostaje skorygowana. Jeśli natomiast zostaje odkryty po rozpoczęciu meczu, błąd zostaje zignorowany.

7-4 Przykład: Zauważono, że jeden (1) z zawodników znajdujących się na boisku, nie jest jednym z pięciu (5) zawodników wyznaczonych do rozpoczęcia meczu. Sytuacja występuje:

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

Interpretacja:

- (a) Zawodnik zostaje zmieniony na jednego z pięciu (5) zawodników wyznaczonych do rozpoczęcia meczu bez żadnych sankcji.
- (b) Błąd zostaje zignorowany i gra kontynuowana bez żadnych sankcji.

7-5 Przykład: Trener prosi sekretarza, aby ten wpisał „x” w rubrykach pięciu (5) zawodników, którzy rozpoczną mecz.

Interpretacja:

To trener osobiście wskazuje pięciu (5) zawodników, którzy rozpoczną mecz, poprzez wpisanie małego „x” w kolumnie „W” obok numeru gracza.

Art. 8 Czas gry, wynik nierozstrzygnięty i dogrywki

8-1 Reguła Przerwa meczu rozpoczyna się:

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

8-2 Przykład: A1, będąc w akcji rzutowej, jest faulowany przez B1 równocześnie z sygnałem zegara czasu gry na zakończenie części meczu. A1 zostają przyznane dwa (2) rzuty wolne.

Interpretacja:

Przerwa meczu rozpocznie się po zakończeniu tych rzutów wolnych.

Art. 9 Rozpoczęcie i zakończenie części meczu lub meczu

9-1 Reguła Mecz nie może się rozpocząć, dopóki każda z drużyn nie posiada na boisku pięciu (5) uprawnionych i gotowych do gry zawodników. Jeżeli na boisku znajduje się mniej niż pięciu (5) zawodników gotowych do gry przed rozpoczęciem meczu, to sędziowie powinni wziąć pod uwagę wszelkie nieprzewidziane okoliczności, które mogą usprawiedliwiać spóźnienie zawodników. Jeżeli zostaje przedstawione racjonalne wytłumaczenie spóźnienia, faul techniczny nie powinien zostać orzeczony. Jednakże, jeśli takie wyjaśnienie nie zostaje przedstawione, faul techniczny i/lub przegrana walkowerem mogą zostać orzeczone pomimo przybycia kolejnych uprawnionych do gry zawodników.

9-2 Przykład: Kiedy mecz powinien się rozpocząć, drużyna B posiada na boisku mniej niż pięciu (5) gotowych do gry zawodników.

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

Interpretacja:

Rozpoczęcie meczu powinno zostać opóźnione maksymalnie o piętnaście (15) minut. Jeżeli przed upływem piętnastu (15) minut, nieobecni zawodnicy pojawią się na boisku gotowi do gry:

- (a) To mecz powinien się rozpocząć bez orzekania kary przeciwko spóźnionej drużynie B.
- (b) To może zostać orzeczony faul techniczny dla trenera drużyny B – zapisany w protokole jako „B”.
W takiej sytuacji drużynie A zostanie przyznany jeden (1) rzut wolny, po czym mecz rozpocznie się rzutem sędziowskim.

W obu przypadkach – jeżeli przed upływem piętnastu (15) minut nieobecni zawodnicy nie pojawią się na boisku gotowi do gry, może zostać orzeczony walkower na korzyść drużyny A oraz zapisany wynik 20:0. We wszystkich sytuacjach, sędzia główny powinien opisać całe zdarzenie na odwrocie protokołu, który zostanie przekazany do organizatora rozgrywek.

9-3 Reguła Z powodu kontuzji lub dyskwalifikacji, drużyna A nie jest w stanie wystawić pięciu (5) uprawnionych do gry zawodników, aby rozpocząć drugą (2) połowę meczu.

Interpretacja:

Warunek obligujący drużynę do posiadania pięciu (5) zawodników dotyczy tylko momentu rozpoczęcia meczu. Zatem drużyna A będzie kontynuować grę w składzie mniejszym niż pięciu (5) zawodników.

9-4 Przykład: Pod koniec meczu, A1 popełnia swój piąty (5) faul i opuszcza boisko. Ponieważ drużyna A nie posiada już więcej uprawnionych do gry zmienników, będzie kontynuowała grę w liczbie czterech (4) zawodników. W tym momencie, drużyna B prowadzi więcej niż piętnastoma (15) punktami i jej trener, kierując się zasadą fair play, chce zdjąć jednego (1) gracza, aby również grać w liczbie czterech (4) zawodników.

Interpretacja:

Prośba trenera B zostaje odrzucona. Dopóki drużyna posiada wystarczającą liczbę uprawnionych do gry zawodników, musi ona mieć pięciu (5) zawodników na boisku.

9-5 Reguła Art. 9 wyjaśnia, który kosz jest koszem bronionym, a który koszem atakowanym. Jeżeli omyłkowo na początek którejkolwiek części meczu obie drużyny rozpoczną grę na niewłaściwe kosze, to grę należy zatrzymać tak szybko, jak to możliwe, by naprawić błąd, ale bez postawienia którejkolwiek z drużyn w niekorzystnej sytuacji. Zdobyte punkty, wykorzystany czas, popełnione faule itp. – do momentu przerywania gry – pozostają ważne.

9-6 Przykład: Po rozpoczęciu meczu, sędziowie odkryli, że obydwa zespoły grają na niewłaściwe kosze.

Interpretacja:

Gra zostaje zatrzymana tak szybko jak to możliwe, bez postawienia którejkolwiek z drużyn w niekorzystnej sytuacji. Drużyny zamieniają kosze. Gra zostaje wznowiona najbliżej miejsca stanowiącego lustrzane odbicie miejsca, w którym gra została zatrzymana.

9-7 Przykład: Na początku kwarty (drużyna A broni właściwy kosz), zawodnik B1 omyłkowo kozłuje w stronę swojego kosza i zdobywa kosz z gry.

Interpretacja:

Dwa (2) punkty zostają zaliczone i zapisane będącemu na boisku kapitanowi drużyny A.

Art. 10 Sytuacja piłki

10-1 Reguła Piłka nie staje się martwa i jeżeli rzut jest celny, punkty zostaną zaliczone, kiedy 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. Interpretację tę należy stosować w taki sam sposób w sytuacji, kiedy jakkolwiek zawodnik lub członek personelu ławki drużyny broniącej, popełnia faul techniczny.

10-2 Przykład: A1 jest w akcji rzutowej, kiedy B2 popełnia faul na A2. A1 kontynuuje rozpoczętą przed faulem akcję rzutową i oddaje rzut do kosza.

Interpretacja:

Jeśli rzut jest celny, punkty zostają zaliczone.

10-3 Przykład: A1 jest w akcji rzutowej, kiedy A2 popełnia faul na B2. A1 kontynuuje rozpoczętą przed faulem akcję rzutową i oddaje rzut do kosza.

Interpretacja:

Piłka staje się martwa w momencie, kiedy A2 popełnia faul. Jeśli rzut jest celny, punkty nie zostają zaliczone.

Art. 12 Rzut sędziowski i naprzemienne posiadanie piłki

12-1 Reguła Drużynie, która nie wejdzie w posiadanie żywej piłki na boisku po rzucie sędziowskim na rozpoczęcie meczu, zostanie przyznana piłka do wprowadzenia najbliższego miejsca zatrzymania gry, w następnej sytuacji rzutu sędziowskiego.

12-2 Przykład: Sędzia główny podrzuca piłkę podczas rzutu sędziowskiego na rozpoczęcie meczu. Zaraz po tym, jak piłka została legalnie zbита przez skaczącego A1, sędziowie orzekają:

- (a) Piłkę przetrzymaną pomiędzy A2 i B2.
- (b) Faul obustronny pomiędzy A2 i B2.

Interpretacja:

Do momentu, kiedy posiadanie żywej piłki na boisku nie zostanie ustanowione, sędziowie nie mogą zastosować strzałki naprzemennego posiadania piłki. Sędzia główny wykona kolejny rzut sędziowski w kole środkowym pomiędzy A2 i B2. Czas gry, który upłynął od legalnego zbitia piłki do orzeczenia piłki przetrzymanej/faula obustronnego, upłynął zgodnie z przepisami.

12-3 Przykład: Sędzia główny podrzuca piłkę podczas rzutu sędziowskiego na rozpoczęcie meczu. Zaraz po tym, piłka zostaje legalnie zbита przez skaczącego A1. Następnie, piłka:

- (a) Wychodzi bezpośrednio poza boisko.
- (b) Zostaje złapana przez A1, zanim zostanie dotknięta przez jednego z nieskakujących zawodników lub zanim dotknie parkietu.

Interpretacja:

W obu sytuacjach, drużyna B jest uprawniona do wprowadzenia piłki w wyniku błędu A1. Po wprowadzeniu piłki, drużyna, która nie wejdzie w posiadanie żywej piłki **na boisku**, będzie miała do niej prawo w wyniku pierwszej sytuacji naprzemennego posiadania piłki i wprowadzi ją najbliższego miejsca wystąpienia następnej sytuacji rzutu sędziowskiego.

12-4 Przykład: Drużyna B jest uprawniona do wprowadzenia piłki w wyniku naprzemennego posiadania. Sędzia boiskowy i/lub sekretarz popełniają błąd i przyznają piłkę do wprowadzenia drużynie A.

Interpretacja:

Od momentu, kiedy piłka dotknie lub zostanie legalnie dotknięta przez zawodnika na boisku, błąd nie może zostać naprawiony. Jednakże, drużyna B nie traci prawa do naprzemennego posiadania piłki w wyniku tego błędu i w następnej sytuacji rzutu sędziowskiego będzie uprawniona do wprowadzenia piłki.

12-5 Przykład: Równocześnie z sygnałem na koniec pierwszej kwarty, B1 popełnia faul niesportowy na A1.

Interpretacja:

Ponieważ czas gry już upłynął, A1 wykona dwa (2) rzuty wolne bez zawodników na miejscach przy polu rzutów wolnych. Po dwóch (2) minutach przerwy meczu, grę wznowi drużyna A wprowadzeniem piłki z przedłużenia linii środkowej naprzeciw stolika sędziowskiego. **Drużyna A** nie traci prawa do naprzemiennego posiadania piłki w wyniku następnej sytuacji rzutu sędziowskiego.

- 12-6 Przykład:** A1 z piłką w rękach, wyskakuje i zostaje legalnie zablokowany przez B1. Następnie obydwaj lądują na podłodze ciągle, mocno trzymając jedną lub obie ręce na piłce.

Interpretacja:

Należy orzec piłkę przetrzymaną.

- 12-7 Przykład:** A1 i B1 będąc w powietrzu, mocno trzymają ręce na piłce. Następnie A1 ląduje na podłodze dotykając jedną stopą linii ograniczającej boisko.

Interpretacja:

Należy orzec piłkę przetrzymaną.

- 12-8 Przykład:** A1 z piłką w rękach, wybija się ze swojego pola ataku i zostaje legalnie zablokowany przez B1. Następnie obydwaj lądują na podłodze ciągle, mocno trzymając jedną lub obie ręce na piłce, przy czym A1 ląduje jedną stopą na swoim polu obrony.

Interpretacja:

Należy orzec piłkę przetrzymaną.

- 12-9 Reguła** Kiedykolwiek żywa piłka zatrzymuje się pomiędzy obręczą a tablicą, z wyjątkiem sytuacji pomiędzy rzutami wolnymi lub po rzucie wolnym będącym częścią kary z posiadaniem piłki, następuje sytuacja rzutu sędziowskiego skutkująca naprzemiennym posiadaniem piłki. Ponieważ w powyższych sytuacjach nie dochodzi do sytuacji zbiórki, nie możemy rozpatrywać ich na równi ze zwykłym dotknięciem i odbiciem się piłki od obręczy. Dlatego jeśli drużyna, która była w posiadaniu piłki przed tym, jak piłka zatrzymała się pomiędzy obręczą a tablicą, jest uprawniona do wprowadzenia piłki, to na rozegranie akcji będzie miała tyle czasu, ile wskazywał zegar czasu akcji w momencie zatrzymania gry, podobnie jak w każdej innej sytuacji rzutu sędziowskiego.

- 12-10 Przykład:** Podczas rzutu do kosza z gry wykonywanego przez A1, piłka zatrzymuje się pomiędzy obręczą a tablicą. Drużyna A jest uprawniona do wprowadzenia piłki w wyniku naprzemiennego posiadania.

Interpretacja:

Po wprowadzeniu piłki, drużynie A pozostanie tyle czasu na rozegranie akcji, ile wskazywał zegar czasu akcji w momencie zatrzymania gry.

- 12-11 Przykład:** Podczas gdy piłka jest w powietrzu po rzucie z gry wykonanym przez A1, upływa czas akcji, po czym piłka zatrzymuje się pomiędzy obręczą a tablicą. Drużyna A jest uprawniona do wprowadzenia piłki w wyniku naprzemiennego posiadania.

Interpretacja:

Ponieważ czas akcji już upłynął, drużyna A popełnia błąd dwudziestu czterech (24) sekund. Drużynie B zostaje przyznana piłka do wprowadzenia najbliższego miejsca naruszenia przepisów. Drużyna A nie traci prawa do posiadania piłki w wyniku następnej sytuacji rzutu sędziowskiego.

- 12-12 Przykład:** A1 jest faulowany przez B2 podczas rzutu do kosza z gry za dwa (2) punkty. Sędzia orzeka faul niesportowy B2. Podczas ostatniego rzutu wolnego:
- (a) Piłka zatrzymuje się pomiędzy obręczą a tablicą.
 - (b) A1 wykonując rzut wolny, dotyka linii rzutów wolnych.
 - (c) Piłka nie dotyka obręczy.

Interpretacja:

Rzut wolny należy uznać za niecelny, a piłkę przyznać drużynie A do wprowadzenia z przedłużenia linii środkowej naprzeciw stolika sędziowskiego.

- 12-13 Reguła** Piłka przetrzymana następuje, 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.

- 12-14 Przykład:** A1 trzymając piłkę w rękach, wykonuje ruch ciągły w kierunku kosza, w celu wykonania rzutu. W tym momencie, B1 kładzie ręce na piłce i przytrzymuje ją, co powoduje, że A1 wykonuje więcej kroków niż pozwalają na to przepisy.

Interpretacja:

Należy orzec piłkę przetrzymaną.

- 12-15 Reguła** Jeśli drużyna popełnia błąd wprowadzając piłkę podczas naprzemiennego posiadania, to traci prawo do tego wprowadzenia piłki.

- 12-16 Przykład:** W sytuacji wprowadzania piłki podczas naprzemiennego posiadania:

- (a) Wprowadzający piłkę A1, wchodzi na boisko trzymając piłkę w ręce(-kach).
- (b) A2 sięga rękami ponad linią ograniczającą boiska, zanim piłka zostaje przerzucona ponad tą linią.
- (c) Wprowadzający piłkę A1, przekracza limit pięciu (5) sekund na wprowadzenie piłki.

Interpretacja:

We wszystkich sytuacjach drużyna wprowadzająca piłkę popełnia błąd. Piłkę należy przyznać drużynie przeciwnej do wprowadzenia z tego samego miejsca i natychmiast zmienić kierunek strzałki naprzemiennego posiadania.

Art. 14 Posiadanie piłki

- 14-1 Reguła** Posiadanie piłki przez drużynę rozpoczyna się, kiedy zawodnik tej drużyny jest w posiadaniu żywej piłki trzymając ją lub kszując, albo kiedy ma żywą piłkę w swojej dyspozycji.

- 14-2 Przykład:** W opinii sędziego, zawodnik specjalnie opóźnia procedurę wznowienia gry (zarówno w sytuacji, kiedy zegar czasu gry jest zatrzymany, jak i włączony).

Interpretacja:

Piłka staje się żywa, kiedy sędzia kładzie piłkę na podłodze w miejscu jej wprowadzenia lub w pobliżu linii rzutów wolnych.

- 14-3 Przykład:** Drużyna A jest w posiadaniu piłki przez piętnaście (15) sekund. A1 próbuje podać piłkę do A2 i podczas podania piłka przelatuje nad linią ograniczającą boisko. B1, próbując przechwycić piłkę, wybija się z boiska ponad linią ograniczającą. Podczas gdy B1 jest wciąż w powietrzu:

- (a) Piłka zostaje odbita ręką przez B1,
 - (b) Piłka zostaje złapana oburącz lub spocznie na jednej (1) ręce B1,
- a następnie piłka wraca na boisko, gdzie łapie ją A2.

Interpretacja:

- (a) Drużyna A pozostaje w posiadaniu piłki. Pomiar czasu akcji należy kontynuować.
- (b) Drużyna B weszła w posiadanie. Drużyna A otrzymuje nowe dwadzieścia cztery (24) sekundy.

Art. 15 Zawodnik w akcji rzutowej

- 15-1 Reguła** Jeśli zawodnik, który rozpoczął akcję rzutową, zostaje sfaulowany, a następnie podaje piłkę, to należy uznać, że faul został popełniony na zawodniku niebędącym już w akcji rzutowej.

- 15-2 Przykład:** A1, będąc w akcji rzutowej, zostaje sfaulowany przez B1. Po faulu, A1 podaje piłkę do A2.

Interpretacja:

A1 nie jest traktowany jako zawodnik będący w akcji rzutowej.

Art. 16 Kosz: kiedy zdobyty i jego wartość

- 16-1 Reguła** Wartość kosza zależy od miejsca na boisku, z którego został wykonany rzut. Kosz zdobyty z rzutu z pola rzutów za dwa (2) punkty, zalicza się jako dwa (2) punkty. Kosz zdobyty z rzutu z pola rzutów

za trzy (3) punkty, zalicza się jako trzy (3) punkty. Punkty przyznaje się drużynie atakującej kosz przeciwników, do którego wpadła piłka.

- 16-2 Przykład:** A1 wykonał rzut do kosza z gry z pola rzutów za trzy (3) punkty. Piłka będąca w locie wznoszącym, zostaje legalnie dotknięta przez zawodnika ataku lub obrony, który znajduje się w polu rzutów za dwa (2) punkty drużyny A. Następnie piłka wpada do kosza.

Interpretacja:

Drużynie A zostają zapisane trzy (3) punkty, ponieważ rzut A1 został wykonany z pola rzutów za trzy (3) punkty.

- 16-3 Przykład:** A1 wykonał rzut do kosza z gry z pola rzutów za dwa (2) punkty. Piłka będąca w locie wznoszącym, zostaje legalnie dotknięta przez B1, który wybił się z pola rzutów za trzy (3) punkty drużyny A. Następnie piłka wpada do kosza.

Interpretacja:

Drużynie A zostają zapisane dwa (2) punkty, ponieważ rzut A1 został wykonany z pola rzutów za dwa (2) punkty.

- 16-4 Reguła** Jeżeli piłka wpadła do kosza, to jego wartość uwarunkowana jest tym, czy piłka:

- (a) Wpadła do kosza bezpośrednio, czy
- (b) Podczas podania, została dotknięta przez któregośkolwiek zawodnika lub dotknęła parkietu, zanim wpadła do kosza.

- 16-5 Przykład:** A1 podaje piłkę z pola rzutów za trzy (3) punkty i piłka bezpośrednio wpada do kosza.

Interpretacja:

Drużynie A zostają zapisane trzy (3) punkty, ponieważ podanie A1 zostało wykonane z pola rzutów za trzy (3) punkty.

- 16-6 Przykład:** A1 podaje piłkę z pola rzutów za trzy (3) punkty i piłka zostaje dotknięta przez któregośkolwiek zawodnika lub dotyka parkietu:

- (a) W polu rzutów za dwa (2) punkty drużyny A, zanim wpadła do kosza.
- (b) W polu rzutów za trzy (3) punkty drużyny A, zanim wpadła do kosza.

Interpretacja:

W obu sytuacjach, drużynie A zostają zapisane dwa (2) punkty, ponieważ piłka nie wpadła bezpośrednio do kosza.

- 16-7 Reguła** Przy wprowadzaniu piłki lub w sytuacji zbiórki po ostatnim lub jedynym rzucie wolnym, zawsze upłynie pewien okres czasu od momentu, kiedy zawodnik na boisku dotknie piłkę, do momentu aż wypuści ją z rąk wykonując rzut. Jest to szczególnie istotne, jeżeli weźmiemy pod uwagę końcówkę części meczu. Musi być określona minimalna ilość czasu na to, aby móc oddać rzut przed upływem czasu gry. Jeżeli zegar czasu gry wskazuje 0:00.3 (trzy dziesiąte sekundy), to obowiązkiem sędziów jest ustalenie, czy piłka opuściła ręce zawodnika rzucającego, zanim zabrzmiał sygnał na zakończenie tej części meczu. Jeżeli jednak zegar czasu gry wskazuje, że do zakończenia części meczu pozostaje 0:00.2 (dwie dziesiąte sekundy) lub 0:00.1 (jedna dziesiąta sekundy), to jedynym sposobem na to, aby rzut do kosza z gry był ważny, jest uderzenie lub bezpośrednie wsadzenie piłki do kosza przez zawodnika (zazwyczaj znajdującego się w powietrzu).

- 16-8 Przykład:** Drużyna A posiada piłkę do wprowadzenia, kiedy zegar czasu gry wskazuje:

- (a) 0:00.3
- (b) 0:00.2 lub 0:00.1

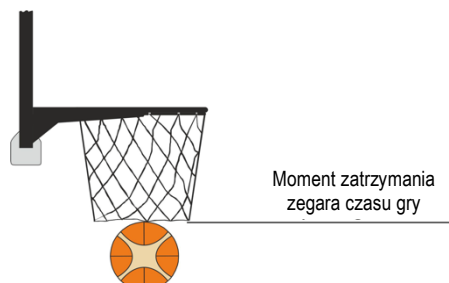
Interpretacja:

W sytuacji (a), jeżeli następuje próba rzutu do kosza z gry i podczas tej próby brzmi sygnał na zakończenie części meczu, to sędziowie są odpowiedzialni za ustalenie, czy piłka opuściła ręce zawodnika rzucającego, zanim zabrzmiał sygnał na zakończenie tej części meczu.

W sytuacji (b), punkty mogą zostać zaliczone tylko, jeśli piłka będąca w locie po podaniu spoza boiska, zostaje uderzona w kierunku kosza lub bezpośrednio wsadzona do kosza.

16-9 Reguła Kosz jest zdobyty, kiedy żywa piłka wpada do kosza od góry i zostaje w nim lub całkowicie przez niego przechodzi. W sytuacji gdy:

- a) W dowolnym momencie meczu, drużyna, która straciła punkty, prosi o przerwę na żądanie,
- b) W czwartej (4) kwarcie meczu lub każdej dogrywce, zegar czasu gry wskazuje dwie minuty (2:00) lub mniej,
zegar czasu gry należy zatrzymać, kiedy piłka wyraźnie przejdzie przez kosz całym swoim obwodem, jak to pokazano na Rysunku 1.



