

FIBA

We Are Basketball

2024 OFICJALNE PRZEPISY GRY W KOSZYKÓWKĘ OFICJALNE INTERPRETACJE

Ważne od 1 października 2024

Przepisy przyjęte przez Międzynarodową Federację Koszykówki FIBA



OFICJALNE PRZEPISY GRY W KOSZYKÓWKĘ 2024

OFICJALNE INTERPRETACJE

Opracowano na podstawie tekstu zatwierdzonego przez

Międzynarodową Federację Koszykówki FIBA

Obowiązują od 1 października 2024 roku

SPIS TREŚCI

ART. 4	DRUŻYNY	4
ART. 5	ZAWODNICY: KONTUZJA ORAZ POMOC UDZIELANA ZAWODNIKOWI.....	5
ART. 7	TRENERZY: OBOWIĄZKI I UPRAWNIENIA	7
ART. 8	CZAS GRY, WYNIK NIEROZSTRZYGNIĘTY I DOGRYWKI.....	8
ART. 9	ROZPOCZĘCIE I ZAKOŃCZENIE KWARTY, DOGRYWKI LUB MECZU	9
ART. 10	SYTUACJA PIŁKI.....	10
ART. 12	RZUT SĘDZIOWSKI I NAPRZEMIENNE POSIADANIE PIŁKI	10
ART. 13	GRA PIŁKĄ.....	15
ART. 14	POSIADANIE PIŁKI	15
ART. 15	ZAWODNIK W AKCJI RZUTOWEJ	16
ART. 16	KOSZ: KIEDY ZDOBYTY I JEGO WARTOŚĆ.....	17
ART. 17	WPROWADZENIE PIŁKI	19
ART. 18/19	PRZERWA NA ŻĄDANIE / ZMIANA	29
ART. 23	ZAWODNIK POZA BOISKIEM I PIŁKA POZA BOISKIEM	34
ART. 24	KOŻŁOWANIE.....	34
ART. 25	KROKI	35
ART. 26	3 SEKUNDY	36
ART. 27	DOKŁADNIE KRYTY ZAWODNIK.....	36
ART. 28	8 SEKUND	37
ART. 29/50	CZAS AKCJI	38
ART. 30	POWRÓT PIŁKI NA POLE OBRONY	47
ART. 31	DOTYKANIE PIŁKI I INGERENCJA W JEJ LOT	49
ART. 33	ZETKNIĘCIA OSOBISTE: OGÓLNE ZASADY	54
ART. 34	FAUL OSOBISTY.....	55
ART. 35	FAUL OBUSTRONNY	57
ART. 36	FAUL TECHNICZNY	59
ART. 37	FAUL NIESPORTOWY.....	68
ART. 38	FAUL Dyskwalifikujący	69
ART. 39	BÓJKA	71
ART. 42	SYTUACJE SPECJALNE	72
ART. 43	RZUTY WOLNE	76
ART. 44	POMYŁKA MOŻLIWA DO NAPRAWIENIA	77
DODATEK B – PROTOKÓŁ MECZU – FAULE Dyskwalifikujące		86
DODATEK F – SYSTEM POWTÓREK WIDEO IRS		88

Interpretacje przedstawione w niniejszym dokumencie są Oficjalnymi Interpretacjami Oficjalnych Przepisów Gry w Koszykówkę FIBA 2024 i obowiązują od 1 października 2024 roku. Dokument ten zastępuje wszystkie wcześniej opublikowane Oficjalne Interpretacje FIBA.

W Oficjalnych interpretacjach przepisów gry w koszykówkę tekst stosuje się jednakowo do wszystkich płci, a wszelkie sformułowania w tym tekście dotyczą mężczyzn oraz kobiet.

Wprowadzenie

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 przejrzysto i zrozumiale 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 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.

Art. 4 Drużyny

4-1 Reguła: Wszyscy zawodnicy w drużynie muszą mieć rękawy i nogawki kompresyjne (w tym podkoszulki i spodenki kompresyjne) nakrycia głowy, opaski na głowę, nadgarstek oraz teipy w tym samym, jednolitym kolorze.

4-2 Przykład: Podczas gry, A1 nosi na głowie białą opaskę, a A2 czerwoną.

Interpretacja: Noszenie opasek w różnych kolorach przez zawodników jednej drużyny jest niedozwolone.

4-3 Przykład: Podczas gry, A1 nosi na głowie białą opaskę, a A2 czerwoną opaskę na nadgarstku.

Interpretacja: Noszenie przez zawodników jednej drużyny wyposażenia w różnych kolorach jest niedozwolone.

4-4 Reguła: Noszenie wiązanych/zapinanych opasek na głowę w stylu bandany jest niedozwolone (rysunek 1).

4-5 Przykład: Podczas gry, A1 nosi na głowie opaskę w stylu bandany w tym samym jednolitym kolorze, co inne dozwolone wyposażenie jego kolegów z drużyny.

Interpretacja: Noszenie opaski w stylu bandany jest niedozwolone. Opaska nie może posiadać elementów otwierających/zamykających wokół głowy oraz nie może mieć żadnych części wystających z jej powierzchni.



Rysunek 1. Przykłady niedozwolonych opasek na głowę

4-6 Przykład: A6 prosi o zmianę. Sędziowie odkrywają, że A6 ma na sobie koszulkę inną niż kompresyjna pod koszulką meczową.

Interpretacja: Zmiana nie zostanie przyznana. Tylko odzież kompresyjna może być noszona pod strojem.

4-7 Przykład: A6 nosi odzież kompresyjną pod spodenkami sięgającą:

- a) powyżej kolan.
- b) do kostki.

Interpretacja: Odzież kompresyjna (spodenki kompresyjne) jest dozwolona i może być noszona o dowolnej długości. Wszyscy zawodnicy w drużynie muszą mieć odzież kompresyjną (w tym podkoszulki i spodenki kompresyjne), nakrycia głowy, opaski na nadgarstki, opaski na głowę i teipy w tym samym jednolitym kolorze.

4-8 Przykład: A6 nosi odzież kompresyjną (podkoszulkę) pod koszulką meczową, sięgającą do:

- a) ramion.
- b) szyi.

Interpretacja: Odzież kompresyjna (podkoszulka) jest legalna i może być noszona:

- a) o dowolnej długości na ramionach i poniżej ramion.
- b) aż do dolnej części szyi.

Wszyscy zawodnicy w drużynie muszą mieć odzież kompresyjną (w tym podkoszulki i spodenki kompresyjne) nakrycia głowy, opaski na nadgarstki, opaski na głowę i teipy w tym samym jednolitym kolorze.

Art. 5 Zawodnicy: Kontuzja oraz pomoc udzielana zawodnikowi

5-1 Reguła: Jeżeli zawodnik jest kontuzjowany, wydaje się kontuzjowany lub wymaga pomocy i osoba, która może przebywać w strefie ławki drużyny (trener, asystent trenera, zmiennik, zawodnik wykluczony lub towarzyszący drużynie członek delegacji) 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 pomóc A1.
- (d) Asystent trenera, zmiennik, zawodnik wykluczony lub towarzyszący drużynie A członek delegacji 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 Przykład: A1 otrzymuje pomoc od fizjoterapeuty swojej drużyny, który wchodzi na boisko i poprawia A1 tejpą.

Interpretacja: A1 otrzymał pomoc i musi zostać zmieniony.

5-4 Przykład: A1 otrzymuje pomoc od lekarza swojej drużyny, który wchodzi na boisko, aby pomóc szukać zgubioną soczewkę kontaktową.

Interpretacja: A1 otrzymał pomoc i musi zostać zmieniony.

5-5 Reguła: Każda osoba, która może przebywać w strefie ławki drużyny, może udzielić pomocy zawodnikowi swojej drużyny, pod warunkiem, że pozostaje w strefie tej ławki. Jeżeli udzielana pomoc nie opóźnia wznowienia gry, uważa się, że zawodnik ten nie otrzymał pomocy i nie musi zostać zmieniony.

5-6 Przykład: B1 fauluje A1 w akcji rzutowej. Piłka nie wpada do kosza. Sytuacja ma miejsce blisko strefy ławki drużyny A. Podczas gdy A1 wykonuje 2 lub 3 rzuty wolne:

- (a) Menedżer drużyny A lub zmiennik A6, pozostając w strefie ławki swojej drużyny, przekazuje ręcznik, butelkę z wodą lub opaskę na głowę dowolnemu zawodnikowi drużyny A.
- (b) Fizjoterapeuta drużyny A, pozostając w strefie ławki swojej drużyny, poprawia tejpą, spryskuje nogę, masuje szyję itd. dowolnemu zawodnikowi drużyny A.

Interpretacja: W obu przypadkach zawodnik drużyny A nie otrzymał pomocy opóźniającej niezwłoczne wznowienie gry. Zawodnik drużyny A nie musi zostać zmieniony. A1 kontynuuje wykonanie 2 lub 3 rzutów wolnych.

5-7 Przykład: B1 fauluje A1 w akcji rzutowej blisko strefy ławki drużyny A. Piłka nie wpada do kosza. Po faulu, A1 upada na parkiet wpadając w strefę ławki swojej drużyny. A6 wstaje i pomaga A1 się podnieść. A1 jest gotowy do gry natychmiast, najpóźniej w ciągu około 15 sekund.

Interpretacja: W obu przypadkach zawodnik A1 nie otrzymał pomocy opóźniającej niezwłoczne wznowienie gry. Zawodnik A1 nie musi zostać zmieniony. A1 wykona 2 lub 3 rzuty wolne.

5-8 Przykład: A1 zostają przyznane 2 rzuty wolne. Podczas gdy sędzia sygnalizuje faul do stolika sędziowskiego, A1 udaje się przed strefę ławki swojej drużyny po drugiej stronie boiska i prosi o ręcznik. A7, pozostając w strefie ławki swojej drużyny, podaje A1 ręcznik lub butelkę wody. A1 wyciera ręce lub pije wodę. A1 jest gotowy do gry natychmiast, najpóźniej w ciągu około 15 sekund.

Interpretacja: A1 nie otrzymał pomocy opóźniającej niezwłoczne wznowienie gry. A1 nie musi zostać zmieniony. A1 wykona 2 rzuty wolne.

- 5-9** **Przykład:** A1 zdobywa kosz z gry. B1, wprowadzający piłkę do gry, informuje sędziego, że piłka jest mokra. Sędzia przerywa wznowienie gry. B8 wychodzi na boisko i wyciera piłkę lub wręcza ręcznik B1, aby ten ją wytarł.

Interpretacja: W obu przypadkach, B1 nie otrzymał pomocy, która opóźnia niezwłoczne wznowienie gry. B1 nie musi zostać zmieniony. Gra zostanie wznowiona wprowadzeniem piłki przez drużynę B z dowolnego miejsca za linią końcową, z wyjątkiem miejsca bezpośrednio za tablicą. Sędzia poda piłkę zawodnikowi drużyny B do wprowadzenia.

- 5-10** **Przykład:** A1 ma piłkę w rękach do wprowadzenia z pola ataku. Fizjoterapeuta drużyny A opuszcza strefę ławki swojej drużyny na polu obrony i pozostając poza boiskiem poprawia A1 tejpę.

Interpretacja: Fizjoterapeuta drużyny A udzielił A1 pomocy poza strefą ławki drużyny A. A1 musi zostać zmieniony.

- 5-11** **Przykład:** A1 nie ma jeszcze piłki w rękach do wprowadzenia z pola ataku, kiedy fizjoterapeuta drużyny A pozostając w strefie ławki swojej drużyny na polu ataku poprawia A1 tejpę.

Interpretacja: Fizjoterapeuta drużyny A udzielił A1 pomocy w strefie ławki drużyny. Jeżeli pomoc zakończy się w ciągu 15 sekund, A1 nie musi zostać zmieniony. Jeżeli pomoc trwa dłużej niż 15 sekund, A1 musi zostać zmieniony.

- 5-12** **Reguła:** Nie ma limitu czasu na usunięcie z boiska poważnie kontuzjowanego zawodnika, jeśli w opinii lekarza może to być niebezpieczne dla tego zawodnika.

- 5-13** **Przykład:** A1 wydaje się być poważnie kontuzjowany i gra zostaje zatrzymana na 15 minut, ponieważ w opinii lekarza przemieszczenie zawodnika poza boisko mogłoby być dla niego niebezpieczne.

Interpretacja: Opinia lekarza określa właściwy moment, kiedy można przenieść kontuzjowanego zawodnika poza boisko. Po dokonanej zmianie, gra zostanie wznowiona bez żadnych konsekwencji.

- 5-14** **Reguła:** Jeżeli zawodnik jest kontuzjowany, krwawi lub ma otwartą ranę i nie może kontynuować gry natychmiast – w ciągu 15 sekund – lub jeśli pomaga mu osoba, która może przebywać w strefie ławki drużyny, to musi on zostać zmieniony. Jeżeli którejkolwiek z drużyn, podczas tego samego okresu zatrzymania zegara, zostanie przyznana przerwa na żądanie, a zawodnik ten odzyska sprawność do gry w czasie tej przerwy, to będzie mógł kontynuować grę pod warunkiem, że sygnał mierzącego czas gry na tę przerwę na żądanie, zabrzmiał wcześniej niż sędzia swoim gestem przywołał na boisko zmiennika w celu zastąpienia tego zawodnika.

- 5-15** **Przykład:** A1 jest kontuzjowany i gra zostaje zatrzymana. Ponieważ A1 nie może kontynuować gry natychmiast, sędzia gwizdże i sygnalizuje zmianę umownym gestem. Jedna z drużyn prosi o przerwę na żądanie:

(a) Zanim zmiennik zawodnika A1 wchodzi 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) Jeśli A1 odzyskał sprawność do gry w trakcie przerwy na żądanie, to może on pozostać w grze.

(b) Ponieważ zmiennik zawodnika A1 wszedł już na boisko, A1 nie może ponownie stać się zawodnikiem, aż do kolejnej możliwości dokonania zmiany po fazie gry z włączonym zegarem.

- 5-16** **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 dokonać zmiany takiej samej liczby zawodników.