Rysunek 1. Moment zatrzymania zegara czasu gry

16-10 Przykład: Po rozpoczęciu części meczu, drużyna A broni własnego kosza, kiedy B1 omyłkowo kozłuje i celnie rzuca do własnego kosza.

Interpretacja:

Dwa (2) punkty zostają zaliczone kapitanowi drużyny A znajdującemu się na boisku.

Art. 17 Wprowadzenie piłki

17-1 Reguła Zanim zawodnik wprowadzający piłkę wypuści ją z rąk, może się zdarzyć, że podczas próby podania ręka(-ce) wraz z trzymaną piłką znajdzie(znajdą) się nad obszarem boiska. W takiej sytuacji, zawodnik broniący jest nadal odpowiedzialny za to, aby uniknąć kontaktu z piłką dopóki ta znajduje się w rękach wprowadzającego ją przeciwnika.

17-2 Przykład: A1 wprowadza piłkę. Następnie trzymając piłkę, przekłada ręka(-ce) nad linią ograniczającą boisko tak, że piłka znajduje się ponad boiskiem. B1 chwytą piłkę, która znajduje się w ręce(-ach) A1 lub wybija ją z jego rąk, nie powodując kontaktu z A1.

Interpretacja:

B1 ingeruje we wprowadzenie piłki, czym powoduje opóźnienie wznowienia gry. B1 zostaje udzielone ostrzeżenie, a trener drużyny B zostaje poinformowany o tym fakcie. Ostrzeżenie odnosi się do wszystkich zawodników drużyny B do końca meczu. Powtórzenie się podobnej sytuacji spowodowanej przez zawodnika drużyny B, może skutkować orzeczeniem faulu technicznego dla drużyny B.

17-3 Reguła Podczas wprowadzania piłki, zawodnik wprowadzający musi podać (nie wręczyć) piłkę zawodnikowi ze swojej drużyny, znajdującemu się na boisku.

17-4 Przykład: A1 wprowadzając piłkę, wręcza piłkę do ręki(rąk) A2, który znajduje się na boisku.

Interpretacja:

A1 popełnia błąd wprowadzenia piłki. Piłka musi opuścić rękę(-ce) zawodnika, aby uznać wprowadzenie piłki za legalne. Piłka zostaje przyznana drużynie B do wprowadzenia z tego samego miejsca.

17-5 Reguła Podczas wprowadzania piłki, żaden inny zawodnik (poza wprowadzającym) nie może mieć żadnej części ciała ponad linią ograniczającą boisko, dopóki piłka nie zostanie podana nad tą linią.

17-6 Przykład: Po tym, jak piłka wyszła poza boisko, A1 otrzymuje piłkę od sędziego celem wprowadzenia jej do gry. Następnie A1:

- (a) Kładzie piłkę na podłodze, po czym A2 podnosi ją.
- (b) Wręcza piłkę A2, będącemu poza linią ograniczającą boisko.

Interpretacja:

W obu sytuacjach, jest to błąd zawodnika A2, ponieważ jakakolwiek część jego ciała przekroczyła linię ograniczającą boisko, zanim piłka została podana nad tą linią.

- 17-7** **Przykład:** Po tym, jak drużyna A zdobyła kosz z gry lub z ostatniego bądź jedyne go rzutu wolnego, zostaje przyznana przerwa na żądanie dla drużyny B. Po jej zakończeniu, B1 otrzymuje piłkę od sędziego w celu wprowadzenia jej z linii końcowej. Następnie B1:

- (a) Kładzie piłkę na podłodze, po czym B2 podnosi ją.
- (b) Wręcza piłkę B2, który również stoi poza linią końcową.

Interpretacja:

W obu sytuacjach, jest to zagranie legalne. Niemniej jednak, drużyna musi podać piłkę na boisko w ciągu pięciu (5) sekund.

- 17-8** **Reguła** Jeżeli przerwa na żądanie zostaje przyznana drużynie, której przyznano piłkę do wprowadzenia ze swojego pola obrony, kiedy w czwartej (4) kwarcie meczu lub każdej dogrywce, zegar czasu gry wskazuje dwie minuty (2:00) lub mniej, to wznowienie gry nastąpi z linii wprowadzania piłki na polu ataku drużyny, naprzeciw stolika sędziowskiego. Zawodnik wprowadzający piłkę musi podać ją zawodnikowi ze swojej drużyny znajdującemu się na polu ataku.

- 17-9** **Przykład:** W ostatniej minucie meczu, A1 kozłuje piłkę na własnym polu obrony, kiedy zawodnik drużyny B wybija piłkę poza boisko na przedłużeniu linii rzutów wolnych. Po czym:

- (a) Przerwa na żądanie zostaje przyznana drużynie B.
- (b) Przerwa na żądanie zostaje przyznana drużynie A.
- (c) Przerwa na żądanie zostaje przyznana najpierw drużynie B, a zaraz potem drużynie A (lub odwrotnie).

Interpretacja:

W sytuacji (a), drużyna A wprowadzi piłkę z przedłużenia linii rzutów wolnych na swoim polu obrony.

W sytuacjach (b) i (c), grę wznowi drużyna A z linii wprowadzania piłki na swoim polu ataku, naprzeciw stolika sędziowskiego.

We wszystkich sytuacjach, pomiar czasu akcji drużyny A będzie kontynuowany.

- 17-10** **Przykład:** W ostatniej minucie meczu, A1 wykonuje dwa (2) rzuty wolne. Podczas drugiego rzutu wolnego, A1 przekracza linię rzutów wolnych i zostaje odgwiżdżany błąd. Drużyna B prosi o przerwę na żądanie.

Interpretacja:

Po przerwie na żądanie, grę wznowi drużyna B z linii wprowadzania piłki na swoim polu ataku, naprzeciw stolika sędziowskiego. Drużyna B będzie miała dwadzieścia cztery (24) sekundy na rozegranie akcji.

- 17-11** **Przykład:** W ostatniej części meczu, zegar czasu gry wskazuje dwadzieścia sześć sekund (0:26), kiedy w szóstej (6) sekundzie akcji, A1 kozłuje piłkę na własnym polu obrony. W tym momencie:

- (a) B1 wybija piłkę poza boisko,
 - (b) B1 popełnia trzeci (3) faul drużyny B w tej kwarcie,
- a następnie drużynie A przyznana zostaje przerwa na żądanie.

Interpretacja:

Po przerwie na żądanie, grę wznowi drużyna A z linii wprowadzania piłki na swoim polu ataku, naprzeciw stolika sędziowskiego. W obu sytuacjach, drużyna A będzie miała osiemnaście (18) sekund na rozegranie akcji.

- 17-12** **Przykład:** W ostatniej części meczu, kiedy zegar czasu gry wskazuje jedną minutę i dwadzieścia cztery sekundy (1:24), A1 kozłuje piłkę na własnym polu ataku i wtedy B1 wybija piłkę na pole obrony drużyny A, gdzie łapie ją A4 i rozpoczyna kozłowanie. Następnie B2 wybija piłkę poza boisko na polu obrony drużyny A, kiedy zegar czasu akcji wskazuje:

- (a) Sześć (6) sekund.
- (b) Siedemnaście (17) sekund.

Następnie drużynie A zostaje przyznana przerwa na żądanie.

Interpretacja:

Po przerwie na żądanie, grę wznowi drużyna A z linii wprowadzania piłki na swoim polu ataku, naprzeciw stolika sędziowskiego. W obu sytuacjach, pomiar czasu akcji drużyny A będzie kontynuowany.

- 17-13 Przykład:** W ostatniej części meczu, kiedy zegar czasu gry wskazuje czterdzieści osiem sekund (0:48), A1 kozłuje piłkę na własnym polu ataku i wtedy B1 wybija piłkę na pole obrony drużyny A, gdzie łapie ją A4 i rozpoczyna kozłowanie. Następnie B2, na polu obrony drużyny A, popełnia trzeci (3) faul drużyny B w tej części meczu, kiedy zegar czasu akcji wskazuje:

- (a) Sześć (6) sekund.
- (b) Siedemnaście (17) sekund.

Następnie drużynie A przyznana zostaje przerwa na żądanie. Po przerwie na żądanie, grę wznowi drużyna A z linii wprowadzania piłki na swoim polu ataku, naprzeciw stolika sędziowskiego.

Interpretacja:

Kiedy gra zostanie wznowiona, drużyna A będzie miała:

- (a) Czternaście (14) sekund,
 - (b) Siedemnaście (17) sekund,
- na rozegranie akcji.

- 17-14 Przykład:** Drużyna A jest w posiadaniu piłki na swoim polu obrony przez pięć (5) sekund, kiedy A6 i B6 wchodzi na boisko w sytuacji bójki. A6 i B6 zostają zdyskwalifikowani. Kary za te przewinienia zostają skasowane i drużyna A wprowadzi piłkę z przedłużenia linii środkowej naprzeciw stolika sędziowskiego. Przed wprowadzeniem piłki, drużynie A zostaje przyznana przerwa na żądanie.

Interpretacja:

Po przerwie na żądanie, wprowadzenie piłki będzie miało miejsce na przedłużeniu linii środkowej naprzeciw stolika sędziowskiego, a drużynie A pozostanie dziewiętnaście (19) sekund na rozegranie akcji.

- 17-15 Reguła** Podczas meczu mogą wystąpić sytuacje inne, niż te wymienione w art. 17.2.3, w których wprowadzenie piłki ma miejsce na przedłużeniu linii środkowej naprzeciw stolika sędziowskiego.

17-16 Przykład:

- (a) Zawodnik wprowadzający piłkę na przedłużeniu linii środkowej naprzeciw stolika sędziowskiego popełnia błąd i piłka zostaje przyznana drużynie przeciwnej do wprowadzenia z tego samego miejsca.
- (b) W sytuacji bójki, członkowie obydwu drużyn zostają zdyskwalifikowani i nie ma żadnych innych kar do wykonania, a w momencie zatrzymania gry, jedna z drużyn posiadała piłkę lub miała do niej prawo. W tej sytuacji, pomiar czasu akcji będzie kontynuowany.

Interpretacja:

W powyższych sytuacjach, zawodnik wprowadzający piłkę może podać ją do partnera znajdującego się w dowolnym miejscu na boisku.

- 17-17 Reguła** Podczas wprowadzania piłki mogą wystąpić następujące sytuacje:

- (a) Piłka podana ponad kosz, zostaje dotknięta przez zawodnika którejkolwiek z drużyn, który sięga przez kosz od spodu.
- (b) Piłka zatrzymuje się pomiędzy obręczą a tablicą.
- (c) Piłka zostaje celowo rzucona w kierunku obręczy, aby zresetować zegar czasu akcji.

- 17-18 Przykład:** Podczas wprowadzania piłki, A1 podaje piłkę tak, że ta przelatuje ponad koszem i zostaje dotknięta przez zawodnika, który sięga przez kosz od spodu.

Interpretacja:

Zawodnik ten popełnia błąd. Gra zostanie wznowiona wprowadzeniem piłki przez drużynę przeciwną na przedłużeniu linii rzutów wolnych. W sytuacji, kiedy błąd został popełniony przez drużynę broniącą, punkty nie mogą zostać zaliczone przeciwnikowi, ponieważ piłka nie została rzucona z boiska.

- 17-19 Przykład:** Podczas wprowadzania piłki, A1 podaje piłkę tak, że ta zatrzymuje się pomiędzy obręczą a tablicą.

Interpretacja:

Jest to sytuacja rzutu sędziowskiego. Gra zostanie wznowiona zgodnie z kierunkiem strzałki naprzemiennego posiadania. Jeśli grę kontynuować będzie drużyna A, to zegar czasu akcji nie powinien zostać zresetowany.

- 17-20 Przykład:** Kiedy na zegarze czasu akcji pozostaje pięć (5) sekund, A1 wprowadzając piłkę spoza boiska, podaje ją w ten sposób, że dotyka ona obręczy.

Interpretacja:

Mierzący czas akcji nie może zresetować zegara czasu akcji, ponieważ nie ruszył jeszcze zegar czasu gry. Zegar czasu akcji należy włączyć równocześnie z zegarem czasu gry, kiedy piłka zostaje dotknięta przez pierwszego zawodnika na boisku.

- 17-21 Reguła** Jeśli zawodnik wprowadzający piłkę, po tym, jak piłka została mu już oddana do dyspozycji, spowodował, że rzucona przez niego piłka dotknęła podłogi wewnątrz linii ograniczających boisko, to nie może on dotknąć jej ponownie, dopóki piłka nie dotknie lub nie zostanie dotknięta przez innego zawodnika na boisku.

- 17-22 Przykład:** A1 otrzymuje piłkę do wprowadzenia. Następnie A1 wypuszcza piłkę z rąk tak, że piłka dotyka:
- (a) Podłogi wewnątrz linii ograniczających boisko,
 - (b) Podłogi poza liniami ograniczającymi boisko,
- po czym chwyta ją ponownie.

Interpretacja:

- (a) A1 popełnia błąd podczas wprowadzania piłki. Jeśli piłka opuściła rękę(-ce) zawodnika wprowadzającego ją do gry i dotknęła podłogi wewnątrz linii ograniczających boisko, to zawodnik ten nie może dotknąć piłki, dopóki nie dotknie ona lub nie zostanie dotknięta przez innego zawodnika na boisku.
- (b) Akcja legalna. Pomiar **okresu** pięciu (5) sekund powinien być kontynuowany.

- 17-23 Reguła** Zawodnik wprowadzający piłkę nie może spowodować, aby piłka dotknęła obszaru poza boiskiem po tym, jak opuściła jego rękę(-ce) podczas podania na boisko.

- 17-24 Przykład:** A1 wprowadzając piłkę, podaje ją do A2. Piłka nie dotyka żadnego zawodnika na boisku i wychodzi poza boisko.

Interpretacja:

A1 popełnia błąd. Grę wznowi drużyna B, wprowadzając piłkę z tego samego miejsca.

- 17-25 Przykład:** A1 wprowadzając piłkę spoza boiska, podaje ją do A2. A2 chwyta piłkę **stojąc** jedną stopą na linii ograniczającej boisko.

Interpretacja:

A2 popełnia błąd. Grę wznowi drużyna B, wprowadzając piłkę najbliższej miejsca naruszenia przepisów.

- 17-26 Przykład:** A1 otrzymuje piłkę do wprowadzenia:
- (a) W pobliżu linii środkowej na swoim polu obrony i jest uprawniony do podania piłki w dowolne miejsce na boisku.
 - (b) W pobliżu linii środkowej na swoim polu ataku i jest uprawniony do podania piłki tylko na swoje pole ataku.
 - (c) Na przedłużeniu linii środkowej naprzeciw stolika sędziowskiego, na rozpoczęcie drugiej (2) kwarty meczu, i jest uprawniony do podania piłki w dowolne miejsce na boisku.
- Po tym, jak piłka została oddana do jego dyspozycji, A1 wykonuje jeden (1) normalny krok wzdłuż linii bocznej, przez co zmienia swoją pozycję względem pola ataku lub pola obrony.

Interpretacja:

We wszystkich sytuacjach, A1 zachowuje początkowe prawo do podania piłki w miejsce na boisku, do którego był uprawniony w związku z zajmowaną wcześniej pozycją do wprowadzenia piłki.

- 17-27 Reguła** Wprowadzenie piłki po rzucie(-tach) wolnym(-ch) za faul techniczny, niesportowy lub dyskwalifikujący, następuje z przedłużenia linii środkowej naprzeciw stolika sędziowskiego.

- 17-28 Przykład:** W ostatniej części meczu, kiedy zegar czasu gry wskazuje jedną minutę i trzy sekundy (1:03), B1 zostaje ukarany faulem techniczny. Zawodnik drużyny A wykonuje jeden (1) rzut wolny, a następnie drużynie A zostaje przyznana przerwa na żądanie.

Interpretacja:

Po przerwie na żądanie, drużyna A wprowadzi piłkę z przedłużenia linii środkowej naprzeciw stolika sędziowskiego.

Art. 18/19 Przerwa na żądanie / Zmiana

- 18/19-1 Reguła** Przerwa na żądanie nie może zostać przyznana zarówno przed tym, jak zegar czasu gry został włączony na rozpoczęcie części meczu, jak i po tym, jak upłynął czas gry części meczu. Zmiana nie może zostać przyznana zarówno przed tym, jak zegar czasu gry został włączony na rozpoczęcie części meczu, jak i po tym, jak upłynął czas gry części meczu. Jakichkolwiek zmian, można dokonać w czasie przerw meczu.

- 18/19-2 Przykład:** Po tym, jak piłka opuściła ręce sędziego głównego podczas rzutu sędziowskiego na rozpoczęcie meczu, ale zanim została legalnie zbita, skaczący A2 popełnił błąd i piłka zostaje przyznana do wprowadzenia drużynie B. W tym momencie którykolwiek z trenerów prosi o przerwę na żądanie lub zmianę.

Interpretacja:

Pomimo faktu, że mecz się rozpoczął, przerwa na żądanie ani zmiana nie mogą zostać przyznane, ponieważ zegar czasu gry nie został jeszcze uruchomiony.

- 18/19-3 Przykład:** Mniej więcej w tym samym czasie, kiedy rozbrzmiewa sygnał zegara czasu gry na zakończenie części meczu lub dogrywki, B1 popełnia faul na A1, za który A1 zostają przyznane dwa (2) rzuty wolne. W tym momencie którykolwiek z drużyn prosi o:

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

Interpretacja:

- (a) Przerwa na żądanie nie może zostać przyznana, ponieważ zakończył się czas gry części meczu lub dogrywki.
- (b) Zmiana może zostać dokonana jedynie po wykonaniu rzutów wolnych, kiedy to rozpocznie się przerwa meczu przed kolejną kwartą lub dogrywką.

- 18/19-4 Reguła** Jeżeli sygnał zegara czasu akcji rozbrzmiewa, podczas gdy piłka jest w locie do kosza po rzucie z gry, to błąd nie zostaje popełniony, a zegar czasu gry nie zostaje zatrzymany. Jeżeli rzut do kosza jest celny, to – pod pewnymi warunkami – jest to możliwość przyznania przerwy na żądanie lub zmiany dla obu drużyn.

- 18/19-5 Przykład:** Podczas rzutu do kosza z gry, piłka znajduje się w powietrzu, kiedy rozbrzmiewa sygnał zegara czasu akcji. Następnie piłka wpada do kosza. W tym momencie jedna lub obie drużyny proszą o:

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

Interpretacja:

- (a) Jest to możliwość przyznania przerwy na żądanie jedynie dla drużyny, która straciła punkty. Jeżeli przerwa na żądanie zostanie przyznana drużynie, która straciła punkty, przeciwnikom również można przyznać przerwę na żądanie i obie drużyny mogą dokonać zmian, jeżeli zgłaszają taką potrzebę.
- (b) Jest to możliwość przyznania zmiany jedynie dla drużyny, która straciła punkty i jedynie wtedy, kiedy zegar czasu gry wskazuje dwie minuty (2:00) lub mniej do końca czwartej (4) kwarty lub każdej dogrywki. Jeżeli drużynie, która straciła punkty zostanie przyznana zmiana, przeciwnicy również będą mogli dokonać zmiany, jak również – w takiej sytuacji – obydwu drużynom może zostać przyznana przerwa na żądanie, jeżeli zgłaszają taką potrzebę.

18/19-6 Reguła Jeżeli prośba o przerwę na żądanie lub zmianę (za jakiegokolwiek zawodnika, w tym wykonującego rzuty wolne) zostaje zgłoszona po tym, jak piłka została oddana do dyspozycji zawodnikowi wykonującemu pierwszy lub jedyny rzut wolny, przerwa na żądanie lub zmiana może zostać przyznana którejkolwiek z drużyn, jeśli:

- (a) Ostatni lub jedyny rzut wolny jest celny.
- (b) Po ostatnim lub jedynym rzucie wolnym, gra ma zostać wznowiona wprowadzeniem piłki na przedłużeniu linii środkowej naprzeciw stolika sędziowskiego.
- (c) **Z** jakiegokolwiek innego ważnego powodu, piłka pozostaje martwa po ostatnim lub jedynym rzucie wolnym.

18/19-7 Przykład: A1 zostały przyznane dwa (2) rzuty wolne. Drużyna A lub drużyna B prosi o przerwę na żądanie lub zmianę:

- (a) Zanim piłka znajdzie się w dyspozycji A1, który ma wykonać rzuty wolne.
- (b) Po pierwszym (1) rzucie wolnym.
- (c) Po celnym, drugim (2) rzucie wolnym, zanim piłka znajdzie się w dyspozycji zawodnika wprowadzającego ją.
- (d) Po celnym, drugim (2) rzucie wolnym, po tym, jak piłka znalazła się w dyspozycji zawodnika wprowadzającego ją.

Interpretacja:

- (a) Przerwa na żądanie lub zmiana zostaje przyznana przed pierwszym (1) rzutem wolnym.
- (b) Przerwa na żądanie lub zmiana **nie** zostaje przyznana po pierwszym (1) rzucie wolnym, **nawet** jeżeli jest celny.
- (c) Przerwa na żądanie lub zmiana zostaje przyznana przed wprowadzeniem piłki.
- (d) Przerwa na żądanie lub zmiana nie zostaje przyznana.

18/19-8 Przykład: A1 zostały przyznane dwa (2) rzuty wolne. Po pierwszym (1) rzucie wolnym, drużyna A lub drużyna B prosi o przerwę na żądanie lub zmianę. Podczas ostatniego rzutu wolnego:

- (a) Piłka odbija się od obręczy i gra jest kontynuowana.
- (b) Rzut wolny jest celny.
- (c) Piłka nie dotyka obręczy ani nie wpada do kosza.
- (d) A1 przekracza linię rzutów wolnych podczas rzutu i sędziowie orzekają błąd rzucającego.
- (e) B1 wchodzi w obszar ograniczony, zanim piłka opuści ręce A1. Sędziowie odgwizdują błąd B1, po czym rzut A1 jest niecelny.

Interpretacja:

- (a) Przerwa na żądanie lub zmiana nie zostaje przyznana.
- (b), (c) i (d) Przerwa na żądanie lub zmiana zostaje niezwłocznie przyznana.
- (e) Ponowny rzut wolny zostaje wykonany przez A1 i jeśli jest celny, przerwa na żądanie lub zmiana zostaje przyznana.

18/19-9 Reguła Jeżeli po tym, jak została zgłoszona prośba o przerwę na żądanie, zostaje popełniony faul przez którąkolwiek z drużyn, przerwa na żądanie nie może rozpocząć się do momentu, kiedy sędzia zakończy swoją sygnalizację do stolika sędziowskiego, związaną z tym faulem. W sytuacji popełnienia piątego (5) faula przez zawodnika, sygnalizacja do stolika sędziowskiego musi uwzględniać niezbędną procedurę zmiany tego zawodnika. Jak tylko sygnalizacja zakończy się, przerwa na żądanie rozpocznie się w momencie, kiedy sędzia zagwizdże i pokaże umowny gest przerwy na żądanie.

18/19-10 Przykład: Trener drużyny A prosi o przerwę na żądanie, po czym B1 popełnia swój piąty (5) faul.

Interpretacja:

Możliwość przyznania przerwy na żądanie nie może rozpocząć się, dopóki sygnalizacja sędziego do stolika sędziowskiego – związana z faulem – nie zostanie zakończona oraz zmiennik wchodzący w miejsce B1, nie stanie się zawodnikiem.

18/19-11 Przykład: Trener drużyny A prosi o przerwę na żądanie, po czym którykolwiek z zawodników popełnia faul.

Interpretacja:

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

18/19-12 Reguła Art. 18 i 19 jasno określają, kiedy rozpoczyna i kończy się możliwość przyznania zmiany lub przerwy na żądanie. Trenerzy zgłaszający prośbę o przerwę na żądanie oraz zmiennicy zgłaszający prośbę o zmianę, muszą być świadomi tych ograniczeń, w przeciwnym razie przerwa na żądanie lub zmiana nie zostanie przyznana.

18/19-13 Przykład: Możliwość przyznania zmiany lub przerwy na żądanie właśnie się zakończyła, kiedy trener drużyny A podbiega do stolika sędziowskiego głośno prosząc o przerwę na żądanie lub zmiennik prosząc o zmianę. Sekretarz reaguje i błędnie daje sygnał dźwiękowy. Sędzia daje sygnał gwizdkiem i przerywa grę.

Interpretacja:

Z powodu zatrzymania gry przez sędziego, piłka staje się martwa, a zegar czasu gry pozostaje zatrzymany, co stwarza możliwość przyznania przerwy na żądanie lub zmiany. Jednakże, ponieważ prośba została zgłoszona zbyt późno, przerwa na żądanie lub zmiana nie zostaje przyznana. Grę należy wznowić niezwłocznie.

18/19-14 Przykład: Nielegalne dotykanie piłki lub ingerencja w jej lot, zostaje orzeczona w dowolnym momencie meczu. Zmiennicy z którejkolwiek drużyny, lub z obu drużyn, czekają przy stoliku sędziowskim, aby wejść na boisko lub została zgłoszona prośba o przerwę na żądanie przez którąkolwiek z drużyn.

Interpretacja:

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

18/19-15 Reguła Każda przerwa na żądanie trwa jedną (1) minutę. Drużyny muszą powrócić na boisko niezwłocznie po tym, jak sędzia zagwizdże i umownym gestem przywoła drużyny. Zdarza się, że drużyna przedłuża przerwę na żądanie ponad przysługującą im jedną (1) minutę, uzyskując w ten sposób korzyść i powodując opóźnienie gry. W takiej sytuacji, sędzia musi udzielić ostrzeżenia tej drużynie. Jeżeli drużyna nie reaguje na ostrzeżenie, zostanie jej przyznana kolejna przerwa na żądanie. Jeżeli drużyna nie ma więcej przerw na żądanie do wykorzystania, może zostać orzeczony faul techniczny za opóźnianie gry przeciwko trenerowi tej drużyny, zapisany w protokole jako „B”.

18/19-16 Przykład: Zakończyła się przerwa na żądanie i sędzia umownym gestem przywołuje drużynę A na boisko. Trener drużyny A kontynuuje instruowanie swojej drużyny, która nadal pozostaje w strefie ławki. Sędzia ponownie przywołuje drużynę A na boisko, po czym:

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

Interpretacja:

- (a) Po tym, jak drużyna zaczyna powracać na boisko, sędzia udziela ostrzeżenia trenerowi, że jeżeli podobne zachowanie powtórzy się, drużynie A zostanie przyznana kolejna przerwa na żądanie.
- (b) Kolejna przerwa na żądanie – bez ostrzeżenia – zostaje przyznana drużynie A. Jeżeli drużyna A nie posiada więcej przerw na żądanie do wykorzystania, orzeczony zostaje faul techniczny przeciwko trenerowi drużyny A za opóźnianie gry, zapisany w protokole jako „B”.

18/19-17 Reguła Jeżeli w drugiej (2) połowie meczu, drużynie nie została przyznana przerwa na żądanie do momentu gdy zegar czasu gry wskazuje dwie minuty (2:00) do końca czwartej (4) kwarty, to sekretarz kreśli dwie (2) poziome linie w protokole, w pierwszej rubryce przeznaczonej dla tej drużyny w drugiej (2) połowie meczu. Tablica wyników powinna wskazywać, że pierwsza przerwa na żądanie została wykorzystana.

18/19-18 Przykład: Do momentu, kiedy zegar czasu gry wskazuje dwie minuty (2:00) do końca czwartej (4) kwarty, żadna z drużyn nie wzięła przerwy na żądanie w drugiej (2) połowie meczu.

Interpretacja:

Sekretarz kreśli dwie (2) poziome linie w protokole w pierwszej (1) rubryce przeznaczonej dla każdej z drużyn w drugiej (2) połowie meczu. Tablica wyników powinna wskazywać, że pierwsza przerwa na żądanie została wykorzystana.

- 18/19-19 Przykład:** W momencie, gdy zegar czasu gry wskazuje dwie minuty i dziewięć sekund (2:09) do końca czwartej (4) kwarty, trener drużyny A zgłasza prośbę o pierwszą (1) przerwę na żądanie w drugiej (2) połowie meczu. W momencie, gdy zegar czasu gry wskazuje jedną minutę i pięćdziesiąt osiem sekund (1:58), piłka wychodzi poza boisko i gra zostaje zatrzymana. W tym momencie, zostaje przyznana przerwa na żądanie dla drużyny A.

Interpretacja:

Sekretarz kreśli dwie (2) poziome linie w protokole, w pierwszej (1) rubryce przeznaczonej dla drużyny A w drugiej (2) połowie, jako że przerwa na żądanie została przyznana na jedną minutę i pięćdziesiąt osiem sekund (1:58) do końca czwartej (4) kwarty. Przerwę na żądanie należy zapisać w drugiej (2) rubryce, a drużynie A pozostaje do wykorzystania tylko jedna (1) przerwa. Tablica wyników powinna wskazywać, że dwie (2) przerwy na żądanie zostały wykorzystane.

Art. 23 Zawodnik poza boiskiem i piłka poza boiskiem

- 23-1 Reguła** Błędem jest, jeśli zawodnik – znajdujący się w obszarze ograniczonym – opuszcza boisko, wychodząc poza linię końcową, aby uniknąć błędu trzech (3) sekund.

- 23-2 Przykład:** A1 znajduje się w obszarze ograniczonym krócej niż trzy (3) kolejne sekundy, a następnie wychodzi poza linię końcową, aby uniknąć błędu trzech (3) sekund, po czym powraca do obszaru ograniczonego.

Interpretacja:

A1 popełnił błąd trzech (3) sekund.

Art. 24 Kozłowanie

- 24-1 Reguła** Jeżeli zawodnik celowo rzuca piłką o tablicę (nie podejmuje próby rzutu do kosza z gry), traktuje się to tak, jakby zawodnik odbił piłkę o podłogę. Jeżeli następnie ten sam zawodnik dotyka piłki, zanim piłka dotknie lub zostanie dotknięta przez innego zawodnika, uznaje się to za kozłowanie.

- 24-2 Przykład:** A1 jeszcze nie kozłował. Następnie A1 odbija piłkę o tablicę i łapie ją zanim ta dotknie innego zawodnika.

Interpretacja:

Po złapaniu piłki, A1 może rzucić do kosza lub podać, ale nie może ponownie rozpocząć kozłowania.

- 24-3 Przykład:** Po zakończeniu kozłowania – czy to będąc w ruchu, czy stojąc na podłodze – A1 odbija piłkę o tablicę i łapie lub dotyka ją, zanim dotknie ona innego zawodnika.

Interpretacja:

A1 popełnił błąd podwójnego kozłowania.

- 24-4 Przykład:** A1 kozłuje piłkę, a następnie zatrzymuje się. Potem:

- (a) A1 traci równowagę i bez poruszania stopą nogi obrotu, dotyka piłką podłogi raz lub dwa razy, cały czas trzymając piłkę oburącz.
- (b) A1 przerzuca piłkę z ręki do ręki bez poruszania stopą nogi obrotu.

Interpretacja:

W obu sytuacjach, akcja jest legalna, jako że A1 nie przemieszcza swojej stopy nogi obrotu.

- 24-5 Przykład:** A1 rozpoczyna kozłowanie:

- (a) Rzucając piłkę ponad swoim przeciwnikiem,
 - (b) Rzucając piłkę na odległość kilku metrów od siebie,
- po czym piłka dotyka podłogi, a następnie A1 kontynuuje kozłowanie.

Interpretacja:

W obu sytuacjach, akcja jest legalna, jako że piłka dotknęła podłogi, zanim A1 ponownie dotknął piłki podczas kozłowania.

Art. 25 Kroki

25-1 Reguła Legalnym zagranieniem jest, jeżeli zawodnik leżący na podłodze wchodzi w posiadanie piłki. Legalne jest również, jeżeli zawodnik trzymając piłkę, przewraca się na podłogę. Dozwoloną akcją jest także, jeżeli zawodnik **z piłką**, po upadku, ślizga się po podłodze. Jednakże, jeśli następnie ten zawodnik trzymając piłkę, turla się lub próbuje wstać, to popełnia błąd.

25-2 Przykład: A1 trzymając piłkę traci równowagę i upada na podłogę.

Interpretacja:

Zagranie A1, który nieumyślnie przewraca się na podłogę, jest legalne.

25-3 Przykład: A1 leżąc na parkiecie, wchodzi w posiadanie piłki. Następnie A1:

- (a) Podaje piłkę do A2.
- (b) Nadal leżąc na parkiecie, rozpoczyna kozłowanie.
- (c) Kozłując piłkę, próbuje wstać.**
- (d) Trzymając piłkę, próbuje wstać.

Interpretacja:

W sytuacjach (a), (b) i (c), akcja A1 jest legalna.

W sytuacji (d), zostaje popełniony błąd kroków.

25-4 Przykład: A1 trzymając piłkę przewraca się, a siła jego rozpędu powoduje, że ślizga się on po podłodze.

Interpretacja:

Nieumyślne ślizganie się A1, nie jest naruszeniem przepisów. Jednakże, jeśli następnie A1, nadal trzymając piłkę, turla się lub próbuje wstać, popełnia błąd kroków.

25-5 Reguła Jeżeli zawodnik jest faulowany w akcji rzutowej, po czym zdobywa punkty popełniając jednocześnie błąd kroków, kosz nie zostaje zaliczony i należy przyznać rzuty wolne.

25-6 Przykład: A1 rozpoczął swoją akcję rzutową penetrując w kierunku kosza, trzymając oburącz piłkę. W trakcie ciągłego ruchu do kosza jest faulowany przez B1, po czym A1 popełnia błąd kroków, a piłka wpada do kosza.

Interpretacja:

Kosz nie zostaje zaliczony. A1 zostają przyznane dwa (2) lub trzy (3) rzuty wolne.

Art. 28 Osiem (8) sekund

28-1 Reguła Jeżeli **zegar czasu akcji** zostaje zatrzymany z powodu sytuacji rzutu sędziowskiego na polu obrony drużyny i ta sama drużyna, która była w posiadaniu piłki, otrzyma ją do wprowadzenia w wyniku naprzemiennego posiadania, to pomiar ośmiu (8) sekund należy kontynuować od momentu, w którym został zatrzymany.

28-2 Przykład: Drużyna A była w posiadaniu piłki na swoim polu obrony przez pięć (5) sekund, kiedy orzeczono piłkę przetrzymaną. Drużyna A jest uprawniona do wprowadzenia piłki w wyniku naprzemiennego posiadania.

Interpretacja:

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

28-3 Reguła Podczas kozłowania z pola obrony na pole ataku, piłka wchodzi na pole ataku, kiedy obie stopy kozłującego oraz piłka są całkowicie w kontakcie z jego polem ataku.

28-4 Przykład: A1 stoi okrakiem nad linią środkową, kiedy otrzymuje piłkę od partnera A2, który jest na polu obrony. Następnie A1 podaje piłkę z powrotem do A2, który wciąż znajduje się na własnym polu obrony.

Interpretacja:

Legalne zagranie. A1 nie ma obu stóp całkowicie w kontakcie z polem ataku i dlatego może podać piłkę na pole obrony. Odliczanie okresu ośmiu (8) sekund będzie kontynuowane.

- 28-5 Przykład:** A1 kozłuje piłkę z pola obrony i kończy kozłowanie łapiąc ją w momencie gdy stoi okraciem nad linią środkową. Następnie A1 podaje piłkę do A2, który także stoi okraciem nad linią środkową.

Interpretacja:

Legalne zagranie. A1 nie ma obu stóp całkowicie w kontakcie z polem ataku i dlatego może podać piłkę do A2, który również nie jest na polu ataku. Odliczanie okresu ośmiu (8) sekund będzie kontynuowane.

- 28-6 Przykład:** A1 kozłuje piłkę z pola obrony i właśnie postawił jedną stopę (ale nie obydwie) na polu ataku. Następnie A1 podaje piłkę do A2, który stoi okraciem nad linią środkową, po czym A2 rozpoczyna kozłowanie na polu obrony.

Interpretacja:

Legalne zagranie. A1 nie ma obu stóp całkowicie w kontakcie z polem ataku i dlatego może podać piłkę do A2, który również nie jest na polu ataku. A2 może kozłować piłkę na polu obrony. Odliczanie okresu ośmiu (8) sekund będzie kontynuowane.

- 28-7 Przykład:** Zawodnik A1 kozłuje piłkę z pola obrony i zatrzymuje swój ciągły ruch do przodu, ciągle kozłując, w momencie gdy:
- (a) Stoi okraciem nad linią środkową.
 - (b) Obiema stopami jest na polu ataku, ale piłka jest kozłowana na polu obrony.
 - (c) Obiema stopami jest na polu ataku, a piłka jest kozłowana na polu obrony, po czym A1 obiema stopami powraca na pole obrony.
 - (d) Obiema stopami jest na polu obrony, ale piłka jest kozłowana na polu ataku.

Interpretacja:

W każdej z tych sytuacji, kozłujący A1 znajduje się na polu obrony do momentu, aż obie jego stopy i piłka będą całkowicie w kontakcie z polem ataku. W powyższych sytuacjach, pomiar okresu ośmiu (8) sekund będzie kontynuowany.

- 28-8 Reguła** W każdej sytuacji, kiedy pomiar okresu ośmiu (8) sekund będzie kontynuowany od momentu w którym został zatrzymany, i ta sama drużyna, która była w posiadaniu piłki, będzie wprowadzać piłkę z pola obrony lub z przedłużenia linii środkowej naprzeciw stolika sędziowskiego, sędzia wręczając piłkę zawodnikowi wprowadzającemu ją do gry, poinformuje go o czasie pozostałym do wprowadzenia piłki na pole ataku.

- 28-9 Przykład:** Zawodnik A1 kozłuje piłkę przez cztery (4) sekundy na swoim polu obrony, kiedy dochodzi do bójki. Zmiennicy A7 oraz B9 zostają zdyskwalifikowani za opuszczenie strefy ławki drużyny. Równe kary zostają skasowane i gra zostaje wznowiona wprowadzeniem piłki przez zawodnika A2 z przedłużenia linii środkowej naprzeciw stolika sędziowskiego. A2 podaje piłkę do A3 znajdującego się na polu obrony.

Interpretacja:

Drużyna A ma cztery (4) sekundy na wprowadzenie piłki na pole ataku.

- 28-10 Przykład:** Drużyna A jest w posiadaniu piłki na polu obrony. Po upływie sześciu (6) sekund, zostaje odgwiżdżany faul obustronny na polu:
- (a) Obrony.
 - (b) Ataku.

Interpretacja:

- (a) Gra zostaje wznowiona przez drużynę A wprowadzeniem piłki na polu obrony najbliższego miejsca naruszenia przepisów. Drużynie A pozostają dwie (2) sekundy do wprowadzenia piłki na pole ataku.
- (b) Gra zostaje wznowiona przez drużynę A wprowadzeniem piłki na polu ataku najbliższego miejsca naruszenia przepisów.

- 28-11 Przykład:** A1 kozłuje piłkę przez cztery (4) sekundy na polu obrony, kiedy B1 wybija piłkę poza boisko.

Interpretacja:

Gra zostaje wznowiona przez drużynę A wprowadzeniem piłki na polu obrony. Drużynie A pozostają cztery (4) sekundy na wprowadzenie piłki na pole ataku.

28-12 Reguła Jeżeli gra zostaje zatrzymana przez sędziego z powodu niezwiązanego z żadną z drużyn i w ocenie sędziów, drużyna przeciwna mogłaby zostać postawiona w sytuacji niekorzystnej, pomiar okresu ośmiu (8) sekund będzie kontynuowany od momentu w którym został zatrzymany.

28-13 Przykład: Zegar czasu gry wskazuje dwadzieścia pięć sekund (0:25) do zakończenia meczu, a wynik to 72:72, kiedy drużyna A wchodzi w posiadanie piłki. A1 kozłuje ją przez cztery (4) sekundy na swoim polu obrony i wtedy gra zostaje zatrzymana przez sędziów, ponieważ:

- (a) Zegar czasu gry lub zegar czasu akcji uległ awarii lub nie wystartował.
- (b) Na boisko została rzucona butelka.
- (c) Zegar czasu akcji został błędnie zresetowany.

Interpretacja:

We wszystkich przypadkach, gra zostanie wznowiona wprowadzeniem piłki przez drużynę A na polu obrony i pozostaną jej cztery (4) sekundy na wprowadzenie piłki na pole ataku. Drużyna B zostałaby postawiona w sytuacji niekorzystnej, jeśli drużyna A otrzymałaby nowy okres ośmiu (8) sekund.

28-14 Reguła Miejsce wprowadzenia piłki, po tym jak został orzeczony błąd ośmiu (8) sekund, jest uzależnione od umiejscowienia piłki na boisku w momencie orzeczenia błędu.

28-15 Przykład: Drużyna A popełnia błąd ośmiu (8) sekund, kiedy:

- (a) Piłka jest w posiadaniu drużyny A na polu obrony.
- (b) Piłka jest w powietrzu, po podaniu A1 z pola obrony na pole ataku.

Interpretacja:

Drużyna B wprowadzi piłkę na własnym polu ataku, z miejsca najbliższego:

- (a) Usytuowania piłki w momencie popełnienia błędu, z wyjątkiem miejsc bezpośrednio za tablicą.
- (b) Linii środkowej.

Art. 29/50 Dwadzieścia cztery (24) sekundy

29/50-1 Reguła Rzut do kosza z gry jest oddany pod koniec czasu akcji, a sygnał rozbrzmiewa, kiedy piłka jest w powietrzu. Jeśli piłka nie dotyka obręczy, błąd zostaje popełniony, chyba że przeciwnicy wchodzi w oczywiste i natychmiastowe posiadanie piłki. Piłkę należy przyznać przeciwnikom do wprowadzenia najbliższego miejsca naruszenia przepisów, z wyjątkiem miejsc bezpośrednio za tablicą.

29/50-2 Przykład: A1 wykonuje rzut do kosza z gry i piłka jest w powietrzu, gdy rozbrzmiewa sygnał zegara czasu akcji. Piłka odbija się od tablicy, a następnie toczy się po podłodze i jest dotykana najpierw przez B1, a potem przez A2. W końcu w jej posiadanie wchodzi B2.

Interpretacja:

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

29/50-3 Przykład: Podczas rzutu do kosza z gry A1, piłka odbija się od tablicy, ale nie dotyka obręczy. Następnie, podczas walki na zbiorce, piłka jest dotykana przez B1 (ale nie wchodzi on w jej posiadanie), po czym A2 wchodzi w posiadanie piłki. W tym momencie, rozbrzmiewa sygnał zegara czasu akcji.

Interpretacja:

Jest to błąd dwudziestu czterech (24) sekund. Pomiar czasu akcji jest kontynuowany w sytuacji, gdy piłka nie dotyka obręczy i ponownie zawodnik drużyny A wchodzi w jej posiadanie.

29/50-4 Przykład: A1 wykonuje rzut do kosza z gry pod koniec czasu akcji. Rzut jest legalnie zablokowany przez B1 (tzn. piłka opada na podłogę), po czym rozbrzmiewa sygnał zegara czasu akcji. Po sygnale, B1 popełnia faul przeciwko A1.

Interpretacja:

Jest to błąd dwudziestu czterech (24) sekund. Faul B1 zostaje zignorowany, chyba że jest to faul techniczny, niesportowy lub dyskwalifikujący.

- 29/50-5 Przykład:** A1 wykonuje rzut do kosza z gry i kiedy piłka jest w powietrzu, rozbrzmiewa sygnał zegara czasu akcji. Piłka nie dotyka obręczy, po czym natychmiast zostaje orzeczona piłka przetrzymana pomiędzy A2 i B2.

Interpretacja:

Jest to błąd dwudziestu czterech (24) sekund, ponieważ drużyna B nie wchodzi w oczywiste i natychmiastowe posiadanie piłki.

- 29/50-6 Przykład:** A1 wykonuje rzut do kosza z gry. Kiedy piłka jest w powietrzu, brzmi sygnał zegara czasu akcji. Piłka nie dotyka obręczy, a następnie piłka, dotknięta przez B1, wychodzi poza boisko.

Interpretacja:

Jest to błąd dwudziestu czterech (24) sekund, ponieważ drużyna B nie weszła w oczywiste posiadanie piłki.

- 29/50-7 Reguła** Jeżeli sygnał zegara czasu akcji rozbrzmiewa w sytuacji, kiedy w opinii sędziów, przeciwnicy wchodzą w oczywiste i natychmiastowe posiadanie piłki, sygnał powinien zostać zignorowany, a gra kontynuowana.

- 29/50-8 Przykład:** Pod koniec czasu akcji, piłka podana przez A1 nie zostaje złapana przez A2 (oba znajdują się na polu ataku) i teraz piłka toczy się po polu obrony drużyny A. Zanim B1 wejdzie w posiadanie piłki mając otwartą drogę do kosza, rozbrzmiewa sygnał zegara czasu akcji.

Interpretacja:

Jeżeli B1 wejdzie w natychmiastowe i oczywiste posiadanie piłki, to sygnał zegara czasu akcji należy zignorować, a grę kontynuować.

- 29/50-9 Reguła** Jeśli drużyna, która posiadała piłkę, jest uprawniona do wprowadzenia piłki w wyniku naprzemiennego posiadania, to drużynie tej pozostaje tyle czasu na rozegranie akcji, ile wskazywał zegar czasu akcji w momencie orzeczenia sytuacji rzutu sędziowskiego.

- 29/50-10 Przykład:** Drużyna A jest w posiadaniu piłki i w momencie, gdy zegar czasu akcji wskazuje dziesięć (10) sekund, orzeczona zostaje piłka przetrzymana. Prawo do wprowadzenia piłki w wyniku naprzemiennego posiadania przysługuje:

- (a) Drużynie A.
- (b) Drużynie B.

Interpretacja:

- (a) Drużynie A pozostanie dziesięć (10) sekund na rozegranie akcji.
- (b) Drużyna B otrzyma nowy okres dwudziestu czterech (24) sekund.