5-17 **Przykład:** A1 jest faulowany i zostają mu przyznane 2 rzuty wolne. Po wykonaniu pierwszego rzutu wolnego, sędziowie stwierdzają, że:

- (a) A1 krwawi i jest zmieniony przez A6. W jego miejsce wchodzi A6. Drużyna B prosi o zmianę 2 zawodników.
- (b) B1 krwawi i jest zmieniony przez B6. Drużyna A prosi o zmianę 1 zawodnika.

Interpretacja:

- (a) Drużyna B może dokonać zmiany tylko jednego 1 zawodnika. A6 wykona drugi rzut wolny.
- (b) Drużyna A może dokonać zmiany 1 zawodnika. A1 wykona drugi rzut wolny.

Art. 7 Trenerzy: obowiązki i uprawnienia

7-1 **Reguła:** Co najmniej 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, każdy 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 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 konsekwencji.
- (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 **Przykład:** Trener drużyny A chce, aby kontuzjowani zawodnicy lub zawodnicy nieprzewidziani do gry mogli siedzieć na ławce drużyny podczas meczu.

Interpretacja: Drużyny mogą decydować, którzy z maksymalnie 12 uprawnionych do gry członków zespołu będą wpisani do protokołu i będą mogli zasiadać na ławce drużyny podczas meczu obok maksymalnie 8 członków delegacji towarzyszącej zespołowi.

7-4 **Reguła:** Co najmniej 10 minut przed wyznaczoną godziną rozpoczęcia meczu, każdy trener wskazuje 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 zostaje skorygowana. Jeśli natomiast błąd zostaje odkryty po rozpoczęciu meczu, zostaje on zignorowany.

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

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

Interpretacja:

(a) Zawodnik zostaje zmieniony na jednego z 5 zawodników wyznaczonych do rozpoczęcia meczu bez żadnych konsekwencji.

(b) Błąd zostaje zignorowany i gra kontynuowana bez żadnych konsekwencji.

7-6 Przykład: Trener prosi sekretarza, aby ten wpisał „x” w rubrykach 5 zawodników, którzy rozpoczną mecz.

Interpretacja: Trener osobiście wskazuje 5 zawodników, którzy rozpoczną mecz, poprzez wpisanie małego „x” w kolumnie „W” obok numeru gracza.

7-7 Przykład: Trener drużyny A i pierwszy asystent trenera zostają zdyskwalifikowani.

Interpretacja: Kapitan drużyny A będzie pełnił funkcję grającego trenera.

Art. 8 Czas gry, wynik nierozstrzygnięty i dogrywki

8-1 Reguła: Przerwa meczu rozpoczyna się:

- 20 minut przed wyznaczoną godziną rozpoczęcia meczu.
- Kiedy brzmi sygnał zegara czasu gry kończący kwartę lub każdą dogrywkę za wyjątkiem ostatniej.

Jeśli tablica wyposażona jest w sygnalizację świetlną w kolorze czerwonym na swoim obwodzie, to sygnał świetlny ma pierwszeństwo przed sygnałem dźwiękowym.

8-2 Przykład: B1 fauluje A1 w:

- (a) akcji rzutowej nie zakończonej celnym rzutem,
(b) akcji rzutowej zakończonej celnym rzutem,
przed sygnałem zegara czasu gry kończącym kwartę.

Interpretacja: Sędziowie powinni natychmiast skonsultować się i ustalić, czy faul B1 miał miejsce przed sygnałem czasu gry kończącym kwartę.

Jeśli zdecydują, że faul B1 miał miejsce przed sygnałem kończącym kwartę, B1 zostanie zapisany faul osobisty. Następnie:

- (a) A1 wykona 2 lub 3 rzuty wolne.
(b) punkty A1 zostaną zaliczone. A1 wykona 1 rzut wolny.

Zegar gry zostanie skorygowany do czasu pozostałego na zegarze w momencie, w którym faul miał miejsce. Gra zostanie wznowiona jak po ostatnim rzucie wolnym.

Jeśli zdecydują, że faul B1 miał miejsce po tym, jak rozległ się sygnał zegara czasu gry, faul zostanie pominięty. Punkty, jeśli rzut był celny, nie zostaną zaliczone. Jeśli faul B1 spełnia kryteria faulu niesportowego lub faulu dyskwalifikującego oraz ma miejsce kolejna kwarta lub dogrywka, faul B1 nie może zostać pominięty. Kara zostanie wykonana przed rozpoczęciem następnej kwarty lub dogrywki. Faul zostanie wliczony do fauli zespołu B w następnej kwarcie lub dogrywce.

8-3 Przykład: A1 wykonuje rzut do kosza z gry za 3 punkty. Kiedy piłka jest w powietrzu, brzmi sygnał zegara czasu gry na koniec czwartej kwarty. Po sygnale, B1 fauluje rzucającego A1, który wciąż jest w powietrzu. Piłka wpada do kosza.

Interpretacja: 3 punkty należy zaliczyć A1. Faul B1 należy pominąć, ponieważ został popełniony po upływie czasu gry, chyba że jest to faul niesportowy lub dyskwalifikujący i ma miejsce kolejna kwarta lub dogrywka.

Art. 9 Rozpoczęcie i zakończenie kwarty, dogrywki lub meczu

9-1 Reguła: Mecz nie może się rozpocząć, dopóki każda z drużyn nie posiada na boisku 5 uprawnionych i gotowych do gry zawodników.

9-2 Przykład: Na początku drugiej połowy, z powodu kontuzji lub dyskwalifikacji, drużyna A nie może wystawić 5 gotowych do gry zawodników.

Interpretacja: Obowiązek posiadania minimum 5 zawodników obowiązuje tylko na początku gry. Drużyna A może kontynuować grę z mniej niż 5 zawodnikami.

9-3 Przykład: Pod koniec meczu, A1 zostaje ukarany 5 faulem i zostaje zawodnikiem wykluczonym. Drużyna A musi kontynuować grę tylko z 4 zawodnikami, ponieważ nie ma już dostępnych rezerwowych. Ponieważ drużyna B prowadzi dużą różnicą punktów, trener drużyny B, w myśl zasady fair play, chce usunąć z boiska jednego ze swoich zawodników, aby również grać z 4 zawodnikami.

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

9-4 Reguła: Art. 9. wyjaśnia, który kosz jest koszem bronionym, a który koszem atakowanym. Jeżeli omyłkowo na początek kwarty lub dogrywki 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 przerwania gry – pozostają ważne.

9-5 Przykład: Po rozpoczęciu meczu, sędziowie odkryli, że drużyny 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.

9-6 Reguła: Mecz rozpoczyna się rzutem sędziowskim w kole środkowym.

9-7 Przykład: Na początku meczu skaczącemu B1 zostaje orzeczony faul osobisty na A:

(a) przed tym,

(b) po tym,

jak piłka opuściła ręce sędziego podczas rzutu sędziowskiego na rozpoczęcie meczu.

Interpretacja:

(a) Pierwsza kwarta się nie rozpoczęła, dlatego jest to faul w trakcie przerwy w grze przed rozpoczęciem meczu. Mecz zostanie rozpoczęty rzutem sędziowskim.

(b) Pierwsza kwarta już się rozpoczęła, dlatego jest to faul w trakcie pierwszej kwarty. Gra zostanie wznowiona wrzutem z autu przez drużynę A z miejsca blisko linii środkowej na polu ataku drużyny A.