- 29/50-11 Przykład:** Drużyna A jest w posiadaniu piłki i w momencie gdy zegar czasu akcji wskazuje dziesięć (10) sekund, piłka wychodzi poza boisko. Sędziowie nie są zgodni czy ostatnim, który dotknął piłkę zanim wyszła poza boisko był A1, czy B1. Zostaje orzeczona sytuacja rzutu sędziowskiego, a prawo do wprowadzenia piłki w wyniku naprzemiennego posiadania przysługuje:

- (a) Drużynie A.
- (b) Drużynie B.

Interpretacja:

- (a) Drużynie A pozostanie dziesięć (10) sekund na rozegranie akcji.
- (b) Drużyna B otrzyma nowy okres dwudziestu czterech (24) sekund.

- 29/50-12 Reguła** Jeżeli gra zostaje zatrzymana przez sędziów z powodu faula lub błędu (nie z powodu wyjścia piłki poza boisko) drużyny nieposiadającej piłki, a prawo do posiadania piłki przysługuje tej samej drużynie, która wcześniej posiadała ją na polu ataku, to:

- (a) Jeśli zegar czasu akcji wskazywał czternaście (14) sekund lub więcej w momencie zatrzymania gry, pomiar czasu akcji należy kontynuować od momentu, w którym został zatrzymany.

- (b) Jeśli zegar czasu akcji wskazywał trzynaście (13) sekund lub mniej w momencie zatrzymania gry, należy ustawić go na czternaście (14) sekund.

29/50-13 Przykład: B1 wybija piłkę poza boisko na polu ataku drużyny A. Zegar czasu akcji wskazuje osiem (8) sekund.

Interpretacja:

Drużynie A pozostanie osiem (8) sekund na rozegranie akcji.

29/50-14 Przykład: A1 kozłuje piłkę na polu ataku i jest faulowany przez B1. Jest to drugi (2) faul drużyny B w tej kwarcie. Zegar czasu akcji wskazuje trzy (3) sekundy.

Interpretacja:

Drużyna A będzie miała czternaście (14) sekund na rozegranie akcji.

29/50-15 Przykład: Drużyna A jest w posiadaniu piłki na polu ataku i zegar czasu akcji wskazuje cztery (4) sekundy, kiedy:

(a) A1 ulega kontuzji i sędziowie przerywają grę.

(b) B1 ulega kontuzji i sędziowie przerywają grę.

Interpretacja:

(a) Drużynie A pozostaną cztery (4) sekundy na rozegranie akcji.

(b) Drużyna A będzie miała czternaście (14) sekund na rozegranie akcji.

29/50-16 Przykład: A1 oddaje rzut do kosza z gry. Podczas gdy piłka jest w locie do kosza, odgwiszany zostaje faul obustronny A2 i B2. Zegar czasu akcji wskazuje sześć (6) sekund. Piłka nie wpada do kosza. Strzałka naprzemiennego posiadania wskazuje, że piłkę wprowadzi drużyna A.

Interpretacja:

Drużynie A pozostanie sześć (6) sekund na rozegranie akcji.

29/50-17 Przykład: A1 kozłuje piłkę, kiedy zegar czasu akcji wskazuje pięć (5) sekund. W tym momencie, faulem technicznym ukarany zostaje B1, a następnie również trener drużyny A zostaje ukarany faulem technicznym.

Interpretacja:

Po skasowaniu równych kar, gra zostanie wznowiona wprowadzeniem piłki przez drużynę A i pozostanie jej pięć (5) sekund na rozegranie akcji.

29/50-18 Przykład: Kiedy zegar czasu akcji wskazuje:

(a) Szesnaście (16) sekund,

(b) Dwanaście (12) sekund,

B1 znajdujący się na własnym polu obrony, umyślnie kopie lub uderza piłkę pięścią.

Interpretacja:

B1 popełnia błąd. Po wprowadzeniu piłki na polu ataku:

(a) Drużynie A pozostanie szesnaście (16) sekund na rozegranie akcji.

(b) Drużyna A będzie miała czternaście (14) sekund na rozegranie akcji.

29/50-19 Przykład: Podczas wprowadzania piłki przez A1, B1 znajdujący się na własnym polu obrony, przekłada ręce ponad linię ograniczającą boisko i blokuje podanie A1. W tym momencie, zegar czasu akcji wskazuje:

(a) Dziewiętnaście (19) sekund.

(b) Jedenaście (11) sekund.

Interpretacja:

B1 popełnia błąd. Po wprowadzeniu piłki na polu ataku:

(a) Drużynie A pozostanie dziewiętnaście (19) sekund na rozegranie akcji.

(b) Drużyna A będzie miała czternaście (14) sekund na rozegranie akcji.

29/50-20 Przykład: Kiedy A1 kozłuje piłkę na polu ataku, B2 popełnia faul niesportowy przeciwko A2, a zegar czasu akcji wskazuje sześć (6) sekund.

Interpretacja:

Niezależnie od tego czy rzuty wolne będą celne, czy też nie, drużyna A będzie upoważniona do wprowadzenia piłki z przedłużenia linii środkowej naprzeciw stolika sędziowskiego i otrzyma nowy okres dwudziestu czterech (24) sekund.

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

29/50-21 Reguła Jeżeli gra zostaje zatrzymana przez sędziego z powodu niezwiązanego z żadną z drużyn i w ocenie sędziów, drużyna przeciwna mogłaby zostać postawiona w sytuacji niekorzystnej, pomiar czasu akcji należy kontynuować od momentu, w którym został zatrzymany.

29/50-22 Przykład: Zegar czasu gry wskazuje dwadzieścia pięć sekund (0:25) do zakończenia meczu, a wynik meczu to 72:72, kiedy drużyna A wchodzi w posiadanie piłki. A1 kozłuje ją przez dwadzieścia (20) sekund i wtedy gra zostaje zatrzymana przez sędziów, ponieważ:

(a) Zegar czasu gry lub zegar czasu akcji uległ awarii lub nie wystartował.

(b) Na boisko została rzucona butelka.

(c) Zegar czasu akcji został błędnie zresetowany.

Interpretacja:

We wszystkich sytuacjach, gra zostanie wznowiona wprowadzeniem piłki przez drużynę A i pozostanie jej cztery (4) sekundy na rozegranie akcji. Drużyna B została postawiona w sytuacji niekorzystnej, jeśli drużynie A przyznano by nowe dwadzieścia cztery (24) sekundy.

29/50-23 Przykład: Po rzucie do kosza z gry zawodnika A1, piłka odbija się od obręczy, a następnie A2 wchodzi w posiadanie piłki. Dziewięć (9) sekund później, błędnie rozbrzmiewa sygnał zegara czasu akcji. Sędziowie przerywają grę.

Interpretacja:

Drużyna A będąca w posiadaniu piłki, byłaby postawiona w sytuacji niekorzystnej, jeżeli orzeczony zostałby błąd dwudziestu czterech (24) sekund. Po konsultacji z komisarzem oraz mierzącym czas akcji, gra zostanie wznowiona wprowadzeniem piłki przez drużynę A i pozostanie jej pięć (5) sekund na rozegranie akcji.

29/50-24 Przykład: Kiedy zegar czasu akcji wskazuje cztery (4) sekundy, A1 wykonuje rzut do kosza z gry. Piłka nie dotyka obręczy, ale mierzący czas akcji omyłkowo resetuje zegar czasu akcji. A2 zbiera piłkę i po pewnym czasie, A3 zdobywa punkty. W tym momencie, sędziowie orientują się w całej sytuacji.

Interpretacja:

Sędziowie (po konsultacji z komisarzem, jeśli jest obecny) potwierdzają, że piłka nie dotknęła obręczy po rzucie A1. Teraz muszą zdecydować, czy piłka opuściła ręce A3 przed tym, jak miał zabrzmieć sygnał zegara czasu akcji, jeśli nie doszłoby do jego zresetowania. Jeśli zdaniem sędziów, piłka opuściła ręce rzucającego A3, kosz zostaje zaliczony, jeśli nie, błąd dwudziestu czterech (24) sekund zostaje orzeczony, a kosz A3 nie zostaje zaliczony.

29/50-25 Reguła Wprowadzenie piłki, przyznane w wyniku kary za faul techniczny, niesportowy lub dyskwalifikujący, musi zawsze mieć miejsce na przedłużeniu linii środkowej naprzeciw stolika sędziowskiego, a zegar czasu akcji należy ustawić na dwadzieścia cztery (24) sekundy. Powyższa interpretacja ma również zastosowanie, kiedy zegar czasu gry wskazuje dwie minuty (2:00) lub mniej w czwartej (4) kwarcie lub w każdej dogrywce, niezależnie od tego czy przerwa na żądanie zostaje przyznana drużynie atakującej, czy też nie.

29/50-26 Przykład: W ostatniej części meczu, kiedy zegar czasu gry wskazuje jedną minutę i dwanaście sekund (1:12), A1 kozłuje piłkę na polu ataku, a zegar czasu akcji wskazuje sześć (6) sekund do zakończenia akcji. Wtedy:

(a) B1 popełnia faul niesportowy.

(b) Trener B otrzymuje przewinienie techniczne.

Następnie przerwa na żądanie zostaje przyznana trenerowi A lub trenerowi B.

Interpretacja:

Niezależnie od tego czy ostatni lub jedyny rzut wolny jest celny, czy też nie, oraz czy którykolwiek trener poprosił o przerwę na żądanie, drużynie A zostaje przyznane wprowadzenie piłki z przedłużenia linii

środkowej naprzeciw stolika sędziowskiego. Drużyna A będzie miała nowy okres dwudziestu czterech (24) sekund.

29/50-27 Reguła Jeśli został wykonany rzut do kosza z gry, a następnie został odgwiżdżany faul zawodnika obrony, kiedy zegar czasu akcji:

- Wskazywał czternaście (14) sekund lub więcej, to pomiar czasu akcji należy kontynuować od momentu, w którym został zatrzymany.
- Wskazywał trzynaście (13) sekund lub mniej, to zegar czasu akcji należy ustawić na czternaście (14) sekund.

29/50-28 Przykład: Kiedy zegar czasu akcji wskazuje siedemnaście (17) sekund, A1 wykonuje rzut do kosza z gry. Kiedy piłka jest w powietrzu, B2 popełnia faul na A2. Jest to drugi (2) faul drużyny B w tej kwarcie. Następnie:

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

Interpretacja:

- (a) Kosz zdobyty przez A1 zostaje zaliczony i piłka zostaje przyznana drużynie A do wprowadzenia najbliższego miejsca naruszenia przepisów. Drużyna A będzie miała czternaście (14) sekund na rozegranie akcji.
- (b) i (c) Piłka zostaje przyznana drużynie A do wprowadzenia najbliższego miejsca naruszenia przepisów. Drużyna A będzie miała siedemnaście (17) sekund na rozegranie akcji.

29/50-29 Przykład: Kiedy zegar czasu akcji wskazuje dziesięć (10) sekund, A1 wykonuje rzut do kosza z gry. Kiedy piłka jest w powietrzu, B2 popełnia faul na A2. Jest to drugi (2) faul drużyny B w tej kwarcie. Następnie:

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

Interpretacja:

W sytuacji (a), kosz zdobyty przez A1 zostaje zaliczony.

We wszystkich trzech sytuacjach, piłka zostaje przyznana drużynie A do wprowadzenia najbliższego miejsca naruszenia przepisów. Drużyna A będzie miała czternaście (14) sekund na rozegranie akcji.

29/50-30 Przykład: A1 wykonuje rzut do kosza z gry. Kiedy piłka jest w powietrzu, brzmi sygnał zegara czasu akcji, a następnie B2 popełnia faul na A2. Jest to drugi (2) faul drużyny B w kwarcie. Następnie:

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

Interpretacja:

W sytuacji (a), kosz zdobyty przez A1 zostaje zaliczony.

We wszystkich trzech sytuacjach, drużyna A nie popełniła błędu dwudziestu czterech (24) sekund, a piłka zostaje przyznana drużynie A do wprowadzenia najbliższego miejsca naruszenia przepisów. Drużyna A będzie miała czternaście (14) sekund na rozegranie akcji.

29/50-31 Przykład: Kiedy zegar czasu akcji wskazuje dziesięć (10) sekund, A1 wykonuje rzut do kosza z gry. Kiedy piłka jest w powietrzu, B2 popełnia faul na A2. Jest to piąty (5) faul drużyny B w tej kwarcie. Następnie:

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

Interpretacja:

W sytuacji (a), kosz zdobyty przez A1 zostaje zaliczony.

We wszystkich trzech sytuacjach, A2 zostają przyznane dwa (2) rzuty wolne.

29/50-32 Przykład: A1 wykonuje rzut do kosza z gry. Kiedy piłka jest w powietrzu, brzmi sygnał zegara czasu akcji, a następnie B2 popełnia faul na A2. Jest to piąty (5) faul drużyny B w tej kwarcie. Następnie:

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

Interpretacja:

W sytuacji (a), kosz zdobyty przez A1 zostaje zaliczony.

We wszystkich trzech sytuacjach, drużyna A nie popełniła błędu dwudziestu czterech (24) sekund, A2 zostają przyznane dwa (2) rzuty wolne.

29/50-33 Reguła Po tym, jak piłka z jakiegokolwiek powodu dotknęła obręczy kosza przeciwników, zegar czasu akcji należy ustawić na czternaście (14) sekund, jeżeli posiadanie piłki odzyskuje drużyna, która była w jej posiadaniu, zanim piłka dotknęła obręczy.

29/50-34 Przykład: A1 podaje piłkę do A2. Podczas podania, piłka zostaje dotknięta przez B2, po czym odbija się od obręczy, a następnie A3 wchodzi w posiadanie piłki.

Interpretacja:

Zegar czasu akcji należy ustawić na czternaście (14) sekund w momencie, kiedy A3 wchodzi w posiadanie piłki.

29/50-35 Przykład: A1 wykonuje rzut do kosza z gry, gdy zegar czasu akcji wskazuje:

- (a) Cztery (4) sekundy.
- (b) Dwadzieścia (20) sekund.

Następnie, piłka odbija się od obręczy i A2 wchodzi w jej posiadanie.

Interpretacja:

W obu sytuacjach, zegar czasu akcji należy ustawić na czternaście (14) sekund, niezależnie od tego czy A2 wchodzi w posiadanie piłki na polu ataku, czy na polu obrony.

29/50-36 Przykład: A1 wykonuje rzut do kosza z gry. Piłka dotyka obręczy. B1 dotyka piłkę, a następnie A2 wchodzi w posiadanie piłki.

Interpretacja:

Zegar czasu akcji należy ustawić na czternaście (14) sekund w momencie, kiedy A2 wchodzi w posiadanie piłki.

29/50-37 Przykład: A1 wykonuje rzut do kosza z gry. Piłka dotyka obręczy. B1 dotyka piłkę, która następnie wychodzi poza boisko.

Interpretacja:

Drużyna A wprowadzi piłkę najbliższej miejsca popełnienia błędu. Zegar czasu akcji należy ustawić na czternaście (14) sekund, niezależnie od tego czy drużyna A wprowadzi piłkę na polu ataku, czy na polu obrony.

29/50-38 Przykład: Kiedy zegar czasu akcji wskazuje cztery (4) sekundy, A1 rzuca piłkę w kierunku obręczy kosza przeciwników, aby zresetować zegar czasu akcji. Piłka dotyka obręczy, po czym B1 dotyka piłkę, która następnie wychodzi poza boisko na polu obrony drużyny A.

Interpretacja:

Drużyna A wprowadzi piłkę do gry na polu obrony. Zegar czasu akcji należy ustawić na czternaście (14) sekund.

29/50-39 Przykład: A1 wykonuje rzut do kosza z gry. Piłka dotyka obręczy, po czym A2 zbija piłkę, a następnie A3 wchodzi w posiadanie piłki.

Interpretacja:

Zegar czasu akcji należy ustawić na czternaście (14) sekund, kiedy A3 wchodzi w posiadanie piłki w jakimkolwiek miejscu na boisku.

29/50-40 Przykład: A1 wykonuje rzut do kosza z gry. Piłka dotyka obręczy i w sytuacji zbiórki, B2 popełnia faul przeciwko A2. Jest to trzeci (3) faul drużyny B w tej kwarcie.

Interpretacja:

Drużyna A wprowadzi piłkę najbliżej miejsca naruszenia przepisów. Zegar czasu akcji należy ustawić na czternaście (14) sekund.

- 29/50-41 Przykład:** A1 wykonuje rzut do kosza z gry. Piłka wpada do kosza, a następnie B2 popełnia faul przeciwko A2. Jest to trzeci (3) faul drużyny B w tej kwarcie.

Interpretacja:

Punkty zostają zaliczone. Drużyna A wprowadzi piłkę najbliżej miejsca naruszenia przepisów. Zegar czasu akcji należy ustawić na czternaście (14) sekund.

- 29/50-42 Przykład:** A1 wykonuje rzut do kosza z gry. Piłka dotyka obręczy, a następnie, w sytuacji zbiórki, zostaje orzeczona piłka przetrzymana pomiędzy A2 i B2. Strzałka naprzemiennego posiadania wskazuje, że piłkę wprowadzi drużyna A.

Interpretacja:

Drużyna A wprowadzi piłkę najbliżej miejsca wystąpienia sytuacji rzutu sędziowskiego. Zegar czasu akcji należy ustawić na czternaście (14) sekund.

- 29/50-43 Przykład:** A1 wykonuje rzut do kosza z gry. Piłka zatrzymuje się pomiędzy tablicą a obręczą. Strzałka naprzemiennego posiadania wskazuje, że piłkę wprowadzi drużyna A. Zegar czasu akcji wskazuje osiem (8) sekund.

Interpretacja:

Drużyna A wprowadzi piłkę zza linii końcowej obok tablicy. Drużynie A pozostanie osiem (8) sekund na rozegranie akcji.

- 29/50-44 Przykład:** A1, **będąc na polu ataku**, podaje piłkę nad kosz do A2, aby ten wykonał efektowny wsad do kosza. A2 nie łapie piłki i ta dotyka obręczy, po czym A3 wchodzi w posiadanie piłki.

Interpretacja:

Zegar czasu akcji należy ustawić na czternaście (14) sekund, kiedy A3 wchodzi w posiadanie piłki. Jeśli A3 dotyka piłkę będąc na polu obrony, popełnia błąd powrotu piłki na pole obrony.

- 29/50-45 Przykład:** Po zbiórce w obronie, A1 chce podać piłkę do A2. B1 wybija piłkę z rąk A1, po czym piłka dotyka obręczy i zostaje złapana przez B2.

Interpretacja:

Ponieważ piłka nie była w posiadaniu tej samej drużyny, która posiadała piłkę zanim ta dotknęła obręczy, zegar czasu akcji należy ustawić na dwadzieścia cztery (24) sekundy dla drużyny B.

- 29/50-46 Przykład:** A1 wykonuje rzut do kosza z gry, kiedy zegar czasu akcji wskazuje sześć (6) sekund. Piłka dotyka obręczy, po czym A2 wchodzi w posiadanie piłki na polu obrony, gdzie zostaje sfaulowany przez B1. Jest to trzeci (3) faul drużyny B w tej kwarcie.

Interpretacja:

Drużyna A wprowadzi piłkę z pola obrony i będzie miała dwadzieścia cztery (24) sekundy na wykonanie rzutu.

- 29/50-47 Reguła** Kiedykolwiek drużyna ustanawia posiadanie żywej piłki na polu ataku lub na polu obrony i zegar czasu akcji wskazuje czternaście (14) sekund lub mniej, zegar czasu akcji należy wyłączyć.

- 29/50-48 Przykład:** Drużynie A zostaje przyznane nowe posiadanie piłki, kiedy pozostaje dwanaście (12) sekund do zakończenia kwarty.

Interpretacja:

Zegar czasu akcji należy wyłączyć.

- 29/50-49 Przykład:** Zegar czasu gry wskazuje osiemnaście sekund (0:18), a zegar czasu akcji wskazuje trzy (3) sekundy, kiedy B1 celowo kopie piłkę będąc na polu obrony.

Interpretacja:

Gra zostanie wznowiona przez drużynę A wprowadzeniem piłki na polu ataku drużyny A. Zegar czasu akcji należy ustawić na czternaście (14) sekund.

- 29/50-50 Przykład:** Zegar czasu gry wskazuje siedem sekund (0:07), a zegar czasu akcji wskazuje trzy (3) sekundy, kiedy B1 celowo kopie piłkę będąc na polu obrony.

Interpretacja: Gra zostanie wznowiona przez drużynę A wprowadzeniem piłki na polu ataku drużyny A. Zegar czasu akcji należy wyłączyć.

- 29/50-51 Przykład:** Zegar czasu gry wskazuje dwadzieścia trzy sekundy (0:23), kiedy drużyna A ustanawia nowe posiadanie piłki. Zegar czasu akcji wskazuje dziewiętnaście (19) sekund w momencie, gdy A1 wykonuje rzut do kosza z gry. Piłka dotyka obręczy i zostaje zebrana przez A2.

Interpretacja:

Zegara czasu akcji nie należy uruchamiać w sytuacji pierwszego posiadania piłki przez drużynę A (ponieważ na zegarze czasu gry jest mniej niż dwadzieścia cztery (24) sekundy). Jednakże, zegar czasu akcji należy ustawić na czternaście (14) sekund, kiedy A2 wchodzi w posiadanie piłki, ponieważ na zegarze czasu gry jest więcej niż czternaście (14) sekund.

- 29/50-52 Przykład:** Zegar czasu gry wskazuje pięćdziesiąt osiem sekund (0:58) do zakończenia czwartej (4) kwarty, kiedy A1 jest faulowany przez B1 na polu obrony drużyny A. Zegar czasu akcji wskazuje dziewiętnaście (19) sekund. Jest to trzeci (3) faul drużyny B w tej kwarcie. Drużynie A zostaje przyznana przerwa na żądanie.

Interpretacja:

Piłkę wprowadzi drużyna A z linii wprowadzania piłki na polu ataku, naprzeciw stolika sędziowskiego. Drużynie A pozostanie dziewiętnaście (19) sekund na rozegranie akcji.

- 29/50-53 Przykład:** Zegar czasu gry wskazuje pięćdziesiąt osiem sekund (0:58) do zakończenia czwartej (4) kwarty, kiedy A1 jest faulowany przez B1 na polu obrony drużyny A. Zegar czasu akcji wskazuje dziewiętnaście (19) sekund. Jest to trzeci (3) faul drużyny B w tej kwarcie. Drużynie B zostaje przyznana przerwa na żądanie.

Interpretacja:

Piłkę wprowadzi drużyna A na własnym polu obrony. Drużynie A zostanie przyznany nowy okres dwudziestu czterech (24) sekund.

- 29/50-54 Przykład:** Zegar czasu gry wskazuje trzydzieści sekund (0:30) do zakończenia czwartej (4) kwarty, kiedy A1 kozłuje piłkę na polu ataku. B1 trąca piłkę, która powraca na pole obrony drużyny A i A2 wchodzi w posiadanie piłki. B2 popełnia faul przeciwko A2, kiedy zegar czasu akcji wskazuje osiem (8) sekund. Jest to trzeci (3) faul drużyny B w tej kwarcie. Drużynie A zostaje przyznana przerwa na żądanie.

Interpretacja:

Piłkę wprowadzi drużyna A z linii wprowadzania piłki na polu ataku, naprzeciw stolika sędziowskiego. Zegar czasu akcji należy ustawić na czternaście (14) sekund.

- 29/50-55 Przykład:** Zegar czasu gry wskazuje dwadzieścia pięć i dwie dziesiąte (0:25.2) sekundy do zakończenia drugiej (2) kwarty, kiedy drużyna A wchodzi w posiadanie piłki. Następnie, kiedy zegar czasu akcji wskazuje jedną (1) sekundę, A1 wykonuje rzut do kosza z gry. Kiedy piłka jest w powietrzu, brzmi sygnał zegara czasu akcji, a następnie piłka nie dotyka obręczy i po upływie jednej i dwóch dziesiątych (0:01.2) sekundy brzmi sygnał zegara czasu gry na koniec kwarty.

Interpretacja:

Błąd dwudziestu czterech (24) sekund nie został popełniony. Sędzia nie orzekł błędu, bo istniała szansa, że drużyna B wejdzie w oczywiste i natychmiastowe posiadanie piłki. Zatem kwarta meczu zakończyła się.

- 29/50-56 Przykład:** Zegar czasu gry wskazuje dwadzieścia pięć i dwie dziesiąte (0:25.2) sekundy do zakończenia drugiej (2) kwarty, kiedy drużyna A wchodzi w posiadanie piłki. Następnie, kiedy zegar czasu akcji wskazuje jedną (1) sekundę, A1 wykonuje rzut do kosza z gry. Podczas, gdy piłka jest w powietrzu,

brzmi sygnał zegara czasu akcji, a następnie piłka nie dotyka obręczy. Sędzia odgwizduje błąd dwudziestu czterech (24) sekund, kiedy zegar czasu gry wskazuje osiem dziesiątych (0:00.8) sekundy.

Interpretacja:

Błąd dwudziestu czterech (24) sekund został popełniony. Piłkę wprowadzi drużyna B i będzie miała osiem dziesiątych (0:00.8) sekundy na rozegranie akcji.

29/50-57 Przykład: Zegar czasu gry wskazuje dwadzieścia pięć i dwie dziesiąte (0:25.2) sekundy do zakończenia drugiej (2) kwarty, kiedy drużyna A wchodzi w posiadanie piłki. Następnie, kiedy zegar czasu gry wskazuje jedną i dwie dziesiąte (0:01.2) sekundy, a A1 trzyma piłkę w rękach, brzmi sygnał zegara czasu akcji. Sędzia odgwizduje błąd dwudziestu czterech (24) sekund, kiedy zegar czasu gry wskazuje osiem dziesiątych (0:00.8) sekundy.

Interpretacja:

Błąd dwudziestu czterech (24) sekund został popełniony. Piłkę wprowadzi drużyna B i będzie miała jedną i dwie dziesiąte (0:01.2) sekundy na rozegranie akcji.

Art. 30 Powrót piłki na pole obrony

30-1 Reguła Zawodnik będący w powietrzu, zachowuje status swojego umiejscowienia, jaki miał w momencie ostatniego kontaktu z podłogą przed wybiciem się. Jednakże, kiedy zawodnik wybija się z pola ataku i będąc w powietrzu wchodzi w posiadanie piłki, to jest on pierwszym zawodnikiem swojego zespołu, który ustanawia posiadanie piłki przez drużynę.

Jeżeli w wyniku siły swojego rozpędu nie jest w stanie uniknąć opadnięcia na pole obrony, to nie może również uniknąć powrotu piłki na pole obrony. Dlatego, jeżeli zawodnik będący w powietrzu, ustanawia nowe posiadanie piłki przez swoją drużynę, to umiejscowienie tego zawodnika względem pola ataku/obrony zostanie ustanowione dopiero wtedy, kiedy obie jego stopy powrócą na podłogę.

30-2 Przykład: A1, będący na polu obrony, uruchamia szybki atak podaniem do A2, który znajduje się na polu ataku. W tym momencie, B1 wybija się z pola ataku drużyny B, łapie piłkę będąc w powietrzu, a następnie opada:

- (a) Obiema stopami na swoim polu obrony.
- (b) Okrakiem nad linią środkową.
- (c) Okrakiem nad linią środkową, po czym kozłuje lub podaje piłkę na swoje pole obrony.

Interpretacja:

Nie jest to błąd. B1, będąc w powietrzu, ustanowił nowe posiadanie piłki przez swoją drużynę, a jego pozycja względem pola ataku/obrony została ustanowiona dopiero wtedy, kiedy obie jego stopy powróciły na podłogę. We wszystkich sytuacjach, B1 legalnie znalazł się na polu obrony drużyny B.

30-3 Przykład: Podczas rzutu sędziowskiego pomiędzy A1 i B1 na rozpoczęcie pierwszej kwarty, piłka zostaje legalnie zbita, kiedy zawodnik A2 wybija się ze swojego pola ataku, łapie piłkę będąc w powietrzu i opada:

- (a) Obiema stopami na swoim polu obrony.
- (b) Okrakiem nad linią środkową.
- (c) Okrakiem nad linią środkową, po czym kozłuje lub podaje piłkę na swoje pole obrony.

Interpretacja:

Nie jest to błąd. A2 będąc w powietrzu, ustanowił pierwsze posiadanie piłki przez drużynę A. We wszystkich sytuacjach, A2 legalnie znalazł się na swoim polu obrony.

30-4 Przykład: A1, wprowadzający piłkę na polu ataku, podaje piłkę do partnera A2. A2 wybija się z pola ataku i będąc w powietrzu łapie piłkę, po czym opada:

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

Interpretacja:

Błąd drużyny A. A1, wprowadzając piłkę, ustanowił posiadanie piłki przez drużynę A na polu ataku, zanim A2 złapał piłkę będąc w powietrzu i opadł na polu obrony. We wszystkich sytuacjach, A2 spowodował nielegalny powrót piłki na pole obrony.

- 30-5** **Przykład:** A1, stojąc okrakiem nad przedłużeniem linii środkowej, wprowadza piłkę na rozpoczęcie drugiej (2) kwarty i podaje ją do A2. A2 wybija się z pola ataku, łapie piłkę będąc w powietrzu, po czym opada:

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

Interpretacja:

Błąd drużyny A. A1 ustanowił posiadanie piłki przez drużynę A. A2 wybijając się z pola ataku i łapiąc piłkę będąc w powietrzu, ustanowił posiadanie piłki przez drużynę A na polu ataku. We wszystkich sytuacjach, A2 spowodował nielegalny powrót piłki na pole obrony.

- 30-6** **Przykład:** A1, wprowadzając piłkę na swoim polu obrony, wykonuje podanie do A2 znajdującego się na polu ataku drużyny A. B1 wybija się ze swojego pola ataku, będąc w powietrzu łapie piłkę i zanim opadnie na swoje pole obrony, podaje piłkę do B2 będącego na polu obrony drużyny B.

Interpretacja:

Drużyna B popełniła błąd powrotu piłki na pole obrony.

- 30-7** **Reguła** Żywa piłka nielegalnie powraca na pole obrony, kiedy zawodnik drużyny A znajdujący się obiema stopami całkowicie na polu ataku, powoduje, że piłka dotyka pola obrony, a następnie zawodnik drużyny A jest pierwszym, który dotyka piłkę na polu ataku lub na polu obrony. Jednakże, zagranie legalnym jest, jeżeli zawodnik drużyny A znajdujący się na polu obrony, powoduje, że piłka dotyka pola ataku, a następnie zawodnik drużyny A jest pierwszym, który dotyka piłkę na polu ataku lub na polu obrony.

- 30-8** **Przykład:** A1, stojąc obiema stopami całkowicie na polu ataku w pobliżu linii środkowej, wykonuje podanie kozłem do A2, który także stoi obiema stopami na polu ataku w pobliżu linii środkowej. Podczas podania, piłka dotyka pola obrony, po czym dotyka zawodnika A2.

Interpretacja:

Drużyna A popełniła błąd powrotu piłki na pole obrony.

- 30-9** **Przykład:** A1, stojąc obiema stopami na polu obrony w pobliżu linii środkowej, wykonuje podanie kozłem do A2, który także stoi obiema stopami na polu obrony w pobliżu linii środkowej. Podczas podania piłka dotyka pola ataku, po czym dotyka zawodnika A2.

Interpretacja:

Zagranie legalne. Nie został popełniony błąd powrotu piłki na pole obrony, ponieważ żaden zawodnik drużyny A z piłką, nie był na polu ataku. Niemniej jednak, ponieważ piłka weszła na pole ataku, odliczanie okresu ośmiu (8) sekund należało zatrzymać w momencie, kiedy piłka dotknęła pola ataku, a następnie rozpocząć pomiar nowego okresu ośmiu (8) sekund w momencie, kiedy A2 dotknął piłkę.

- 30-10** **Przykład:** A1, znajdując się na polu obrony, podaje piłkę na pole ataku. Piłka odbija się od sędziego stojącego na boisku, okrakiem nad linią środkową, a następnie A2, stojąc na polu obrony, dotyka piłkę.

Interpretacja:

Zagranie legalne. Nie został popełniony błąd powrotu piłki na pole obrony, ponieważ żaden zawodnik drużyny A z piłką, nie był na polu ataku. Niemniej jednak, ponieważ piłka weszła na pole ataku, odliczanie okresu ośmiu (8) sekund należało zatrzymać, w momencie, kiedy piłka dotknęła sędziego, a następnie rozpocząć pomiar nowego okresu ośmiu (8) sekund w momencie, kiedy A2 dotknął piłkę.

- 30-11** **Przykład:** Drużyna A jest w posiadaniu piłki na swoim polu ataku, kiedy zostaje ona równocześnie dotknięta przez A1 i B1, po czym piłka wraca na pole obrony drużyny A, gdzie jako pierwszy dotyka piłkę A2.

Interpretacja:

Drużyna A popełniła błąd powrotu piłki na pole obrony.

- 30-12 Przykład:** A1 kozłuje piłkę z pola obrony na pole ataku. Mając obie stopy całkowicie na polu ataku, wciąż kozłuje piłkę na polu obrony. Następnie piłka odbija się od jego nogi i wraca na pole obrony, gdzie A2 rozpoczyna kozłowanie.

Interpretacja:

Akcja legalna, ponieważ A1 nie ustanowił posiadania piłki na polu ataku.

- 30-13 Przykład:** A1, będąc na polu obrony, podaje piłkę do A2, który stoi obiema stopami całkowicie na polu ataku. A2 dotyka piłkę, która następnie wraca na pole obrony do A1.

Interpretacja:

Akcja legalna, ponieważ A2 nie ustanowił posiadania piłki na polu ataku.

- 30-14 Przykład:** A1, wprowadzając piłkę z przedłużenia linii środkowej po faulu niesportowym, podaje piłkę do A2. A2 skaczący nad linią środkową – nie będąc wcześniej obiema stopami na polu ataku – opada lewą stopą na pole ataku, po czym łapie piłkę, mając ciągle prawą stopę w powietrzu. Następnie stawia prawą stopę na polu obrony.

Interpretacja:

Akcja legalna. Drużyna A nie wprowadziła jeszcze piłki na pole ataku, ponieważ A2 nie miał obydwu stóp na polu ataku.

- 30-15 Przykład:** A1, wprowadzając piłkę z pola ataku, podaje piłkę do A2. A2, skaczący nad linią środkową – nie będąc wcześniej obiema stopami na polu ataku – opada lewą stopą na pole ataku, po czym łapie piłkę, mając ciągle prawą stopę w powietrzu. Następnie stawia prawą stopę na polu obrony.

Interpretacja:

A2 popełnia błąd powrotu piłki na pole obrony, ponieważ A1 ustanowił już posiadanie piłki na polu ataku drużyny A.

- 30-16 Przykład:** A1 kozłuje piłkę na polu ataku w pobliżu linii środkowej, kiedy B1 wybija piłkę na pole obrony drużyny A. A1, który ciągle znajduje się obiema stopami całkowicie na polu ataku, ponownie opanowuje piłkę, odbijając ją na pole obrony.

Interpretacja:

Akcja legalna, ponieważ to przeciwnik jako ostatni dotknął piłkę, zanim ta powróciła na pole obrony drużyny A. Co więcej, A1 może w takiej sytuacji wrócić na pole obrony kozłując piłkę, a drużyna A będzie miała nowy okres ośmiu (8) sekund na wprowadzenie piłki na pole ataku.

- 30-17 Przykład:** A1, będąc na polu obrony, podaje piłkę do partnera A2. A2 wybija się z pola ataku i będąc w powietrzu łapie piłkę, po czym opada:
- (a) Obiema stopami na polu obrony.
 - (b) Okrakiem nad linią środkową.
 - (c) Okrakiem nad linią środkową, po czym kozłuje lub podaje piłkę na pole obrony.

Interpretacja:

Drużyna A popełniła błąd powrotu piłki na pole obrony. A2 ustanowił posiadanie piłki przez drużynę A na polu ataku, kiedy złapał ją będąc w powietrzu.

Art. 31 Dotykanie piłki i ingerencja w jej lot

- 31-1 Reguła** Kiedy piłka jest ponad obręczą po rzucie do kosza z gry lub rzucie wolnym, to dotykanie jej, sięgając przez kosz od spodu, jest ingerencją w jej lot do kosza.

- 31-2 Przykład:** Podczas ostatniego lub jedynego rzutu wolnego wykonywanego przez A1:

- (a) Zanim piłka dotknie obręczy,
 - (b) Po tym, jak piłka odbiła się od obręczy i nadal ma szansę wpaść do kosza,
- B1 sięga przez kosz od spodu i dotyka piłkę.

Interpretacja:

B1 popełnia błąd nielegalnego dotyknięcia piłki.

- (a) Jeden (1) punkt zostanie zaliczony A1, a B1 ukarany zostanie faulem technicznym.
- (b) Jeden (1) punkt zostanie zaliczony A1, ale B1 nie zostanie ukarany faulem technicznym.

31-3 Reguła Kiedy piłka jest ponad obręczą podczas podania lub po tym, jak odbiła się od obręczy, dotyknięcie jej, sięgając przez kosz od spodu, jest ingerencją w jej lot do kosza.

31-4 Przykład: A1 wykonuje podanie i gdy piłka znajduje się ponad obręczą, B1 sięga przez kosz od spodu i dotyka piłkę.

Interpretacja:

B1 popełnia błąd ingerencji w lot piłki. Należy zaliczyć dwa (2) lub trzy (3) punkty dla drużyny A.

31-5 Reguła Po tym, jak piłka dotknęła obręczy podczas ostatniego lub jedynego rzutu wolnego, rzut wolny zmienia swój status na rzut z gry za dwa (2) punkty, jeśli piłka zostaje legalnie dotknięta przez któregośkolwiek zawodnika, zanim wpadnie do kosza.

31-6 Przykład: Piłka, po ostatnim lub jedynym rzucie wolnym A1, odbija się od obręczy. B1 próbuje zbić piłkę, jednak ta wpada do kosza.

Interpretacja:

Piłka została legalnie dotknięta. Rzut wolny zmienił swój status i należy zaliczyć dwa (2) punkty kapitanowi drużyny A, który jest na boisku.

31-7 Reguła Ingerencją w lot piłki do kosza jest, jeżeli po tym jak został odgwiżdżany faul lub zabrzmiał sygnał na koniec części meczu, piłka – po rzucie do kosza z gry oraz ostatnim lub jedynym rzucie wolnym – dotyka (dotknęła) obręczy i mając szansę wpaść do kosza, zostaje dotknięta przez któregośkolwiek zawodnika.

31-8 Przykład: Po ostatnim rzucie wolnym A1, kiedy piłka odbija się na obręcz, A2 jest faulowany przez B2, i jest to trzeci (3) faul drużyny B w tej kwarcie. Następnie, kiedy piłka ma szansę wpaść do kosza, zostaje dotknięta przez:

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

Interpretacja:

Został popełniony błąd ingerencji w lot piłki do kosza. W sytuacji:

- (a) Jeśli piłka wpada do kosza, to punkty nie zostają zaliczone. Obydwie kary (posiadania piłki) równoważą się i jest to sytuacja rzutu sędziowskiego. A zatem grę należy wznowić zgodnie z kierunkiem strzałki naprzemiennego posiadania.
- (b) Należy zaliczyć jeden (1) punkt dla A1. Następnie, drużyna A wprowadzi piłkę najbliższej miejsca popełnienia faula, z wyjątkiem miejsc bezpośrednio za tablicą.

31-9 Przykład: Po ostatnim rzucie wolnym A1, kiedy piłka odbija się na obręcz, A2 jest faulowany przez B2, i jest to piąty (5) faul drużyny B w tej kwarcie. Następnie, kiedy piłka ma szansę wpaść do kosza, zostaje dotknięta przez:

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

Interpretacja:

Został popełniony błąd ingerencji w lot piłki do kosza. W sytuacji:

- (a) Jeśli piłka wpada do kosza, to punkty nie zostają zaliczone. A2 zostają przyznane dwa (2) rzuty wolne (zawodnikom nie wolno zajmować miejsc wzdłuż obszaru ograniczonego). Następnie, drużyna B wprowadzi piłkę z przedłużenia linii rzutów wolnych.
- (b) Należy zaliczyć jeden (1) punkt dla A1. A2 zostają przyznane dwa (2) rzuty wolne.

31-10 Przykład: Po rzucie do kosza z gry A1, kiedy piłka dotyka obręczy, odbija się od niej powyżej i ma cały czas szansę wpaść do kosza, brzmi sygnał na koniec części meczu. Następnie, piłka zostaje dotknięta przez:

- (a) A2.

(b) B2.

Interpretacja:

Został popełniony błąd ingerencji w lot piłki do kosza. W sytuacji:

(a) Jeśli piłka wpada do kosza, to punkty nie zostają zaliczone.

(b) Należy zaliczyć dwa (2) lub trzy (3) punkty dla A1.

31-11 Reguła Jeżeli podczas próby rzutu do kosza z gry, piłka będąca w locie wznoszącym, zostaje dotknięta przez zawodnika, to mają zastosowanie wszystkie ograniczenia związane z dotykiem piłki i ingerencją w jej lot.

31-12 Przykład: A1 wykonuje rzut do kosza z gry i piłka w locie wznoszącym zostaje dotknięta przez A2 lub B2. Następnie – w locie opadającym – jest dotykana przez:

(a) A3.

(b) B3.

Interpretacja:

Dotknięcie piłki w locie wznoszącym przez B2 lub A2 jest legalne i nie powoduje zmiany statusu rzutu z gry. Jednakże, kolejne dotknięcie piłki w locie opadającym przez A3 lub B3 jest błędem, a następnie:

(c) Piłka zostanie przyznana drużynie B do wprowadzenia z przedłużenia linii rzutów wolnych.

(d) Należy zaliczyć dwa (2) lub trzy (3) punkty dla A1.

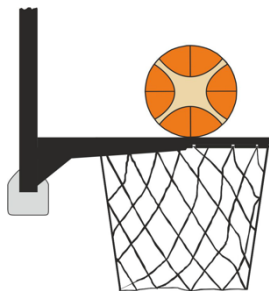
31-13 Reguła Ingerencją w lot piłki do kosza jest, jeżeli zawodnik powoduje wibrację tablicy lub obręczy w taki sposób, że w ocenie sędziego, zapobiega to wpadnięciu piłki do kosza lub powoduje jej wpadnięcie do kosza.

31-14 Przykład: Pod koniec meczu, A1 wykonuje rzut do kosza z gry za trzy (3) punkty. Podczas gdy piłka jest w locie do kosza, rozbrzmiewa sygnał zegara czasu gry na koniec meczu. Po sygnale dźwiękowym, B1 powoduje wibrację tablicy lub obręczy, która – w ocenie sędziego – uniemożliwia wpadnięcie piłki do kosza.

Interpretacja:

Nawet po sygnale zegara czasu gry kończącym mecz, piłka pozostaje żywa, dlatego też popełniony został błąd ingerencji w lot piłki do kosza. Należy zaliczyć trzy (3) punkty dla A1.

31-15 Reguła Ingerencją w lot piłki do kosza jest, jeżeli zawodnik obrony lub ataku dotyka kosza lub tablicy, podczas gdy piłka jest w kontakcie z obręczą i ciągle ma szansę wpaść do kosza.



Rysunek 2. Piłka w kontakcie z obręczą

31-16 Przykład: Po rzucie do kosza z gry A1, piłka odbija się od obręczy, a następnie ponownie na nią opada. Piłka jest ciągle w kontakcie z obręczą, kiedy B1 dotyka kosza lub tablicy.

Interpretacja:

B1 popełnia błąd. Do momentu kiedy piłka ma szansę wpaść do kosza, mają zastosowanie ograniczenia dotyczące ingerencji w lot piłki.

31-17 Reguła Kiedykolwiek decyzje sędziów są przeciwstawne lub naruszenia przepisów występują mniej więcej w tym samym czasie i jedną z kar jest unieważnienie punktów, to ta kara ma pierwszeństwo i żadne punkty nie mogą zostać zaliczone.

31-18 Przykład: A1 wykonuje rzut do kosza z gry i kiedy piłka jest całkowicie powyżej poziomu obręczy w locie opadającym, jest równocześnie dotykana przez A2 i B2. Następnie:

- (a) Piłka wpada do kosza.
- (b) Piłka nie wpada do kosza.

Interpretacja:

W obu sytuacjach, punkty nie zostają zaliczone. Jest to sytuacja rzutu sędziowskiego.

31-19 Reguła Chwyatanie obręczy w celu zagrania piłką jest błędem Ingerencji w lot piłki do kosza.

31-20 Przykład: A1 wykonuje rzut do kosza z gry za trzy (3) punkty. Piłka odbija się od obręczy, a następnie:

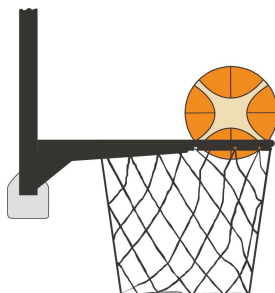
- (a) A2 chwyta obręcz i dobija piłkę do kosza.
- (b) B1 chwyta obręcz i zbija piłkę.

Interpretacja:

W obu sytuacjach, zostaje popełniony błąd ingerencji w lot piłki do kosza.

- (a) Punkty nie zostają zaliczone. Drużyna B wprowadzi piłkę z przedłużenia linii rzutów wolnych.
- (b) Należy zaliczyć trzy (3) punkty dla **A1**.

31-21 Reguła Ingerencją w lot piłki do kosza jest, jeżeli zawodnik obrony dotyka piłkę, kiedy ta znajduje się w koszu.



Rysunek 3. Piłka w koszu

31-22 Przykład: A1 wykonuje rzut do kosza z gry. Kiedy piłka toczy się na obręcz, a jej część znajduje się wewnątrz kosza i poniżej obręczy, B1 dotyka piłkę.