W obu przypadkach faul zostanie zapisany w protokole i wliczony do fauli zespołu B w pierwszej kwarcie.

9-8 Przykład: Mniej niż 20 minut przed rozpoczęciem meczu, A1 zostaje ukarany faulem technicznym. Przed rozpoczęciem meczu, trener B wyznacza B6 do wykonania 1 rzutu wolnego, jednakże B6 nie jest jednym z 5 zawodników, którzy mają rozpocząć mecz.

Interpretacja: Jeden z zawodników wyznaczonych przez trenera B do rozpoczęcia meczu musi wykonać rzut wolny. Żadna zmiana w tym czasie nie może być dokonana zanim czas gry nie wystartuje. Mecz rozpocznie się rzutem sędziowskim.

9-9 Przykład: Mniej niż 20 minut przed rozpoczęciem meczu, A1 popełnia faul niesportowy przeciwko członkowi drużyny B1.

Interpretacja: Przed rozpoczęciem meczu, B1 wykona 2 rzuty wolne, bez zawodników na miejscach wzdłuż linii pola rzutów wolnych.

Jeśli B1 jest jednym z 5 wskazanych przez trenera zawodników, którzy mają rozpocząć mecz, pozostanie on na boisku.

Jeśli nie jest on jednym z 5 wskazanych przez trenera zawodników, którzy mają rozpocząć mecz, musi opuścić boisko i zostanie zastąpiony przez zawodnika, który pierwotnie miał rozpocząć mecz.

Mecz rozpocznie się rzutem sędziowskim.

9-10 Reguła: Jeżeli przed meczem zawodnik wyznaczony jako jeden z 5 zawodników, którzy mają rozpocząć mecz, nie jest w stanie grać lub nie jest już uprawniony do gry, zostanie zastąpiony przez innego gracza. W takim przypadku przeciwnicy mają prawo do zastąpienia jednego z 5 zawodników wyznaczonych do rozpoczęcia gry.

9-11 Przykład: A1 jest jednym z 5 zawodników wyznaczonych do rozpoczęcia meczu. 7 minut przed rozpoczęciem meczu:

(a) A1 doznaje kontuzji.

(b) A1 jest ukarany faulem dyskwalifikującym.

Interpretacja:

W obu przypadkach A1 zostaje zastąpiony przez innego zawodnika drużyny A. Drużyna B jest uprawniona do zastąpienia jednego z 5 zawodników wyznaczonych do rozpoczęcia gry.

Art. 10 Sytuacja piłki

10-1 Reguła: Piłka nie staje się martwa i jeżeli rzut jest celny, punkty zostaną zaliczone, jeśli zawodnik drużyny broniącej popełnia faul na którymkolwiek przeciwniku, po tym jak zawodnik ataku, będący w akcji rzutowej, rozpoczął ruch ciągle zakończony rzutem do kosza. Regułę tę należy stosować w taki sam sposób w sytuacji, kiedy jakkolwiek zawodnik obrony lub jakakolwiek osoba uprawniona do przybywania w strefie ławki drużyny obrony, popełnia faul techniczny.

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

(a) Jest to 3 faul drużyny B w tej kwarcie.

(b) Jest to 5 faul drużyny B w tej kwarcie.

Interpretacja: W obu przypadkach, jeśli rzut jest celny, punkty zostają zaliczone.

(a) Drużyna A wprowadzi piłkę najbliższej miejsca popełnienia faulu przez B2.

(b) A2 wykona 2 rzuty wolne. Gra zostanie wznowiona jak po ostatnim rzucie wolnym.

10-3 Przykład: A1 jest w akcji rzutowej, kiedy A2 popełnia faul w ataku 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. Bez względu na liczbę fauli drużyny A w tej kwarcie, gra zostanie wznowiona wprowadzeniem piłki przez drużynę B z przedłużenia linii rzutów wolnych. Jeżeli rzut A1 jest niecelny, gra zostanie wznowiona przez drużynę B wprowadzeniem piłki najbliższej miejsca popełnienia faulu, za wyjątkiem miejsc bezpośrednio za tablicą.

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 najbliższej miejsca zatrzymania gry, w następnej sytuacji rzutu sędziowskiego, z wyjątkiem miejsc bezpośrednio za tablicą.

- 12-2** **Przykład:** 2 minuty przed rozpoczęciem meczu, A1 zostaje ukarany faulem technicznym.
- Interpretacja:** Jeden z 5 zawodników drużyny B wskazanych przez trenera do rozpoczęcia meczu wykona rzut wolny, bez zawodników na miejscach wzdłuż obszaru ograniczonego. Ponieważ mecz jeszcze się nie rozpoczął, naprzemienne posiadanie piłki nie zostało ustanowione. Mecz rozpoczyna się rzutem sędziowskim.
- 12-3** **Przykład:** Sędzia główny podrzuca piłkę na rozpoczęcie meczu. Zanim piłka osiągnęła najwyższy punkt, zostaje dotknięta przez skaczącego A1.
- Interpretacja:** A1 popełnia błąd podczas rzutu sędziowskiego. Piłka zostaje przyznana drużynie B do wprowadzenia z pola ataku tej drużyny blisko linii środkowej. Drużyna będzie miała 14 sekund na rozegranie akcji. Jak tylko piłka jest oddana do dyspozycji zawodnika wprowadzającego, drużyna A zyskuje prawo do posiadania w wyniku pierwszego naprzemennego posiadania piłki.
- 12-4** **Przykład:** Sędzia główny podrzuca piłkę na rozpoczęcie meczu. Zanim piłka zostaje legalnie dotknięta, nieskaczący A2 wchodzi do koła środkowego:
- (a) Ze swojego pola obrony.
- (b) Ze swojego pola ataku.
- Interpretacja:** W obu przypadkach, A2 popełnia błąd podczas rzutu sędziowskiego. Piłka zostaje przyznana drużynie B do wprowadzenia blisko linii środkowej z:
- (a) pola ataku, a drużyna będzie miała 14 sekund na rozegranie akcji.
- (b) pola obrony, a drużyna będzie miała 24 sekundy na rozegranie akcji.
- Jak tylko piłka jest oddana do dyspozycji zawodnika wprowadzającego, drużyna A zyskuje prawo do posiadania w wyniku pierwszego naprzemennego posiadania piłki.
- 12-5** **Przykład:** Sędzia główny podrzuca piłkę podczas rzutu sędziowskiego na rozpoczęcie meczu. Natychmiast po legalnym zbiegu piłki przez skaczącego A1 sędziowie orzekają:
- (a) piłkę przetrzymaną pomiędzy A2 a B2.
- (b) faul obustronny pomiędzy A2 a B2.
- Interpretacja:** Do momentu, kiedy posiadanie żywej piłki na boisku nie zostanie ustanowione, sędziowie nie mogą skorzystać z procedury naprzemennego posiadania piłki. Sędzia główny wykona kolejny rzut sędziowski w kole środkowym pomiędzy A2 a B2. Czas gry, który upłynął od legalnego zbiegu piłki do orzeczenia piłki przetrzymanej/faulu obustronnego, upłynął zgodnie z przepisami.
- 12-6** **Przykład:** Sędzia główny podrzuca piłkę podczas rzutu sędziowskiego na rozpoczęcie meczu. Zaraz po tym, piłka została legalnie zbита przez skaczącego A1. Następnie, piłka:
- (a) wychodzi poza boisko.
- (b) zostaje złapana przez A1, zanim została dotknięta przez jednego z nieskaczących zawodników lub zanim dotknęła parkietu.
- Interpretacja:** W obu sytuacjach, drużyna B jest uprawniona do wprowadzenia piłki w wyniku błędu A1. Drużyna B będzie miała 24 sekundy na rozegranie akcji, jeśli wprowadzenie nastąpi na polu obrony, a 14 sekund, jeśli nastąpi na polu ataku tej drużyny. Jak tylko piłka jest oddana do dyspozycji zawodnika wprowadzającego, drużyna A zyskuje prawo do posiadania w wyniku pierwszego naprzemennego posiadania piłki.
- 12-7** **Przykład:** Sędzia główny podrzuca piłkę podczas rzutu sędziowskiego na rozpoczęcie meczu. Natychmiast po legalnym zbiegu piłki przez skaczącego A1, B1 zostaje ukarany faulem technicznym.