Interpretacja:

B1 popełnia błąd ingerencji w lot piłki do kosza, ponieważ piłka znajduje się w koszu, kiedy jakkolwiek jej część znajduje się wewnątrz kosza i poniżej poziomu obręczy. Punkty należy zaliczyć A1.

Art. 33 Zetknięcia osobiste: ogólne zasady

33.10 Obszary półkoli bez szarży

33-1 Reguła Intencją niniejszego przepisu jest uniemożliwienie uzyskania korzyści przez zawodnika obrony, który zajmuje pozycję pod własnym koszem w celu wymuszenia faulu szarży przeciwnika, będącego w posiadaniu piłki i penetrującego w kierunku kosza.

Przepis o obszarze półkola bez szarży ma zastosowanie, gdy:

- (a) Zawodnik obrony ma jedną lub obie stopy w kontakcie z obszarem półkola (zobacz: rysunek 1).
Linia półkola **jest częścią** obszaru półkola bez szarży.
- (b) Zawodnik ataku penetruje w kierunku kosza nad linią półkola bez szarży i wykonuje próbę rzutu do

kosza lub podania będąc w powietrzu.

Przepis o obszarze półkola bez szarży **nie ma** zastosowania i jakiegokolwiek kontakt należy oceniać według odpowiednich kryteriów – np. zasada cylindra lub blok/szarża:

- (a) We wszystkich sytuacjach rozgrywających się poza obszarem półkola bez szarży, także w tych, które rozpoczynają się pomiędzy obszarem półkola bez szarży a linią końcową.
- (b) We wszystkich sytuacjach, kiedy po rzucie do kosza, piłka jest zbierana i dochodzi do kontaktu pomiędzy zawodnikami.
- (c) We wszystkich sytuacjach, kiedy zarówno zawodnik ataku, jak i zawodnik obrony, nielegalnie używa rąk, nóg lub ciała.

33-2 Przykład: A1 wybija się spoza obszaru półkola bez szarży w celu oddania rzutu i wpada na B1, który jest w kontakcie z obszarem półkola bez szarży.

Interpretacja:

Legalna akcja A1. Przepis o obszarze półkola bez szarży ma zastosowanie.

33-3 Przykład: A1 kozłuje piłkę wzdłuż linii końcowej i będąc w obszarze bezpośrednio za tablicą, skacze w bok lub do tyłu wpadając na B1, który jest w legalnej pozycji obronnej i dotyka obszaru półkola bez szarży.

Interpretacja:

A1 popełnia faul w ataku (szarżowanie). Przepis o obszarze półkola bez szarży nie ma zastosowania, ponieważ A1 wchodzi w obszar półkola bez szarży z miejsca bezpośrednio za tablicą.

33-4 Przykład: Po rzucie do kosza z gry A1, piłka odbija się od obręczy i dochodzi do sytuacji zbiórki. A2 skacze, łapie piłkę, a następnie wpada na B1, który zajął legalną pozycję obronną będąc w kontakcie z obszarem półkola bez szarży.

Interpretacja:

A2 popełnia faul w ataku (szarżowanie). Przepis o obszarze półkola bez szarży nie ma zastosowania.

33-5 Przykład: A1 penetruje pod kosz i jest w akcji rzutowej. Zamiast zakończyć akcję rzutem do kosza, podaje piłkę do A2, który znajduje się bezpośrednio za nim. Następnie A1 wpada na B1, który jest w kontakcie z obszarem półkola bez szarży. Mniej więcej w tym samym czasie, A2 z piłką w rękach, penetruje prosto pod kosz w celu zdobycia punktów.

Interpretacja:

A1 popełnia faul w ataku (szarżowanie). Przepis o obszarze półkola bez szarży nie ma zastosowania, ponieważ zawodnik A1 nielegalnie użył swojego ciała, aby A2 miał wolną drogę do kosza.

33-6 Przykład: A1 penetruje pod kosz i jest w akcji rzutowej. Zamiast zakończyć akcję rzutem do kosza, podaje piłkę do A2, który znajduje się w rogu boiska. Następnie A1 wpada na B1, który znajduje się w kontakcie z obszarem półkola bez szarży.

Interpretacja:

Legalna akcja A1. Przepis o obszarze półkola bez szarży ma zastosowanie.



Rysunek 4. Pozycja zawodnika wewnątrz/na zewnątrz obszaru półkola bez szarży

Art. 35 Faul obustronny

35-1 Reguła Kiedykolwiek decyzje sędziów są przeciwstawne lub naruszenia przepisów występują mniej więcej w tym samym czasie i jedną z kar jest unieważnienie punktów, to ta kara ma pierwszeństwo i żadne punkty nie mogą zostać zaliczone.

35-2 Przykład: Podczas akcji rzutowej, następuje kontakt pomiędzy rzucającym A1 i obrońcą B1 – i zostają odgwiżdżane faule – po czym piłka wpada do kosza. Sędzia prowadzący orzeka faul w ataku A1 i dlatego punkty nie mogą zostać zaliczone. Sędzia postępujący orzeka faul w obronie B1 i dlatego punkty należy zaliczyć.

Interpretacja:

Sędziowie wspólnie podejmują decyzję o faulu obustronnym i dlatego punkty nie mogą zostać zaliczone. Gra zostanie wznowiona wprowadzeniem piłki przez drużynę A z przedłużenia linii rzutów wolnych. Drużynie A pozostanie tyle czasu na rozegranie akcji, ile wskazywał zegar czasu akcji w momencie zatrzymania gry.

35-3 Reguła Poniższe warunki muszą zostać spełnione, aby uznać dwa (2) faule jako faul obustronny:

- (a) Oba faule są faulami zawodników.
- (b) Oba faule są związane z kontaktem.
- (c) Dwaj zawodnicy przeciwnych drużyn popełniają te faule przeciwko sobie.
- (d) Oba faule są popełnione mniej więcej w tym samym czasie.

35-4 Przykład:

- (a) Podczas walki o pozycję, **środkowi** A1 i B1 przepychają się nawzajem.
- (b) W sytuacji zbiórki, A1 i B1 przepychają się nawzajem.
- (c) Oczekując na podanie od A2, A1 i B1 przepychają się nawzajem.

Interpretacja:

We wszystkich trzech (3) sytuacjach, należy orzec faul obustronny. Drużyna A wprowadzi piłkę i będzie miała tyle czasu na rozegranie akcji, ile zostało na zegarze czasu akcji w momencie, kiedy nastąpił faul obustronny.

Art. 36 Faul techniczny

36-1 Reguła Jeśli sędzia oficjalnie ostrzega zawodnika za zagranie lub zachowanie, którego powtórzenie może skutkować orzeczeniem faula technicznego, to takie ostrzeżenie musi być również przekazane trenerowi danej drużyny i będzie miało zastosowanie do wszystkich członków tej drużyny do końca meczu. Oficjalne ostrzeżenie należy przekazać tylko wtedy, gdy piłka jest martwa i zegar czasu gry jest zatrzymany.

36-2 Przykład: Członek drużyny A dostaje ostrzeżenie za:

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

Interpretacja:

Ostrzeżenie należy przekazać również trenerowi A i będzie ono odnosić się do wszystkich członków drużyny A – za podobne zagrania/zachowania – do końca meczu.

36-3 Reguła Podczas gdy zawodnik jest w akcji rzutowej, jego przeciwnicy nie mogą rozpraszać jego uwagi przez zachowania takie jak: **zasłanianie przeciwnikowi widoku przez wymachiwanie ręką(-ami) lub trzymanie ręki(rąk) tuż przed jego oczami**; głośne okrzyki; mocne tupanie lub klaskanie w pobliżu zawodnika. Takie zachowania, mogą zostać ukarane faulem technicznym, jeżeli postawiły zawodnika rzucającego w sytuacji niekorzystnej lub ostrzeżeniem, jeżeli nie postawiły zawodnika rzucającego w sytuacji niekorzystnej.

36-4 Przykład: A1 jest w akcji rzutowej, gdy B1 rozprasza jego uwagę głośno krzycząc lub mocno tupiąc. Rzut do kosza z gry jest:

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

Interpretacja:

- (a) Zawodnikowi B1 należy udzielić ostrzeżenia, które również należy przekazać trenerowi B. Jeśli **którykolwiek z członków** drużyny B otrzymał wcześniej ostrzeżenie za podobne zachowanie, B1 należy ukarać faulem technicznym.
- (b) B1 zostaje ukarany faulem technicznym.

36-5 Reguła Jeżeli sędziowie odkryją, że w jednej drużynie na boisku jednocześnie przebywa więcej niż pięciu (5) zawodników, błąd powinien zostać naprawiony niezwłocznie, ale bez postawienia drużyny przeciwnej w sytuacji niekorzystnej.

Zakładając, że sędziowie oraz sędziowie stolikowi wykonują swoje obowiązki prawidłowo, jeden z zawodników musiał powrócić na boisko lub pozostać na nim nielegalnie. Toteż sędziowie muszą nakazać jednemu z zawodników, aby natychmiast opuścić boisko i orzec wobec trenera faul techniczny zapisany jako "B", ponieważ to trener jest odpowiedzialny za upewnienie się, że zmiana została dokonana prawidłowo i że zmiennik opuścił boisko natychmiast po dokonaniu zmiany.

36-6 Przykład: W trakcie gry zostaje odkryte, że więcej niż pięciu (5) zawodników drużyny A znajduje się na boisku.

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

Interpretacja:

- (a) Grę należy zatrzymać natychmiast, jeśli nie postawi to drużyny B w sytuacji niekorzystnej.
- (b) Grę należy zatrzymać natychmiast.

W obu sytuacjach, zawodnik, który nielegalnie wszedł na boisko (lub pozostał na nim) musi opuścić boisko i należy orzec faul techniczny trenera drużyny A i zapisać w protokole jako „B”.

36-7 Reguła Jeżeli zostaje odkryte, że drużyna gra więcej niż pięcioma (5) zawodnikami i zawodnik nielegalnie biorący udział w grze zdobywa punkty lub popełnia faul, to punkty te pozostają ważne, a faule popełnione przez tego zawodnika (lub na nim) zostają potraktowane jako faule zawodnika.

36-8 Przykład: Sędziowie odkrywają, że A2 jest szóstym (6) zawodnikiem drużyny A na boisku i zatrzymują grę po tym, jak:

- (a) A2 popełnił faul w ataku.
- (b) A2 zdobył punkty z gry.
- (c) B2 popełnił faul przeciwko A2, rzucającym niecelnie do kosza z gry.

Interpretacja:

- (a) Faul A2 zostaje zapisany jako faul zawodnika.
- (b) Punkty dla A2 zostają zaliczone.
- (c) Dowolny zawodnik drużyny A – wyznaczony przez trenera tej drużyny spośród zawodników znajdujących się na boisku w momencie popełnienia tego faula – wykona rzuty wolne za A2.

36-9 Reguła Jeżeli zawodnik powraca do gry po tym, jak popełnił pięć (5) fauli i został poinformowany o tym, że nie jest już uprawniony do gry, to jego nielegalny udział w grze należy ukarać niezwłocznie po tym, jak zostanie odkryty, ale bez postawienia drużyny przeciwnej w sytuacji niekorzystnej.

36-10 Przykład: Po popełnieniu piątego (5) faula, B1 został poinformowany, że nie jest już uprawniony do gry. Jakiś czas później, B1 powraca do gry w wyniku zmiany. Nielegalny udział B1 w grze zostaje odkryty:

- (a) Zanim piłka stanie się żywa przy wznawianiu gry.
- (b) Po tym, jak piłka stała się żywa i jest w posiadaniu drużyny A.
- (c) Po tym, jak piłka stała się żywa i jest w posiadaniu drużyny B.
- (d) Po tym, jak piłka stała się ponownie martwa po powrocie B1 do gry.

Interpretacja:

- (a) Zawodnik B1 musi natychmiast opuścić boisko.
- (b) Gra zostaje zatrzymana natychmiast, chyba że postawiłoby to drużynę A w sytuacji niekorzystnej. Zawodnik B1 musi opuścić boisko.

(c) i (d) Gra zostaje zatrzymana natychmiast. Zawodnik B1 musi opuścić boisko.
We wszystkich sytuacjach, trener drużyny B zostaje ukarany faulem technicznym zapisanym jako „B”.

36-11 Reguła Jeżeli zawodnik, po tym, jak został poinformowany, że nie jest już uprawniony do gry z powodu popełnienia pięciu (5) fauli, wraca do gry i – zanim zostanie to odkryte – zdobywa punkty, popełnia faul lub jest faulowany, to punkty pozostają ważne, a faul zostaje potraktowany jako faul zawodnika.

36-12 Przykład: B1 po popełnieniu piątego (5) faula zostaje poinformowany, że nie jest już uprawniony do gry. Jakiś czas później, B1 w wyniku zmiany, wraca na boisko jako zmiennik. Nielegalne uczestnictwo B1 w grze zostaje odkryte po tym, jak:

- (a) B1 zdobył punkty z gry.
- (b) B1 popełnił faul.
- (c) B1 został sfaulowany przez A1 (piąty (5) faul drużyny A w tej kwarcie).

Interpretacja:

- (a) Punkty dla B1 zostają zaliczone.
 - (b) Faul popełniony przez B1 zostaje potraktowany jako faul osobisty i należy go zapisać w protokole w miejscu za rubryką przeznaczoną na piąty (5) faul.
 - (c) Dwa (2) rzuty wolne **zostają przyznane zmiennikowi zawodnika B1**.
- We wszystkich sytuacjach, trener drużyny B zostaje ukarany faulem technicznym zapisanym jako „B”.

36-13 Reguła Jeżeli zawodnik po popełnieniu piątego (5) faula, nie został poinformowany, że nie jest już uprawniony do gry i pozostaje w grze lub do niej powraca, to zostanie usunięty z gry niezwłocznie po odkryciu błędu, ale bez postawienia drużyny przeciwnej w sytuacji niekorzystnej. Żadna kara nie zostanie orzeczona za jego nielegalny udział w grze. Jeżeli zawodnik ten zdobywa punkty, popełnia faul lub jest faulowany, punkty pozostają ważne, a faul zostaje potraktowany jako faul zawodnika.

36-14 Przykład: A6 prosi o zmianę za A1. Następnie piłka staje się martwa w wyniku faula popełnionego przez A1, po czym A6 wchodzi na boisko. Sędziowie nie informują A1, że faul, który popełnił, był jego piątym (5) faulem. Jakiś czas później, A1 powraca do gry w wyniku zmiany. Nielegalny udział A1 w grze zostaje odkryty:

- (a) Po tym, jak zegar czasu gry został włączony, kiedy A1 uczestniczył w grze jako zawodnik.
- (b) Po tym, jak A1 zdobył punkty z gry.
- (c) Po tym, jak A1 popełnił faul przeciwko B1.
- (d) Po tym, jak B1 popełnił faul przeciwko A1, rzucającym niecelnie do kosza z gry.

Interpretacja:

Żadna kara nie zostanie orzeczona za nielegalny udział A1 w grze.

- (a) Gra zostaje zatrzymana, ale tak, aby drużyna B nie została postawiona w sytuacji niekorzystnej. A1 musi natychmiast opuścić boisko i zostanie zastąpiony przez zmiennika.
- (b) Punkty zdobyte przez A1 zostają zaliczone.
- (c) Faul popełniony przez A1 zostanie potraktowany jako faul zawodnika i odpowiednio ukarany. Faul ten należy zapisać w protokole w miejscu za rubryką przeznaczoną na piąty (5) faul.
- (d) Dwa (2) lub trzy (3) rzuty wolne **zostają przyznane zmiennikowi zawodnika A1**.

36-15 Przykład: Dziesięć (10) minut przed rozpoczęciem meczu, A1 zostaje ukarany faulem technicznym. Przed rozpoczęciem meczu, trener B wyznacza B1 do wykonania jednego (1) rzutu wolnego, jednakże B1 nie jest jednym z pięciu zawodników, którzy mają rozpocząć mecz.

Interpretacja:

Jeden z zawodników wyznaczonych przez trenera B do rozpoczęcia meczu, musi wykonać rzut wolny i zawodnik ten nie może zostać zmieniony, zanim zegar czasu gry zostanie włączony.

36-16 Reguła Jeżeli zawodnik udaje, że jest faulowany, następująca procedura ma zastosowanie:

- Sędzia, nie przerywając gry, sygnalizuje próbę wymuszenia faula przez zawodnika – dwukrotnie wykonując ruch przedramieniem, imitujący upadanie.
- Podczas najbliższej przerwy w grze, sędzia udziela ostrzeżenia temu zawodnikowi, jak również trenerowi tej drużyny. Każdej drużynie można udzielić jednego (1) ostrzeżenia.

- Jeśli zawodnik tej samej drużyny po raz kolejny próbuje wymusić faul, należy orzec faul techniczny tego zawodnika. Ma to również zastosowanie, jeśli nie było przerwy w grze, aby udzielić ostrzeżenia za wcześniejszą próbę wymuszenia.
- W sytuacji, kiedy zawodnik udaje, że jest faulowany bez jakiegokolwiek kontaktu z przeciwnikiem, faul techniczny może zostać orzeczony od razu, z pominięciem procedury ostrzeżenia.

36-17 **Przykład:** A1 kozłuje, a B1 jest jego obrońcą. A1 wykonuje nagły ruch głową w tył, sugerując, że był faulowany przez B1. Następnie w tej samej akcji, A1 upada na podłogę, sugerując, że był pchnięty przez B1.

Interpretacja:

Sędzia, przy pierwszej próbie wymuszenia faula – nagły ruch głową w tył – udziela A1 ostrzeżenia, wykonując odpowiedni sygnał przedramieniem. Następnie A1 należy ukarać faulem technicznym za upadek na podłogę, jako że jest to druga próba wymuszenia faula, mimo że nie było przerwy w grze, aby udzielić ostrzeżenia za jego pierwszą próbę wymuszenia.

36-18 **Przykład:** A1 kozłuje, a B1 jest jego obrońcą. A1 wykonuje nagły ruch głową w tył, sugerując, że był faulowany przez B1. Następnie w tej samej akcji, B2 upada na podłogę, sugerując, że był pchnięty przez A2.

Interpretacja:

Sędzia(-owie) udziela(udzielają) A1 i B2 (odpowiednio) ostrzeżeń za ich próby wymuszenia, wykonując odpowiedni sygnał przedramieniem. Podczas najbliższej przerwy w grze, odpowiednie ostrzeżenia powinny zostać przekazane A1 i B2 oraz trenerom ich drużyn.

36-19 **Reguła** Jeżeli zawodnik upada na podłogę, udając, że był faulowany, w celu uzyskania nieuzasadnionej korzyści – wymuszenia faula – lub wywołania niesportowej atmosfery wśród kibiców, skierowanej przeciwko sędziom, to takie zachowanie należy uznać za niesportowe.

36-20 **Przykład:** A1 penetruje w kierunku kosza, gdy zawodnik obrony B1 upada („teatralnie”) na plecy, bez kontaktu pomiędzy tymi graczami lub pod wpływem nieistotnego kontaktu **spowodowanego przez A1**, który w oczywisty sposób nie mógł spowodować upadku B1. Ostrzeżenie za podobne zagranie zostało już wcześniej zakomunikowane zawodnikom drużyny B poprzez ich trenera.

Interpretacja:

Takie zachowanie jest niesportowe i negatywnie wpływa na właściwy przebieg meczu. Należy orzec faul techniczny wobec B1.

36-21 **Reguła** Rezultatem dopuszczania do nadmiernego wymachiwania łokciami, szczególnie w sytuacji zbiórki lub dokładnie krytego zawodnika, może być groźna kontuzja. Jeżeli w wyniku takiego zagrania następuje kontakt, to można orzec faul osobisty. Jeżeli w wyniku takiego zagrania nie następuje kontakt, to można orzec faul techniczny.

36-22 **Przykład:** A1 wchodzi w posiadanie piłki podczas zbiórki i opada na podłogę, po czym natychmiast jest dokładnie kryty przez B1. Bez spowodowania kontaktu z B1, A1 nadmiernie wymachuje łokciami w celu przestraszenia B1 lub w celu stworzenia sobie wystarczającej przestrzeni do wykonania obrotu, podania lub rozpoczęcia kozłowania.

Interpretacja:

Zagranie A1 nie jest zgodne z duchem i intencją przepisów. Faul techniczny może zostać orzeczony przeciwko A1.

36-23 **Reguła** Zawodnik podlega dyskwalifikacji, kiedy zostaje ukarany dwoma (2) faulami technicznymi.

36-24 **Przykład:** A1 został ukarany faulem technicznym w pierwszej połowie meczu za wieszanie się na obręczy. W drugiej połowie meczu, A1 zostaje ukarany drugim (2) faulem technicznym za niesportowe zachowanie.

Interpretacja:

A1 zostaje zdyskwalifikowany i musi udać się do szatni swojej drużyny i pozostać w niej do końca meczu lub, jeśli woli, opuścić budynek. Drugi (2) faul techniczny jest jedynym faulem, który należy orzec i nie wymierza się żadnej dodatkowej kary za dyskwalifikację. **Sekretarz musi** natychmiast powiadomić sędziów, gdy zawodnik popełnił drugi (2) faul techniczny i podlega dyskwalifikacji.

36-25 Reguła Zawodnik, który popełnia pięć (5) fauli staje się zawodnikiem wykluczonym. Jeżeli później popełnia on faul techniczny, to faul ten zapisuje się jego trenerowi, z literą „B”. Nawet jeśli zawodnik ten wcześniej popełnił faul techniczny lub niesportowy, w ramach jego pięciu (5) fauli zawodnika, nie zostaje on zdyskwalifikowany i może pozostać w strefie ławki swojej drużyny.

36-26 Przykład: B1 został ukarany faulem technicznym w pierwszej (1) kwarcie meczu. W czwartej (4) kwarcie popełnia piąty (5) faul i idąc do strefy ławki zostaje ukarany faulem technicznym.

Interpretacja:

Po piątym (5) faulu, B1 staje się zawodnikiem wykluczonym i jego faul techniczny zostaje zapisany jego trenerowi, z literą „B”. B1 nie zostaje zdyskwalifikowany i może pozostać w strefie ławki swojej drużyny.

36-27 Przykład: B1 został ukarany faulem niesportowym w trzeciej (3) kwarcie meczu. W czwartej (4) kwarcie popełnia piąty (5) faul i idąc do strefy ławki zostaje ukarany faulem technicznym.

Interpretacja:

Po piątym (5) faulu, B1 staje się zawodnikiem wykluczonym i jego faul techniczny zostaje zapisany jego trenerowi, z literą „B”. B1 nie zostaje zdyskwalifikowany i może pozostać w strefie ławki swojej drużyny.

36-28 Reguła Zawodnik podlega dyskwalifikacji do końca meczu, gdy zostaje ukarany jednym (1) faulem technicznym i jednym (1) faulem niesportowym.

36-29 Przykład: W pierwszej (1) połowie meczu, A1 został ukarany faulem technicznym za celowe opóźnianie wznowienia gry. W drugiej (2) połowie zostaje ukarany faulem niesportowym za nadmierny kontakt na przeciwniku B1.