Interpretacja: Dowolny zawodnik drużyny A wykona 1 rzut wolny, bez zawodników na miejscach wzdłuż obszaru ograniczonego. Gdy tylko zawodnik drużyny A otrzyma piłkę do wykonania rzutu wolnego, strzałkę naprzemiennego posiadania należy ustawić na korzyść drużyny B. W wyniku naprzemiennego posiadania piłki, gra zostanie wznowiona przez drużynę B wprowadzeniem piłki najbliższego miejsca, gdzie znajdowała się piłka w momencie popełnienia faulu technicznego. Jeżeli wprowadzenie piłki nastąpi na polu obrony drużyny B, drużyna B będzie miała dwadzieścia 24 sekundy na rozegranie akcji. Jeżeli wprowadzenie piłki nastąpi na polu ataku drużyny B, drużyna B będzie miała 14 sekund na rozegranie akcji.

- 12-8 Przykład:** Sędzia główny podrzuca piłkę podczas rzutu sędziowskiego na rozpoczęcie meczu. Natychmiast po legalnym zбиciu piłki przez skaczącego A1, A2 popełnia faul niesportowy na B2.

Interpretacja: B2 wykona 2 rzuty wolne, bez zawodników na miejscach wzdłuż obszaru ograniczonego. Gdy tylko B2 otrzyma piłkę do wykonania pierwszego rzutu wolnego, strzałkę naprzemiennego posiadania należy ustawić na korzyść drużyny A. Gra zostanie wznowiona przez drużynę B wprowadzeniem piłki z linii wprowadzenia na własnym polu ataku (jako część kary za faul niesportowy). Drużyna B będzie miała 14 sekund na rozegranie akcji.

- 12-9 Przykład:** Drużyna B jest uprawniona do wprowadzenia piłki w wyniku naprzemiennego 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 naprzemiennego posiadania piłki w wyniku tego błędu i w następnej sytuacji rzutu sędziowskiego będzie uprawniona do wprowadzenia piłki.

- 12-10 Przykład:** Równocześnie z sygnałem na koniec pierwszej kwarty, B1 popełnia faul niesportowy na A1. Sędziowie decydują, że sygnał zegara czasu gry zabrzmiał przed popełnieniem faulu B1. Strzałka naprzemiennego posiadania wskazuje, że to drużyna A ma rozpocząć drugą kwartę meczu.

Interpretacja: Faul niesportowy nastąpił podczas przerwy w grze. Po dwóch minutach przerwy w meczu, A1 wykona 2 rzuty wolne, bez zawodników na miejscach wzdłuż obszaru ograniczonego. Drugą kwartę rozpocznie drużyna A z linii wprowadzenia piłki na polu ataku tej drużyny i będzie miała 14 sekund na rozegranie akcji. Drużyna A nie traci prawa do naprzemiennego posiadania piłki w następnej sytuacji rzutu sędziowskiego.

- 12-11 Przykład:** Tuż po sygnale zegara czasu gry na koniec trzeciej kwarty, B1 zostaje ukarany faulem technicznym. Strzałka naprzemiennego posiadania wskazuje, że to drużyna A ma rozpocząć czwartą kwartę meczu.

Interpretacja: Przed rozpoczęciem czwartej kwarty, dowolny zawodnik drużyny A wykona 1 rzut wolny, bez zawodników na miejscach wzdłuż obszaru ograniczonego. Czwarta kwarta rozpocznie się wprowadzeniem piłki przez drużynę A z przedłużenia linii środkowej. Drużyna A będzie miała 24 sekundy na rozegranie akcji.

- 12-12 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.

- 12-13 Przykład:** A1, z piłką w rękach, wyskakuje i zostaje legalnie zablokowany przez B1. Następnie lądują na podłodze ciągle trzymając jedną lub obie ręce na piłce. B1 nie dotyka już piłki.

Interpretacja: Należy orzec błąd kroków A1.

- 12-14 Przykład:** A1 i B1 będąc w powietrzu, mocno trzymają ręce na piłce. Następnie obydwaj lądują na podłodze, ciągle mocno trzymając jedną lub obie ręce na piłce, przy czym A1 ląduje jedną stopą na linii ograniczającej boisko.

Interpretacja: Należy orzec piłkę przetrzymaną.

- 12-15** **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.

- 12-16** **Reguła:** Kiedykolwiek żywa piłka zatrzymuje się pomiędzy obręczą a tablicą, z wyjątkiem sytuacji pomiędzy rzutami wolnymi lub po ostatnim rzucie wolnym będącym częścią kary z posiadaniem piłki, następuje sytuacja rzutu sędziowskiego skutkująca naprzemiennym posiadaniem piłki. Jeśli, w wyniku procedury naprzemiennego posiadania, piłka zostaje przyznana do wprowadzenia drużynie atakującej, zegar czasu akcji należy ustawić na 14 sekund, a jeśli drużynie broniącej, zegar czasu akcji należy ustawić na 24 sekundy.

- 12-17** **Przykład:** Podczas rzutu do kosza z gry wykonywanego przez A1 piłka zatrzymuje się pomiędzy obręczą a tablicą. Wówczas:

- (a) drużyna A,
- (b) drużyna B,

jest uprawniona do wprowadzenia piłki w wyniku procedury naprzemiennego posiadania.

Interpretacja: Po wprowadzeniu piłki zza linii końcowej pola obrony drużyny B:

- (a) drużyna A będzie miała 14 sekund na rozegranie akcji.
- (b) drużyna B będzie miała 24 sekundy na rozegranie akcji.

- 12-18** **Przykład:** Podczas gdy piłka jest w powietrzu po rzucie z gry A1, upływa czas akcji, po czym piłka zatrzymuje się pomiędzy obręczą a tablicą. Drużyna A jest uprawniona do wprowadzenia piłki w wyniku procedury naprzemiennego posiadania.

Interpretacja: Po wprowadzeniu piłki zza linii końcowej, drużyna A będzie miała 14 sekund na rozegranie akcji.