Interpretacja:

A1 automatycznie podlega dyskwalifikacji i musi udać się do szatni swojej drużyny, i pozostać w niej do końca meczu lub, jeśli woli, opuścić budynek. Faul niesportowy jest jedynym faulem, który należy orzec i nie wymierza się żadnej dodatkowej kary za dyskwalifikację. Sekretarz musi natychmiast powiadomić sędziów, gdy zawodnik popełnił faul, po którym podlega dyskwalifikacji.

36-30 Przykład: W pierwszej (1) połowie meczu, A1 został ukarany faulem niesportowym za niepotrzebny kontakt na przeciwniku w celu przerywania postępującego kontrataku. W drugiej (2) połowie, zostaje ukarany faulem technicznym za udawanie, że był faulowany.

Interpretacja:

A1 automatycznie podlega dyskwalifikacji i musi udać się do szatni swojej drużyny, i pozostać w niej do końca meczu lub, jeśli woli, opuścić budynek. Faul techniczny jest jedynym faulem, który należy orzec i nie wymierza się żadnej dodatkowej kary za dyskwalifikację. Sekretarz musi natychmiast powiadomić sędziów, gdy zawodnik popełnił faul, po którym podlega dyskwalifikacji.

36-31 Reguła Grający trener podlega dyskwalifikacji do końca meczu, gdy zostaje ukarany następującymi faulami:

- Dwoma (2) faulami technicznymi jako zawodnik.
- Dwoma (2) faulami niesportowymi jako zawodnik.
- Jednym (1) faulem niesportowym i jednym (1) faulem technicznym, jako zawodnik.
- Jednym (1) faulem technicznym jako trener – zapisanym literą „C” – i jednym (1) faulem niesportowym lub technicznym, jako zawodnik.
- Dwoma (2) faulami technicznymi jako trener – zapisanymi literą „B” – i jednym (1) faulem niesportowym lub technicznym, jako zawodnik.

- Dwoma (2) faulami technicznymi jako trener – zapisanymi literą „C”.
- Jednym (1) faulem technicznym jako trener – zapisanym literą „C” – i dwoma (2) faulami technicznymi – zapisanymi literą „B”.
- Trzema (3) faulami technicznymi jako trener – zapisanymi literą „B”.

36-32 **Przykład:** W pierwszej (1) kwarcie meczu, grający trener A1 – jako zawodnik – został ukarany faulem technicznym za udawanie, że był faulowany. W czwartej (4) kwarcie, zostaje ukarany faulem technicznym – zapisanym literą „C” – za swoje osobiste, niesportowe zachowanie.

Interpretacja:

Grający trener A1 automatycznie podlega dyskwalifikacji i musi udać się do szatni swojej drużyny, i pozostać w niej do końca meczu lub, jeśli woli, opuścić budynek. Drugi (2) faul techniczny jest jedynym faulem, który należy orzec i nie wymierza się żadnej dodatkowej kary za dyskwalifikację. Sekretarz musi natychmiast powiadomić sędziów, gdy grający trener popełnił faul, po którym podlega dyskwalifikacji.

36-33 **Przykład:** W drugiej (2) kwarcie meczu, grający trener A1 – jako zawodnik – został ukarany faulem niesportowym. W trzeciej (3) kwarcie, został ukarany faulem technicznym jako trener – zapisanym literą „B” – za niesportowe zachowanie fizjoterapeuty jego drużyny. W czwartej (4) kwarcie, zostaje ukarany faulem technicznym jako trener – zapisanym literą „B” – za niesportowe zachowanie zmiennika A6.

Interpretacja:

Grający trener A1 automatycznie podlega dyskwalifikacji i musi udać się do szatni swojej drużyny, i pozostać w niej do końca meczu lub, jeśli woli, opuścić budynek. Drugi (2) faul techniczny jest jedynym faulem, który należy orzec i nie wymierza się żadnej dodatkowej kary za dyskwalifikację. Sekretarz musi natychmiast powiadomić sędziów, gdy grający trener popełnił faul, po którym podlega dyskwalifikacji.

36-34 **Przykład:** W drugiej (2) kwarcie meczu, grający trener A1 został ukarany faulem technicznym jako trener – zapisanym literą „C” – za swoje osobiste, niesportowe zachowanie. W czwartej (4) kwarcie, zostaje ukarany faulem niesportowym jako zawodnik.

Interpretacja:

Grający trener A1 automatycznie podlega dyskwalifikacji i musi udać się do szatni swojej drużyny, i pozostać w niej do końca meczu lub, jeśli woli, opuścić budynek. Faul niesportowy jest jedynym faulem, który należy orzec i nie wymierza się żadnej dodatkowej kary za dyskwalifikację. Sekretarz musi natychmiast powiadomić sędziów, gdy grający trener popełnił faul, o którym podlega dyskwalifikacji.

Art. 37 Faul niesportowy

37-1 **Reguła** Jeżeli podczas wprowadzania piłki w czwartej (4) kwarcie lub każdej dogrywce, zegar czasu gry wskazuje dwie minuty (2:00) lub mniej, kiedy piłka jest nadal w rękach sędziego lub w dyspozycji zawodnika wprowadzającego ją i zostaje orzeczony faul zawodnika obrony – który powoduje kontakt z zawodnikiem ataku na boisku – to jest to faul niesportowy.

37-2 **Przykład:** W ostatniej minucie meczu, A1 – podczas wprowadzania piłki – ma ją w rękach lub jest ona w jego dyspozycji, kiedy B2 powoduje kontakt z A2 i zostaje odgwizdany faul B2.

Interpretacja:

B2 w oczywisty sposób nie podjął próby zagrania piłką i uzyskał korzyść nie dopuszczając do włączenia zegara czasu gry. Faul niesportowy musi zostać orzeczony.

37-3 **Przykład:** W ostatniej minucie meczu, A1 – podczas wprowadzania piłki – ma ją w rękach lub jest ona w jego dyspozycji, kiedy A2 powoduje kontakt z B2 i zostaje odgwizdany faul A2.

Interpretacja:

A2 nie uzyskał korzyści popełniając faul. Zostaje orzeczony normalny faul osobisty, chyba że z powodu nadmiernego kontaktu powinien zostać orzeczony faul niesportowy. Drużyna B wprowadzi piłkę najbliższego miejsca naruszenia przepisów.

37-4 Reguła Jeśli w sytuacji kiedy zegar czasu gry wskazuje dwie minuty (2:00) lub mniej w czwartej (4) kwarcie lub każdej dogrywce, a piłka opuściła już ręce zawodnika wprowadzającego ją, zawodnik obrony – w celu zatrzymania zegara czasu gry lub niedopuszczenia do jego włączenia – powoduje kontakt z zawodnikiem ataku na boisku, który już prawie złapał lub właśnie łapie piłkę, to należy niezwłocznie orzec normalny faul osobisty, chyba że jest to ciężki faul, to wtedy należy orzec faul niesportowy lub dyskwalifikujący.

W tej sytuacji zasada korzyść/niekorzyść nie ma zastosowania.

37-5 Przykład: Zegar czasu gry wskazuje, że do końca meczu pozostaje jedna minuta i dwie sekundy (1:02), a wynik meczu to A83 – B80, kiedy piłka opuszcza ręce A1, wprowadzającego ją do gry, i B2 powoduje kontakt z A2, znajdującym się na boisku, który już prawie złapał piłkę. W tym momencie zostaje orzeczony faul B2.

Interpretacja:

Należy niezwłocznie orzec normalny faul osobisty B2, chyba że w opinii sędziego kontakt B2 jest na tyle mocny, że powinien zostać orzeczony faul niesportowy lub dyskwalifikujący.

37-6 Przykład: Zegar czasu gry wskazuje, że do końca meczu pozostaje jedna minuta i dwie sekundy (1:02), a wynik meczu to A83 – B80, kiedy piłka opuszcza ręce A1, wprowadzającego ją do gry, i A2 powoduje kontakt z B2, znajdującym się na boisku. W tym momencie zostaje orzeczony faul A2.

Interpretacja:

A2 nie uzyskał korzyści popełniając faul. Należy niezwłocznie orzec normalny faul osobisty A2, chyba że nastąpił ciężki faul. Drużyna B wprowadzi piłkę najbliższej miejsca naruszenia przepisów.

37-7 Przykład: Zegar czasu gry wskazuje, że do końca meczu pozostaje jedna minuta i dwie sekundy (1:02), a wynik meczu to A83 – B80, kiedy piłka opuszcza ręce A1, wprowadzającego ją do gry, i w zupełnie innym miejscu na boisku, od tego skąd wprowadzana jest piłka, B2 powoduje kontakt z A2. W tym momencie zostaje orzeczony faul B2.

Interpretacja:

B2 w oczywisty sposób nie podjął próby zagrania piłką i uzyskał korzyść nie dopuszczając do włączenia zegara czasu gry. Faul niesportowy musi zostać orzeczony.

37-8 Reguła Kontakt zawodnika obrony z zawodnikiem drużyny przeciwnej z tyłu lub z boku, w celu powstrzymania szybkiego ataku, kiedy na drodze pomiędzy tym zawodnikiem ataku a koszem przeciwników nie ma żadnego obrońcy, należy orzec jako faul niesportowy, ale tylko do momentu rozpoczęcia przez zawodnika ataku akcji rzutowej. Jednakże, kontakt, który nie wynika z uzasadnionej próby bezpośredniego zagrania piłką lub nadmierny kontakt (ciężki faul) może zostać orzeczony jako faul niesportowy w każdym momencie meczu.

37-9 Przykład: Kiedy A1 kozłuje piłkę podczas szybkiego ataku, a na jego drodze do kosza przeciwnika nie ma żadnego obrońcy, B1 powoduje kontakt z A1 z tyłu, a sędzia odgizduje faul.

Interpretacja:

Faul ten należy orzec jako niesportowy.

37-10 Przykład: A1, kończąc szybki atak, rozpoczął akcję rzutową, podczas której B1:

(a) Powoduje kontakt z ramieniem A1 z tyłu, próbując zablokować piłkę.

(b) Powoduje nadmierny kontakt (ciężki faul) z A1.

Interpretacja:

Faul ten należy orzec jako:

(a) Faul normalny.

(b) Faul niesportowy.

Art. 38 Faul dyskwalifikujący

38-1 Reguła Osoba ukarana faulem dyskwalifikującym przestaje być członkiem drużyny lub członkiem personelu ławki drużyny. W związku z tym, od tego momentu nie podlega już karom za swoje niesportowe zachowanie.

38-2 Przykład: A1 zostaje ukarany faulem dyskwalifikującym za rażąco niesportowe zachowanie. Opuszczając boisko, słownie obraża sędziego.

Interpretacja:

Ponieważ A1 został już zdyskwalifikowany, nie może kolejny raz zostać ukarany w tym meczu. Sędzia główny lub komisarz – jeśli jest obecny – wysyła do organizatora rozgrywek raport opisujący cały incydent.

38-3 Reguła Kiedy zawodnik zostaje zdyskwalifikowany za rażąco niesportowe zachowanie niezwiązane z kontaktem osobistym, kara jest taka sama, jak za faul dyskwalifikujący związany z kontaktem osobistym.

38-4 Przykład: Sędziowie orzekają błąd kroków A1. Sfrustrowany zawodnik obraża słownie sędziów, **za co zostaje ukarany faulem** dyskwalifikującym.

Interpretacja:

Karą są dwa (2) rzuty wolne oraz posiadanie piłki dla drużyny B.

38-5 Reguła Kiedy **asystent trenera**, zmiennik, zawodnik wykluczony lub **towarzyszający drużynie członek delegacji** zostaje zdyskwalifikowany, to należy orzec faul techniczny wobec trenera tej drużyny i zapisać ten faul jako "B". Kara jest taka sama, jak za każdy inny faul **dyskwalifikujący**.

38-6 Przykład: A1 popełnia swój piąty (5) faul. Następnie, A1 słownie obraża sędziów, **za co zostaje ukarany faulem** dyskwalifikującym.

Interpretacja:

Faul dyskwalifikujący A1 zostaje zapisany trenerowi drużyny A **literą „B₂”**. Karą są dwa (2) rzuty wolne oraz posiadanie piłki dla drużyny B.

Art. 39 Bójka

39-1 Reguła Jeżeli drużynie zostaje przyznana piłka do wprowadzenia, ponieważ drużyna ta była w posiadaniu piłki w momencie wystąpienia sytuacji bójki lub zagrożenia sytuacją bójki, to ta drużyna, w momencie wznowienia gry, otrzyma tyle czasu na rozegranie akcji, ile było na zegarze czasu akcji w momencie zatrzymania gry.

39-2 Przykład: Drużyna A posiada piłkę przez dwadzieścia (20) sekund, kiedy następuje sytuacja, która może doprowadzić do bójki. Sędziowie dyskwalifikują członków obu drużyn za opuszczenie stref ławek drużyny.

Interpretacja:

Drużyna A, która była w posiadaniu piłki zanim nastąpiła sytuacja bójki, otrzyma piłkę do wprowadzenia z przedłużenia linii środkowej naprzeciw stolika sędziowskiego i będzie miała (4) sekundy na rozegranie akcji.

39-3 Reguła Kiedy **asystent trenera**, zmiennik, zawodnik wykluczony lub **towarzyszający drużynie członek delegacji** zostaje zdyskwalifikowany w wyniku sytuacji bójki lub zagrożenia sytuacją bójki, to należy orzec faul techniczny wobec trenera tej drużyny i zapisać ten faul jako "B". Kara jest taka sama, jak za każdy inny faul dyskwalifikujący.

39-4 Przykład: W sytuacji bójki, A6 wchodzi na boisko, **za co zostaje zdyskwalifikowany**.

Interpretacja:

Ponieważ faul A6 jest faulem dyskwalifikującym, zostaje zapisany trenerowi drużyny A jako „B₂”. Karą są dwa (2) rzuty wolne oraz posiadanie piłki dla drużyny B.

39-5 **Przykład:** A1 i B1 zaczynają bójkę na boisku. Widząc to, A6 i B6 wchodzi na boisko, ale nie uczestniczą w bójce. Następnie, A7 wchodzi na boisko i uderza pięścią B1.

Interpretacja:

A1 i B1 zostają zdyskwalifikowani, a w protokole należy zapisać im odpowiednio „D_C”, jako że kary te się równoważą. Trenerzy drużyn A i B zostają ukarani po jednym faulu technicznym, za dyskwalifikację zmienników A6, B6 i A7 w sytuacji bójki. Trenerom należy odpowiednio zapisać „B_C”, jako że kary te się równoważą. W wolnych rubrykach A6, B6 i A7 należy wpisać litery „F”.

Gdyby kara dotyczyła tylko jednego trenera, to zapis za dyskwalifikację zmiennika (zmienników) byłby „B₂”, pod warunkiem, że nie równoważyłby się z inną karą (zgodnie z art. 42. Oficjalnych Przepisów Gry w Koszykówkę).

Art. 42 Sytuacje specjalne

42-1 **Reguła** W sytuacjach specjalnych z wieloma karami do wykonania podczas tego samego okresu zatrzymania gry, sędziowie muszą zwracać szczególną uwagę na kolejność, w jakiej błąd lub faule wystąpiły, tak by móc zdecydować, które kary zostaną wykonane, a które skasowane.

42-2 **Przykład:** A1 będąc w powietrzu, wykonuje rzut do kosza z gry. Podczas gdy piłka jest w locie do kosza, brzmi sygnał zegara czasu akcji. Po sygnale, ale zanim A1 opadnie na podłogę, B1 fauluje niesportowo A1, a następnie:

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

Interpretacja:

We wszystkich sytuacjach, faul niesportowy B1 nie może zostać pominięty.

- (a) A1 był faulowany przez B1, kiedy A1 był w akcji rzutowej. Błąd dwudziestu czterech (24) sekund drużyny A zostaje zignorowany, jako że został popełniony po wystąpieniu faula niesportowego. **A1 należy przyznać** dwa (2) lub trzy (3) rzuty wolne, po których drużyna A otrzyma piłkę do wprowadzenia na przedłużeniu linii środkowej naprzeciw stolika sędziowskiego.
- (b) Nie został popełniony błąd dwudziestu czterech (24) sekund. **A1 należy przyznać** dwa (2) lub trzy (3) rzuty wolne, po których drużyna A otrzyma piłkę do wprowadzenia na przedłużeniu linii środkowej naprzeciw stolika sędziowskiego.
- (c) **A1 należy przyznać** dwa (2) lub trzy (3) rzuty wolne oraz jeden (1) dodatkowy rzut wolny, po którym drużyna A otrzyma piłkę do wprowadzenia na przedłużeniu linii środkowej naprzeciw stolika sędziowskiego.

42-3 **Przykład:** A1, w akcji rzutowej, jest faulowany przez B2. Następnie, będąc nadal w akcji rzutowej, A1 jest faulowany przez B1.

Interpretacja:

Faul B1 należy zignorować, chyba że jest to faul niesportowy lub dyskwalifikujący.

42-4 **Przykład:** B1 popełnia faul niesportowy przeciwko A1. Następnie zostają orzeczone faule techniczne dla trenerów drużyny A i B.

Interpretacja:

Jedynie równe kary mogą zostać skasowane, w kolejności w jakiej zostały popełnione. Dlatego kary za faule techniczne trenerów należy skasować. Gra zostanie wznowiona dwoma (2) rzutami wolnymi, które wykona A1, po czym nastąpi wprowadzenie piłki przez drużynę A.

42-5 **Przykład:** B1 popełnia faul niesportowy przeciwko A1 podczas celnego rzutu do kosza z gry. Następnie wobec A1 orzeczony zostaje faul techniczny.

Interpretacja:

Punkty A1 zostają zaliczone. Kary za faul niesportowy i faul techniczny (1 rzut wolny i posiadanie piłki dla każdej z drużyn) należy skasować i grę wznowić wprowadzeniem piłki z dowolnego miejsca z linii końcowej jak po celnym koszu z gry.

42-6 **Przykład:** Podczas walki o pozycję, B1 odpycha A1 i zostaje orzeczony faul osobisty B1. Jest to trzeci (3) faul drużyny B w tej kwarcie. Później – ale mniej więcej nie w tym samym czasie – A1 uderza łokciem B1 i zostaje orzeczony faul niesportowy A1.

Interpretacja:

Nie jest to faul obustronny, ponieważ faule B1 i A1 nie wydarzyły się mniej więcej w tym samym czasie. Gra zostanie wznowiona dwoma (2) rzutami wolnymi, które wykona B1, po czym drużyna B wprowadzi piłkę z przedłużenia linii środkowej naprzeciw stolika sędziowskiego.

42-7 **Przykład:** B1 fauluje A1, który kozłuje piłkę – jest to trzeci (3) faul drużyny B w tej kwarcie. Po gwizdku sędziego, A1 rzuca piłką w B1 i ta uderza go w ciało (rękę, nogę, tułów).

Interpretacja:

A1 zostaje ukarany faulem technicznym. Dowolny zawodnik drużyny B wykona jeden (1) rzut wolny, a następnie drużyna B wprowadzi piłkę z przedłużenia linii środkowej naprzeciw stolika sędziowskiego.

42-8 **Przykład:** B1 fauluje A1, który kozłuje piłkę – jest to piąty (5) faul drużyny B w tej kwarcie. Po gwizdku sędziego, A1 rzuca piłką z bliskiej odległości w B1 i ta uderza go bezpośrednio w twarz (głowę).

Interpretacja:

A1 zostaje ukarany faulem dyskwalifikującym. A1 musi udać się do szatni swojej drużyny i pozostać w niej do końca meczu lub, jeśli woli, opuścić budynek. Jego zmiennik wykona dwa (2) rzuty wolne, bez zawodników na miejscach przy polu rzutów wolnych. Następnie, dowolny zawodnik drużyny B wykona dwa (2) rzuty wolne, po czym drużyna B wprowadzi piłkę z przedłużenia linii środkowej naprzeciw stolika sędziowskiego.

42-9 **Przykład:** B1 fauluje A1, który kozłuje piłkę – jest to trzeci (3) faul drużyny B w tej kwarcie. Po gwizdku sędziego, A1 rzuca piłką z bliskiej odległości w B1 i ta uderza go bezpośrednio w twarz (głowę).

Interpretacja:

A1 zostaje ukarany faulem dyskwalifikującym. A1 musi udać się do szatni swojej drużyny i pozostać w niej do końca meczu lub, jeśli woli, opuścić budynek. Dowolny zawodnik drużyny B wykona dwa (2) rzuty wolne, po czym drużyna B wprowadzi piłkę z przedłużenia linii środkowej naprzeciw stolika sędziowskiego.

42-10 **Przykład:** B1 fauluje A1, który kozłuje piłkę – jest to piąty (5) faul drużyny B w tej kwarcie. Po gwizdku sędziego, A1 rzuca piłką w B1 i ta uderza go w ciało (rękę, nogę, tułów).

Interpretacja:

A1 zostaje ukarany faulem technicznym. A1 wykona dwa (2) rzuty wolne, bez zawodników na miejscach przy polu rzutów wolnych. Następnie, dowolny zawodnik drużyny B wykona jeden (1) rzut wolny, po czym drużyna B wprowadzi piłkę z przedłużenia linii środkowej naprzeciw stolika sędziowskiego.

42-11 **Reguła** Jeśli w trakcie wykonywania rzutów wolnych zostaje orzeczony faul obustronny lub faule o równych karach, to faule te należy zapisać, ale żadne kary nie zostaną wykonane.

42-12 **Przykład:** A1 przyznano dwa (2) rzuty wolne. Po pierwszym rzucie wolnym:

- (a) Zostaje orzeczony faul obustronny A2 i B2.
- (b) A2 i B2 zostają ukarani faulami technicznymi.

Interpretacja:

Faule należy zapisać A2 i B2, a następnie A1 wykona drugi rzut wolny. Gra zostanie wznowiona normalnie, jak po jedynym lub ostatnim rzucie wolnym.

42-13 **Przykład:** A1 przyznano dwa (2) rzuty wolne. Obydwa rzuty wolne były celne i zanim piłka stała się żywa po ostatnim rzucie wolnym:

- (a) Został orzeczony faul obustronny A2 i B2.
- (b) A2 i B2 zostali ukarani faulami technicznymi.

Interpretacja:

Faule należy zapisać A2 i B2, a następnie grę wznowi drużyna B z linii końcowej, jak po celnym, jedynym lub ostatnim rzucie wolnym.

42-14 Reguła Jeżeli w sytuacji faula obustronnego i skasowania równych kar przeciwko obu drużynom nie pozostają żadne kary do wykonania, piłkę wprowadzi drużyna, która była w posiadaniu piłki lub miała prawo do posiadania piłki w momencie kiedy wystąpiło pierwsze naruszenie przepisów. Jeżeli żadna z drużyn nie była w posiadaniu piłki lub nie miała prawa do posiadania piłki w momencie kiedy wystąpiło pierwsze naruszenie przepisów, to następuje sytuacja rzutu sędziowskiego. Gra zostanie wznowiona zgodnie ze strzałką naprzemiennego posiadania piłki.

42-15 Przykład: Podczas przerwy w grze pomiędzy pierwszą a drugą kwartą, faule dyskwalifikujące zostają orzeczone przeciwko A1 i B1 lub faule techniczne zostają orzeczone przeciwko trenerom drużyn A i B. Strzałka naprzemiennego posiadania wskazuje:

- (a) Drużynę A.
- (b) Drużynę B.

Interpretacja:

- (a) Grę wznowi drużyna A wprowadzeniem piłki z przedłużenia linii środkowej naprzeciw stolika sędziowskiego. W momencie kiedy piłka dotyka lub zostaje legalnie dotknięta przez zawodnika na boisku, strzałkę należy przestawić dla drużyny B.
- (b) Grę wznowi drużyna B wprowadzeniem piłki z przedłużenia linii środkowej naprzeciw stolika sędziowskiego. W momencie kiedy piłka dotyka lub zostaje legalnie dotknięta przez zawodnika na boisku, strzałkę należy przestawić dla drużyny A.

Art. 44 Pomyłka możliwa do naprawienia

44-1 Reguła Aby pomyłka była możliwa do naprawienia, musi zostać odkryta przez sędziów boiskowych, sędziów stolikowych lub komisarza (jeśli jest obecny), zanim piłka stanie się żywa po pierwszej martwej piłce, po tym, jak zegar czasu gry został włączony po zaistnieniu pomyłki – to znaczy:

- | | |
|---|---|
| Pomyłka następuje podczas martwej piłki | - Pomyłka możliwa do naprawienia |
| Żywa piłka | - Pomyłka możliwa do naprawienia |
| Włączenie zegara lub jego dalszy bieg | - Pomyłka możliwa do naprawienia |
| Martwa piłka | - Pomyłka możliwa do naprawienia |
| Żywa piłka | - Pomyłka nie jest już możliwa do naprawienia |

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

44-2 Przykład: A1 jest faulowany przez B1 i jest to czwarty (4) faul drużyny B w tej kwarcie. Sędziowie popełniają błąd przyznając zawodnikowi A1 dwa (2) rzuty wolne. Po ostatnim celnym rzucie wolnym, gra zostaje wznowiona, a zegar czasu gry włączony. B2 dostaje piłkę, kozłuje i zdobywa punkty. Pomyłka zostaje odkryta:

- (a) Zanim piłka znajdzie się w dyspozycji zawodnika drużyny A do wprowadzenia z linii końcowej.
- (b) Po tym, jak piłka znalazła się w dyspozycji zawodnika drużyny A do wprowadzenia z linii końcowej.

Interpretacja:

Punkty dla B2 zostają zaliczone.

W sytuacji (a), **pomyłka jest wciąż możliwa do naprawienia**. Rzuty wolne zostają anulowane i drużynie A zostanie przyznana piłka do wprowadzenia z linii końcowej, gdzie gra została przerwana celem naprawienia pomyłki.

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

44-3 Reguła Jeżeli pomyłka polega na tym, że nieprawidłowy zawodnik wykonał rzut(-y) wolny(-e), to zostaną one unieważnione. Piłkę należy przyznać przeciwnikom do wprowadzenia z przedłużenia linii rzutów wolnych, chyba że:

- Gra została już wznowiona po rzutach wolnych, to należy grę zatrzymać i przyznać wprowadzenie piłki najbliższej miejsca, gdzie gra została zatrzymana.

- Pozostają do wykonania kary za późniejsze naruszenia przepisów.

Jeżeli sędziowie odkryją, że nieprawidłowy zawodnik ma zamiar wykonać rzut(-y) wolny(-e), zanim piłka opuści jego ręce podczas pierwszego lub jedyne go rzutu wolnego, to zawodnik ten zostanie zastąpiony przez właściwego zawodnika bez żadnych sankcji.

44-4 Przykład: B1 popełnia faul przeciwko A1 i jest to szósty (6) faul drużyny B w tej kwarcie. A1 zostają przyznane dwa (2) rzuty wolne. Zamiast A1, do wykonania rzutów wolnych ustawia się A2. Pomyłka zostaje odkryta:

- (a) Zanim piłka opuści ręce A2, podczas pierwszego rzutu wolnego.
- (b) Po tym, jak piłka opuściła ręce A2, podczas pierwszego rzutu wolnego.
- (c) Po drugim rzucie wolnym, który jest celny.

Interpretacja:

W sytuacji (a), pomyłkę należy niezwłocznie naprawić. A1 wykona dwa (2) rzuty wolne bez żadnych sankcji dla drużyny A.

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

Taka sama procedura będzie obowiązywała w sytuacji orzeczenia faula B1 jako niesportowego. W takiej sytuacji również prawo do posiadania piłki, jako część kary, zostanie anulowane, a gra zostanie wznowiona wprowadzeniem piłki przez drużynę B z przedłużenia linii środkowej naprzeciw stolika sędziowskiego.

44-5 Przykład: B1 popełnia faul przeciwko A1, który jest w akcji rzutowej, po czym trener B zostaje ukarany faulem technicznym. Zamiast A1, do wykonania dwóch (2) rzutów wolnych za faul B1, ustawił się A2, który wykonał wszystkie trzy (3) rzuty wolne. Pomyłka zostaje odkryta, zanim piłka opuści ręce A3 podczas wprowadzenia piłki, stanowiącego część kary za faul techniczny trenera B.

Interpretacja:

Dwa (2) rzuty wolne, które zostały wykonane przez A2 zamiast A1, zostają anulowane. Rzut wolny dla A2 za faul techniczny, wykonano prawidłowo, dlatego grę wznowi drużyna A wprowadzając piłkę z przedłużenia linii środkowej naprzeciw stolika sędziowskiego.

44-6 Reguła Kiedy pomyłka zostaje naprawiona, grę należy wznowić w miejscu, w którym została przerwana celem naprawienia pomyłki, chyba że pomyłka polega na nieprzyznaniu zasłużonego rzutu(-ów) wolnego(-ych) to:

- (a) Jeżeli nie nastąpiła zmiana posiadania piłki od momentu wystąpienia pomyłki, gra zostanie wznowiona, jak po normalnym(-ych) rzucie(-tach) wolnym(-ch).
- (b) Jeżeli nie nastąpiła zmiana posiadania piłki od momentu wystąpienia pomyłki i ta sama drużyna zdobyła punkty, pomyłka zostaje zignorowana, a gra zostanie wznowiona, jak po celnym koszu z gry.

44-7 Przykład: B1 popełnia faul przeciwko A1 i jest to piąty (5) faul drużyny B w tej kwarcie. A1 omyłkowo przyznano piłkę do wprowadzenia zamiast dwóch (2) rzutów wolnych. Następnie A2 kozłuje piłkę na boisku, gdy B2 wybija ją poza boisko. Trener drużyny A prosi o przerwę na żądanie. W czasie tej przerwy, sędziowie odkrywają pomyłkę lub też zwrócono im uwagę, że zawodnikowi A1 nie zostały przyznane dwa (2) rzuty wolne.

Interpretacja:

A1 zostaną przyznane dwa (2) rzuty wolne, a gra zostanie wznowiona, jak po rzutach wolnych.

44-8 Przykład: B1 popełnia faul przeciwko A1 i jest to piąty (5) faul drużyny B w tej kwarcie. A1 omyłkowo przyznano piłkę do wprowadzenia zamiast dwóch (2) rzutów wolnych. Po wprowadzeniu piłki, A2 jest faulowany przez B1 podczas niecelnego rzutu do kosza z gry i A2 zostają przyznane dwa (2) rzuty wolne. Trenerowi drużyny A zostaje przyznana przerwa na żądanie. W czasie tej przerwy, sędziowie odkrywają pomyłkę możliwą do naprawienia lub też zwrócono im uwagę, że zawodnikowi A1 nie zostały przyznane dwa (2) rzuty wolne.

Interpretacja:

A1 wykona dwa (2) rzuty wolne bez zawodników na miejscach przy polu rzutów wolnych. Następnie A2 wykona dwa (2) rzuty wolne i gra zostanie wznowiona, jak po rzutach wolnych.

44-9 **Przykład:** B1 popełnia faul przeciwko A1 i jest to piąty (5) faul drużyny B w tej kwarcie. A1 omyłkowo przyznano piłkę do wprowadzenia zamiast dwóch (2) rzutów wolnych. Po wprowadzeniu piłki, A2 celnie rzuca do kosza z gry. Sędziowie odkrywają pomyłkę, zanim piłka stanie się żywa po tym koszu.

Interpretacja:

Pomyłka zostaje zignorowana, a gra zostanie wznowiona, jak po celnym koszu z gry.

Art. 46 Sędzia główny: obowiązki i uprawnienia

46-1 **Reguła** Procedura korzystania z systemu powtórek wideo, zwanego Instant Replay System "IRS".

1. Powtórka wideo jest przeprowadzana przez sędziów.
2. Jeżeli decyzja sędziów ma być weryfikowana przy pomocy powtórki wideo, to początkowa decyzja musi zostać zasygnalizowana przez sędziów na boisku.
3. Zanim sędziowie skorzystają z systemu „IRS”, mogą zgromadzić możliwie najwięcej informacji od sędziów stolikowych i komisarza, jeśli jest obecny.
4. Sędzia główny podejmuje decyzję o skorzystaniu z systemu „IRS”. Jeśli postanowi nie korzystać z powtórki, początkowa decyzja sędziów zostaje utrzymana.
5. Po analizie powtórki wideo, początkowa decyzja sędziego(-ów) może być zmieniona tylko wtedy, gdy powtórka wideo dostarcza sędziom wyraźne i przekonujące dowody, aby decyzję zmienić.
6. Jeśli „IRS” ma być wykorzystany, musi to nastąpić najpóźniej przed rozpoczęciem kolejnej części meczu lub zanim sędzia główny podpisze protokół meczu.
7. Sędziowie powinni zatrzymać obie drużyny na boisku po zakończeniu drugiej (2) kwarty, jeżeli „IRS” ma być wykorzystany w celu sprawdzenia, czy przed zakończeniem czasu gry został popełniony faul, zawodnik rzucający spowodował wyjście piłki poza boisko, został popełniony błąd dwudziestu czterech (24) sekund lub błąd ośmiu (8) sekund, oraz czy w tych sytuacjach należy skorygować zegar czasu gry?
8. Sędziowie powinni zatrzymać obie drużyny na boisku w każdej sytuacji użycia systemu „IRS” na koniec czwartej (4) kwarty lub każdej dogrywki.
9. Analiza powtórki wideo powinna trwać możliwie jak najkrócej. Sędziowie mogą wydłużyć czas analizowania powtórki wideo, jeśli występują problemy natury technicznej.
10. Jeżeli „IRS” ulega awarii i nie ma zamiennego, zatwierdzonego urządzenia, to analiza powtórki wideo nie będzie możliwa.
11. Podczas analizowania powtórki wideo, sędziowie powinni upewnić się, że żadna nieuprawniona osoba nie ma dostępu do monitora systemu „IRS”.
12. Po analizie powtórki wideo, ostateczna decyzja musi zostać wyraźnie zasygnalizowana przez sędziego głównego z pozycji na wprost stolika sędziowskiego, i jeśli to konieczne, przekazana trenerom obu drużyn.

46-2 **Przykład:** A1 wykonuje celny rzut do kosza z gry, kiedy brzmi sygnał zegara czasu gry na koniec kwarty lub meczu. Sędziowie zaliczają dwa (2) lub trzy (3) punkty. Sędziowie nie są pewni, czy piłka opuściła rękę(-ce) A1 przed końcem czasu gry.

Interpretacja:

Jeżeli „IRS” dostarcza sędziom wyraźny i przekonujący dowód, że piłka opuściła rękę(-ce) rzucającego po upływie czasu kwarty lub meczu, to punkty zostaną anulowane. Jeżeli „IRS” potwierdza, że piłka opuściła rękę(-ce) rzucającego przed upływem czasu kwarty lub meczu, sędziowie potwierdzą przyznanie dwóch (2) lub trzech (3) punktów dla drużyny A.

46-3 **Przykład:** Drużyna B prowadzi dwoma (2) punktami. Sygnał zegara czasu gry rozbrzmiewa na koniec części meczu, kiedy A1 wykonuje rzut do kosza z gry i sędziowie zaliczają dwa (2) punkty. Sędziowie nie są pewni, czy rzut A1 zaliczyć za dwa (2), czy za trzy (3) punkty.

Interpretacja:

„IRS” może być wykorzystany w każdym momencie meczu w celu sprawdzenia, czy celny rzut do kosza z gry zaliczyć za dwa (2), czy za trzy (3) punkty.

- 46-4** **Przykład:** A1 wykonuje celny rzut do kosza z gry za trzy (3) punkty, kiedy mniej więcej w tym samym czasie, rozbrzmiewa sygnał zegara czasu gry na zakończenie części meczu. Sędziowie nie są pewni, czy A1 dotknął linii ograniczającej boisko wykonując rzut.

Interpretacja:

„IRS” może być wykorzystany w celu upewnienia się, czy piłka opuściła rękę(-ce) zawodnika wykonującego celny rzut do kosza z gry, zanim zabrzmiał sygnał zegara czasu gry na koniec części meczu. W takiej sytuacji, „IRS” może być wykorzystany dalej w celu ustalenia, ile czasu powinno pozostać na zegarze czasu gry, jeżeli zawodnik rzucający spowodował wyjście piłki poza boisko.

- 46-5** **Przykład:** A1 wykonuje celny rzut do kosza z gry, kiedy mniej więcej w tym samym czasie, rozbrzmiewa sygnał zegara czasu gry na zakończenie części meczu. Sędziowie nie są pewni, czy nie został popełniony błąd dwudziestu czterech (24) sekund tuż przed sygnałem zegara czasu gry.

Interpretacja:

„IRS” może być wykorzystany w celu upewnienia się, czy piłka opuściła rękę(-ce) zawodnika wykonującego celny rzut do kosza z gry, zanim zabrzmiał sygnał zegara czasu gry na zakończenie części meczu. W takiej sytuacji, „IRS” może być wykorzystany dalej w celu ustalenia, ile czasu powinno pozostać na zegarze czasu gry, jeżeli został popełniony błąd dwudziestu czterech (24) sekund.

- 46-6** **Przykład:** A1 wykonuje celny rzut do kosza z gry, kiedy mniej więcej w tym samym czasie, rozbrzmiewa sygnał zegara czasu gry na zakończenie części meczu. Sędziowie nie są pewni, czy nie został popełniony błąd ośmiu (8) sekund.

Interpretacja:

„IRS” może być wykorzystany w celu upewnienia się, czy piłka opuściła rękę(-ce) zawodnika wykonującego celny rzut do kosza z gry, zanim zabrzmiał sygnał zegara czasu gry na koniec części meczu. W takiej sytuacji, „IRS” może być wykorzystany dalej w celu ustalenia, ile czasu powinno pozostać na zegarze czasu gry, jeżeli został popełniony błąd ośmiu (8) sekund.

- 46-7** **Przykład:** Drużyna B prowadzi dwoma (2) punktami. Sygnał zegara czasu gry rozbrzmiewa na koniec części meczu, kiedy B1 popełnia faul osobisty na kozłującym A1. Jest to piąty (5) faul drużyny B.

Interpretacja:

„IRS” może być wykorzystany w celu upewnienia się, czy faul został popełniony, zanim upłynął czas gry części meczu. Jeśli tak, to A1 należy przyznać dwa (2) rzuty wolne i zegar czasu gry skorygować tak, aby wskazywał pozostały czas gry.

- 46-8** **Przykład:** A1 wykonuje rzut do kosza z gry i jest faulowany przez B1. Mniej więcej w tym samym czasie, rozbrzmiewa sygnał zegara czasu gry na zakończenie części meczu. Rzut jest niecelny.

Interpretacja:

„IRS” może być wykorzystany w celu upewnienia się, czy faul B1 został popełniony, zanim zabrzmiał sygnał zegara czasu gry na koniec części meczu.

Jeżeli „IRS” dostarcza sędziom wyraźny i przekonujący dowód, że faul został popełniony przed zakończeniem części meczu, to zegar czasu gry należy skorygować tak, aby wskazywał pozostały czas gry, a następnie należy wykonać rzuty wolne.

Jeżeli „IRS” dostarcza sędziom wyraźny i przekonujący dowód, że faul został popełniony po zakończeniu części meczu, to faul B1 należy zignorować, chyba że faul B1 został orzeczony jako niesportowy lub dyskwalifikujący i pozostaje do rozegrania kolejna część meczu, to należy wykonać karę za ten faul.

- 46-9** **Przykład:** Zegar czasu gry wskazuje pięć minut i pięćdziesiąt trzy sekundy (5:53) do zakończenia pierwszej kwarty, kiedy piłka toczy się po boisku w pobliżu linii bocznej i zarówno A1, jak i B1 próbują wejść w posiadanie piłki. Piłka wychodzi poza boisko i zostaje przyznana drużynie A do wprowadzenia. Sędziowie nie są pewni, który z zawodników spowodował wyjście piłki poza boisko.

Interpretacja:

„IRS” nie może być wykorzystany. Aby upewnić się, który zawodnik spowodował wyjście piłki poza boisko, „IRS” może być wykorzystany, kiedy zegar czasu gry wskazuje dwie minuty (2:00) lub mniej w czwartej (4) kwarcie lub każdej dogrywce.

- 46-10** **Przykład:** A1 wykonuje rzut do kosza z gry, piłka wpada do kosza i sędziowie zaliczają trzy (3) punkty. Sędziowie nie są pewni, czy rzut został oddany z pola rzutów za trzy (3) punkty.

Interpretacja:

W każdym momencie meczu, „IRS” może być wykorzystany w celu upewnienia się, czy celny rzut do kosza z gry zaliczyć za dwa (2), czy za trzy (3) punkty. W takiej sytuacji, z systemu „IRS” należy skorzystać przy pierwszej okazji, kiedy piłka staje się martwa i zegar czasu gry jest zatrzymany po tym rzucie. Dodatkowo:

1. Kiedy w czwartej (4) kwarcie meczu lub każdej dogrywce, zegar czasu gry wskazuje dwie minuty (2:00) lub mniej, z „IRS” można skorzystać, w momencie gdy piłka wpada do kosza i zegar czasu gry zostaje zatrzymany.
2. Prośba o przerwę na żądanie lub zmianę, może zostać wycofana, kiedy po analizie powtórki wideo ostateczna decyzja zostaje zasygnalizowana.

- 46-11** **Przykład:** A1 jest faulowany przez B1 i zawodnikowi A1 zostają przyznane dwa (2) rzuty wolne. Sędziowie nie są pewni, który zawodnik ma wykonać rzuty wolne.

Interpretacja:

W każdym momencie meczu, „IRS” może być wykorzystany w celu zidentyfikowania właściwego zawodnika, który ma wykonać rzut(-y) wolny(-e). W tym celu system „IRS” musi być wykorzystany, zanim piłka znajdzie się w dyspozycji zawodnika wykonującego pierwszy (1) rzut wolny. Jednakże, „IRS” może być dalej wykorzystany, po tym, jak piłka znalazła się w dyspozycji zawodnika wykonującego rzuty wolne, i jeśli „IRS” dostarcza sędziom wyraźny i przekonujący dowód, że to niewłaściwy zawodnik, to następuje sytuacja pomyłki możliwej do naprawienia, wynikająca z zezwolenia niewłaściwemu zawodnikowi na wykonanie rzutu wolnego. Rzut(-y) wolny(-e) oraz posiadanie piłki, jeśli jest częścią tej samej kary, zostaną anulowane i gra zostanie wznowiona przez przeciwników wprowadzeniem piłki z przedłużenia linii rzutów wolnych.

- 46-12** **Przykład:** A1 i B1 zaczynają okładać się pięściami, a następnie do bójki dołączają kolejni zawodnicy. Po paru minutach, sędziowie przywracają porządek na boisku.

Interpretacja:

Gdy porządek zostaje przywrócony, „IRS” może być wykorzystany, aby określić zaangażowanie zawodników oraz personelu ławki drużyny, który wszedł na boisko podczas bójki. Po zebraniu wyraźnych i przekonujących dowodów dotyczących bójki, ostateczna decyzja musi zostać wyraźnie zasygnalizowana przez sędziego głównego z pozycji na wprost stolika sędziowskiego i przekazana trenerom obu drużyn.

- 46-13** **Przykład:** Zegar czasu gry wskazuje jedną minutę i czterdzieści pięć sekund (1:45) do zakończenia dogrywki, kiedy A1 będąc blisko linii bocznej, podaje piłkę do A2. Podczas podania, B1 trąca piłkę, która wychodzi poza boisko. Sędziowie nie są pewni, czy A1 podając piłkę, nie znajdował się już poza boiskiem.

Interpretacja:

„IRS” nie może być wykorzystany, aby upewnić się, czy zawodnik lub piłka była poza boiskiem.

- 46-14** **Przykład:** Zegar czasu gry wskazuje jedną minutę i trzydzieści siedem sekund (1:37) do zakończenia czwartej (4) kwarty, kiedy piłka wychodzi poza boisko. Piłka zostaje przyznana drużynie A do wprowadzenia, a następnie drużynie A zostaje przyznana przerwa na żądanie. Sędziowie nie są pewni, który z zawodników spowodował wyjście piłki poza boisko.

Interpretacja:

„IRS” może być wykorzystany w celu upewnienia się, który zawodnik spowodował wyjście piłki poza boisko. Przerwa na żądanie rozpocznie się dopiero po zakończeniu analizy powtórki wideo tej sytuacji.

46-15 Reguła Przed rozpoczęciem meczu, sędzia główny zatwierdza sprzęt „IRS” oraz informuje trenerów obydwu drużyn o jego dostępności. Tylko urządzenie zatwierdzone przez sędziego głównego może zostać wykorzystane do analizy sytuacji.

46-16 Przykład: A1 wykonuje rzut do kosza z gry, kiedy brzmi sygnał zegara czasu gry na koniec meczu. Rzut jest celny. Nie ma zatwierdzonego urządzenia „IRS”, jednakże kierownik drużyny B przedstawia sędziom nagranie wideo do analizy, twierdząc, że mecz był nagrywany przez przedstawiciela jego drużyny.

Interpretacja:

Prośba drużyny B zostanie odrzucona.

46-17 Reguła Jeżeli nastąpi awaria zegara czasu gry lub zegara czasu akcji, sędzia główny ma prawo wykorzystać „IRS” w celu dokonania korekty ustawień zegara(-ów).

46-18 Przykład: Kiedy w drugiej (2) kwarcie meczu, zegar czasu gry wskazuje czterdzieści dwie i dwie dziesiąte (0:42.2) sekundy, zawodnik drużyny A kozłuje piłkę w kierunku pola ataku. W tym momencie, sędziowie zobaczyli, że zegar czasu gry i zegar czasu akcji są wyłączone (wygaszone).

Interpretacja:

Grę należy zatrzymać natychmiast. „IRS” może być wykorzystany w celu dokonania korekty ustawień zegarów. Grę należy wznowić najbliżej miejsca, w którym została przerwana.