- 12-19** **Przykład:** A1, będąc w akcji rzutowej za 2 punkty, jest faulowany przez B2. 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: We wszystkich sytuacjach, rzut wolny uznaje się za niecelny. Piłkę wprowadzi drużyna A z linii wprowadzenia piłki na polu ataku i będzie miała 14 sekund na rozegranie akcji.

- 12-20** **Przykład:** Po tym, jak A1 wprowadził piłkę z przedłużenia linii środkowej na rozpoczęcie drugiej kwarty, piłka zatrzymuje się na podpórkach kosza przeciwników. Sędzia orzeka sytuację rzutu sędziowskiego.

Interpretacja: Strzałkę naprzemiennego posiadania piłki należy natychmiast przestawić tak, aby wskazywała, że drużyna B ma teraz prawo do naprzemiennego posiadania piłki. Piłkę – zgodnie z procedurą naprzemiennego posiadania – wprowadzi drużyna B zza linii końcowej obok tablicy na swoim polu obrony. Zegar czasu akcji należy ustawić na 24 sekundy.

- 12-21** **Przykład:** Drużyna A jest uprawniona do wprowadzenia piłki w wyniku procedury naprzemiennego posiadania, kiedy podczas przerwy meczu po pierwszej kwarcie, B1 popełnia faul niesportowy przeciwko A1. A1 wykonuje 2 rzuty wolne, bez zawodników na miejscach przy wzdłuż obszaru ograniczonego, po czym drużyna A wprowadza piłkę z linii wprowadzenia piłki na swoim polu ataku na rozpoczęcie drugiej kwarty. Strzałka naprzemiennego posiadania pozostaje dla drużyny A. Po tym, jak zawodnik A wprowadził piłkę, ta zatrzymuje się na podpórkach kosza przeciwnika. Sędzia orzeka sytuację rzutu sędziowskiego.

Interpretacja: Piłkę – zgodnie z procedurą naprzemiennego posiadania – wprowadzi drużyna A zza linii końcowej obok tablicy na swoim polu ataku. Zegar czasu akcji należy ustawić na 14 sekund. Strzałkę naprzemiennego posiadania piłki należy natychmiast przestawić, kiedy zakończy się naprzemienne posiadanie piłki przez drużynę A.

12-22 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.

12-23 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.

12-24 Reguła: Jeśli drużyna popełnia błąd wprowadzając piłkę podczas naprzemiennego posiadania, to traci prawo do tego wprowadzenia piłki.

12-25 Przykład: Kiedy zegar czasu gry wskazuje 4:17 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 5 sekund na wprowadzenie piłki.

Interpretacja: We wszystkich sytuacjach drużyna A popełnia błąd. Piłkę należy przyznać drużynie B do wprowadzenia z tego samego miejsca i natychmiast zmienić kierunek strzałki naprzemiennego posiadania dla drużyny B.

12-26 Reguła: Jeśli sytuacja rzutu sędziowskiego ma miejsce, gdy na zegarze czasu akcji skończył się czas, a strzałka naprzemiennego posiadania wskazuje drużynę A, procedura naprzemiennego posiadania piłki nie ma zastosowania. Jest to błąd czasu akcji. Jeśli błąd popełniła drużyna A, piłka zostaje przyznana drużynie B do wprowadzenia spoza boiska.

12-27 Przykład: Piłka jest w locie do kosza po rzucie A1, kiedy brzmi sygnał zegara czasu akcji. Wtedy piłka:

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

Natychmiast po b) i c) ma miejsce piłka przetrzymana.

Interpretacja:

- (a) Nie jest to błąd zegara czasu akcji. Punkty A1 zostają zaliczone. Gra będzie kontynuowana wprowadzeniem piłki przez drużynę B zza linii końcowej.
- (b) Jeśli strzałka naprzemiennego posiadania wskazuje drużynę A, drużyna A wprowadzi piłkę najbliższej miejsca, gdzie piłka była przetrzymana i będzie miała 14 sekund na rozegranie akcji. Jeśli strzałka naprzemiennego wskazują drużynę B, drużyna B wprowadzi piłkę najbliższej miejsca, gdzie piłka była przetrzymana i będzie miała 24 sekundy na rozegranie akcji.
- (c) Jest to błąd czasu akcji. Kierunek strzałki naprzemiennego posiadania nie ma znaczenia. Piłkę wprowadzi drużyna B najbliższej miejsca, gdzie piłka była przetrzymana i będzie miała 24 sekundy na rozegranie akcji.

12-28 Przykład: Piłka jest w locie do kosza po rzucie A1, kiedy brzmi sygnał zegara czasu akcji. Piłka:

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

Natychmiast po tym, A2 lub B2 jest ukarany faulem technicznym.

Interpretacja: We wszystkich przypadkach, dowolny zawodnik drużyny A (za faul techniczny B2) lub dowolny zawodnik drużyny B (za faul techniczny A2) wykona 1 rzut wolny bez zawodników na miejscach wzdłuż linii pola rzutów wolnych. Następnie:

W (a) nie jest to błąd czasu akcji, punkty A1 zostają zaliczone. Gra będzie kontynuowana wprowadzeniem piłki przez drużynę B zza linii końcowej.

W (b) jeśli strzałka naprzemiennego posiadania wskazuje drużynę A, drużyna A wprowadzi piłkę najbliższego miejsca, gdzie znajdowała się piłka w momencie orzeczenia faulu technicznego i będzie miała 14 sekund na rozegranie akcji. Jeśli strzałka naprzemiennego posiadania wskazuje drużynę B, drużyna B wprowadzi piłkę najbliższego miejsca, gdzie znajdowała się piłka w momencie orzeczenia faulu technicznego i będzie miała 24 sekundy na rozegranie akcji.

W (c) jest to błąd zegara czasu akcji. Kierunek strzałki naprzemiennego posiadania nie ma znaczenia. Drużyna B wprowadzi piłkę najbliższego miejsca, gdzie znajdowała się piłka w momencie orzeczenia faulu technicznego i będzie miała 24 sekundy na rozegranie akcji.

Art. 13 Gra piłką

13-1 Reguła: Podczas meczu do gry piłką używa się wyłącznie rąk. Błędem jest:

- włożenie piłki między nogi, aby zasymulować podanie lub rzut,
- celowe użycie głowy, pięści, nogi lub stopy do zagrania piłką.

13-2 Przykład: A1 skończył kozłowanie i zanim wykonał podanie włożył piłkę między nogi, udając, że podaje piłkę.

Interpretacja: A1 popełnia błąd nielegalnego dotyknięcia piłki nogą.

13-3 Przykład: A1 podaje piłkę do A2 w szybkim ataku. A2 celowo dotyka piłkę głową przed złapaniem piłki.

Interpretacja: Jest to błąd A2 polegający na nielegalnym użyciu głowy do zagrania piłką.

13-4 Reguła: Niedozwolone jest zwiększanie wzrostu lub zasięgu gracza. Podniesienie partnera w celu zagrania piłką jest błędem.

13-5 Przykład: A1 obejmuje A2 i podnosi go pod kosz przeciwnika. A3 podaje piłkę do A2, który wsadza piłkę do kosza.

Interpretacja: Drużyna A popełnia błąd. Rzut z gry A2 nie zostaje zaliczony. Gra zostanie wznowiona wprowadzeniem piłki przez drużynę B z przedłużenia linii rzutów wolnych na jej polu obrony.

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 kozłując, albo kiedy ma żywą piłkę w swojej dyspozycji do wprowadzenia lub wykonania rzutu wolnego.

14-2 Przykład: W opinii sędziego, zawodnik specjalnie opóźnia procedurę wznowienia gry spoza boiska lub podczas rzutów wolnych - 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 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 linię ograniczającą. B1, będąc ciągle w powietrzu:

- (a) odbija piłkę jedną lub obiema rękami,
 - (b) chwyta piłkę oburącz lub ją spoczywa w jego ręce,
- 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 piłki. Drużyna A otrzymuje nowe 24 sekundy.

Art. 15 Zawodnik w akcji rzutowej

15-1 **Reguła:** Akcja rzutowa rozpoczyna się, gdy zawodnik, w ocenie sędziego, rozpoczyna ruch piłki w górę w kierunku kosza przeciwników.

15-2 **Przykład:** A1 podczas penetracji pod kosz przeciwników zatrzymuje się legalnie z obiema stopami na podłodze, ale nie rozpoczyna ruchu piłki do góry. W tym momencie B1 fauluje A1.

Interpretacja: Faul B1 należy ocenić jako faul na zawodniku niebędącym w akcji rzutowej, ponieważ A1 nie rozpoczął ruchu piłki w górę w kierunku kosza.

15-3 **Reguła:** Akcja rzutowa w ruchu ciągłym rozpoczyna się, kiedy piłka spocznie w ręce(-kach) zawodnika po zakończeniu kozłowania lub po złapaniu piłki będąc w powietrzu i – w ocenie sędziego – zawodnik rozpoczyna ruch poprzedzający wypuszczenie piłki podczas próby rzutu do kosza.

15-4 **Przykład:** A1 podczas penetracji do kosza kończy kozłowanie z piłką w rękach i rozpoczyna legalny ruch w celu oddania rzutu do kosza. W tym momencie B1 fauluje A1. Piłka nie wpada do kosza.

Interpretacja: Faul B1 należy ocenić jako faul na zawodniku będącym w akcji rzutowej. A1 wykona 2 rzuty wolne. Gra zostanie wznowiona jak po ostatnim rzucie wolnym.

15-5 **Przykład:** A1 wyskakuje w powietrze i wypuszcza piłkę podczas próby rzutu za 3 punkty. B1 fauluje A1, zanim A1 opadł obiema stopami na podłogę. Piłka nie wpada do kosza.

Interpretacja: A1 należy traktować jako zawodnika w akcji rzutowej, dopóki obie jego stopy nie powrócą na podłogę. A1 wykona 3 rzuty wolne. Gra zostanie wznowiona jak po ostatnim rzucie wolnym.

15-6 **Przykład:** A1 z piłką w rękach na swoim polu ataku popełnia faul szarży na B1. Kontynuując ruch do przodu, A1 celnie rzuca do kosza.

Interpretacja: Rzut z gry A1 nie zostaje zaliczony. Drużynie B zostanie przyznana piłka do wprowadzenia z przedłużenia linii rzutów wolnych na swoim polu obrony.

15-7 **Przykład:** B1 fauluje A1 w pierwszym kroku jego akcji rzutowej do kosza. A1 kontynuuje swoją akcję rzutową, ale traci na chwilę piłkę z powodu kontaktu B1. A1 ponownie łapie piłkę obiema rękami i zdobywa punkty.

Interpretacja: Faul B1 nastąpił na przeciwniku będącym w akcji rzutowej. Mimo, że piłka na chwilę opuściła ręce A1, A1 należy ciągle traktować jako posiadającego piłkę i dlatego jego akcja rzutowa stanowi kontynuację. Punkty zostają zaliczone. A1 wykona 1 rzut wolny. Gra będzie kontynuowana jak po ostatnim rzucie wolnym.

15-8 **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.

15-9 **Przykład:** A1, będąc w akcji rzutowej, zostaje sfaulowany przez B1. To trzeci faul drużyny B w kwarcie. Po faulu, A1 podaje piłkę do A2.

Interpretacja: Kiedy A1 podał piłkę do A2, akcja rzutowa zakończyła się. Gra zostanie wznowiona wprowadzeniem piłki przez drużynę A z miejsca najbliższego popełnienia faulu.

15-10 **Reguła:** Jeżeli zawodnik jest faulowany w akcji rzutowej, po czym zdobywa kosz, popełniając błąd kroków, punkty należy unieważnić, a faulowanemu przyznać 2 lub 3 rzuty wolne.

15-11 **Przykład:** A1, z piłką w rękach, penetruje w kierunku kosza przeciwników w celu wykonania rzutu z gry za 2 punkty. B1 fauluje A1, po czym A1 popełnia błąd kroków. Piłka wpada do kosza.

Interpretacja: Punkty A1 należy unieważnić. A1 wykona 2 rzuty wolne. Gra zostanie wznowiona jak po ostatnim rzucie wolnym.

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 pola rzutów za 2 punkty, zalicza się jako dwa 2 punkty. Kosz zdobyty z pola rzutów za 3 punkty, zalicza się jako 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 3 punkty. Piłka będąca w locie wznoszącym, zostaje legalnie dotknięta przez zawodnika ataku lub obrony, który znajduje się w polu rzutów za 2 punkty drużyny A. Następnie piłka wpada do kosza.

Interpretacja: Drużynie A zostają zapisane 3 punkty, ponieważ rzut A1 został wykonany z pola rzutów za 3 punkty.

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

Interpretacja: Drużynie A zostają zapisane 2 punkty, ponieważ rzut A1 został wykonany z pola rzutów za 2 punkty.

16-4 **Przykład:** Na początku kwarty drużyna A broni własnego kosza, kiedy B1 omyłkowo kozłuje w kierunku swojego kosza i zdobywa punkty.

Interpretacja: Należy zapisać 2 punkty kapitanowi drużyny B będącemu na boisku.

16-5 **Reguła:** Jeżeli piłka wpadnie do kosza przeciwników, wartość rzutu do kosza jest określona przez miejsce na boisku, z którego piłka została wypuszczona. Piłka może wpaść do kosza bezpośrednio lub pośrednio, gdy podczas podania dotknie dowolnego zawodnika lub dotknie boiska przed wpadnięciem do kosza.

16-6 **Przykład:** A1 podaje piłkę z pola rzutów za 3 punkty i:

(a) piłka bezpośrednio wpada do kosza.

(b) piłka dotyka dowolnego zawodnika na boisku w polu rzutów za 2 lub za 3 punkty drużyny A, po czym wpada do kosza.

Interpretacja: W obu przypadkach A1 zostają zapisane 3 punkty, ponieważ jego podanie zostało wykonane z pola rzutów za 3 punkty.

16-7 **Przykład:** A1 wykonuje rzut do kosza z gry za 3 punkty. Po tym, jak piłka opuściła ręce A1, dotknęła boiska w polu rzutów za 2 punkty drużyny A. Piłka wpada do kosza.

Interpretacja: A1 zostają zaliczone 3 punkty, ponieważ rzut został wykonany z pola rzutów za 3 punkty. Gra zostanie wznowiona jak po celnym rzucie z gry.

16-8 **Przykład:** B1 fauluje A1 w akcji rzutowej podczas rzutu za 3 punkty. Piłka dotyka boiska, a następnie wpada do kosza.

Interpretacja: Kosz z gry A1 nie zostaje zaliczony. Rzut do kosza z gry kończy się, gdy piłka dotknie boiska. Po gwizdku sędziego, piłka natychmiast staje się martwa, ponieważ jej status nie spełnia już warunków rzutu z gry. A1 wykona 3 rzuty wolne.

16-9 **Przykład:** A1 wykonuje rzut do kosza z gry za 3 punkty. Po tym, jak piłka opuściła ręce A1, rozbrzmiewa sygnał zegara czasu gry na koniec kwarty. Piłka dotyka boiska, a następnie wpada do kosza.

Interpretacja: Kosz z gry A1 nie zostaje zaliczony. Rzut do kosza z gry kończy się, gdy piłka dotknie boiska. Gdy zabrzmiał sygnał zegara czasu gry na koniec kwarty, piłka natychmiast staje się martwa, ponieważ jej status nie spełnia już warunków rzutu z gry.

16-10 **Przykład:** A1 wprowadza piłkę z pola ataku. Będąca w locie piłka jest legalnie dotknięta przez dowolnego zawodnika na polu ataku drużyny A w polu rzutów za 3 punkty, po czym wpada do kosza.

Interpretacja: Kosz zostanie zaliczony za 2 punkty, ponieważ piłka została wyrzucona podczas wprowadzania piłki. Dotknięcie piłki na boisku było legalne. Kosz może być zaliczony za 3 punkty wyłącznie, gdy piłka wyrzucona jest z pola rzutów za 3 punkty podczas rzutu lub podania.

16-11 **Reguła:** Przy wprowadzaniu piłki lub w sytuacji zbiórki po ostatnim rzucie wolnym, zawsze upłynie pewien czas 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 gry lub akcji. Musi być określona minimalna ilość czasu na to, aby móc oddać rzut przed upływem czasu gry. Jeżeli zegar czasu gry wskazuje trzy dziesiąte sekundy (0.3), to obowiązkiem sędziów jest ustalenie czy piłka opuściła ręce zawodnika rzucającego, zanim zabrzmiał sygnał na zakończenie kwarty lub dogrywki. Jeżeli jednak zegar czasu gry wskazuje dwie dziesiąte sekundy (0.2) lub jedną dziesiątą sekundy (0.1), 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) pod warunkiem, że ręce gracza nie dotykają już piłki, gdy zegar czasu gry lub czasu akcji wskazuje 0.0.

16-12 **Przykład:** Drużyna A posiada piłkę do wprowadzenia, kiedy zegar czasu akcji lub czasu gry wskazuje:

- (a) 0.3
- (b) 0.2 lub 0.1

Interpretacja: Sędziowie muszą upewnić się, że na zegarze wyświetla się prawidłowa wartość.

- (a) Jeżeli następuje próba rzutu do kosza z gry i podczas tej próby brzmi sygnał zegara czasu akcji lub sygnał na zakończenie kwarty lub dogrywki, to sędziowie są odpowiedzialni za ustalenie czy piłka opuściła ręce zawodnika rzucającego, zanim zabrzmiał sygnał na zakończenie tej części gry lub czasu akcji.
- (b) Punkty mogą zostać zaliczone, jeśli tylko piłka będąca w locie po podaniu spoza boiska zostaje uderzona w kierunku kosza lub bezpośrednio wsadzona do kosza.

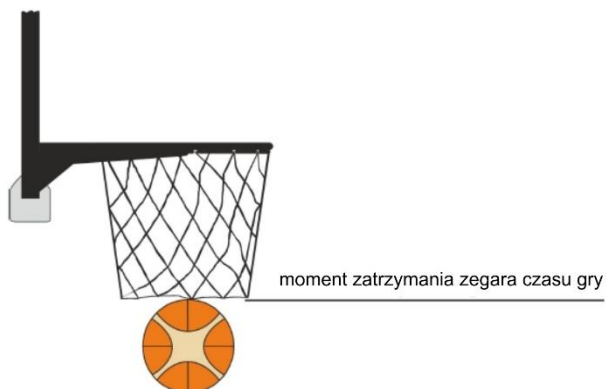
16-13 **Przykład:** Pod koniec kwarty A1 bezpośrednio wsadza piłkę do kosza. Piłka wciąż dotyka rąk A1, kiedy zegar czasu gry wskazuje 0.0.

Interpretacja: Rzut z gry A1 nie zostaje zaliczony. Piłka dotykała rąk A1, kiedy zabrzmiał sygnał zegara czasu gry na koniec kwarty.

16-14 **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 kwarcie lub dogrywce, zegar czasu gry wskazuje 2:00 lub mniej,

zegar czasu gry należy zatrzymać, kiedy piłka zostaje w koszu lub przejdzie przez kosz całym swoim obwodem, jak to pokazano na rysunku 2.



Rysunek 2. Moment zatrzymania zegara czasu gry

16-15 Przykład: Kiedy na zegarze czas gry pozostało 2:02, A1 zdobywa punkty z gry. Kiedy na zegarze pozostało 2:00, B1 jest gotowy do wprowadzenia piłki spoza boiska.

Interpretacja: Punkty zostały zdobyte, kiedy zegarze czasu gry było więcej niż 2:00. Zegar nie powinien zostać zatrzymany.

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: W trzeciej kwarcie drużyna A wprowadza piłkę ze swojego pola obrony. Trzymając piłkę:

- (a) wprowadzający A1 przekłada on ręce nad linię ograniczającą boisko tak, że piłka znajduje się ponad boiskiem. B1 chwytą piłkę, która znajduje się w rękach A1 lub wybija ją z jego rąk, nie powodując kontaktu z A1.
- (b) B1 wysuwa ręce poza linię ograniczającą boisko w kierunku A1, aby zablokować jego podanie do A2, który znajduje się na boisku.

Interpretacja: W obu sytuacjach, B1 przeszkadza we wprowadzeniu piłki, powodując opóźnienie gry. Należy orzec błąd. Dodatkowo, B1 zostaje udzielone słowne 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. Wprowadzenie piłki należy powtórzyć. Drużyna A będzie miała 24 sekundy na rozegranie akcji.

17-3 Przykład: W trzeciej kwarcie drużyna A wprowadza piłkę ze swojego pola ataku. Wprowadzający A1 trzyma piłkę, kiedy B1 wysuwa ręce poza linię ograniczającą boisko, kiedy zegar czasu akcji wskazuje:

- (a) 7 sekund,
- (b) 17 sekund.

Interpretacja: Jest to błąd zawodnika B1. Dodatkowo, B1 zostaje udzielone słowne 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. Wprowadzenie piłki należy powtórzyć. Drużynie A pozostanie na rozegranie akcji:

- (a) 14 sekund,
- (b) 17 sekund.

17-4 Reguła: Kiedy w czwartej kwarcie lub każdej dogrywce zegar czasu gry wskazuje 2:00 lub mniej, obrońcy nie mogą wysuwać żadnej części ciała poza linię ograniczającą boisko, aby przeszkadzać we wprowadzeniu piłki.

17-5 Przykład: Kiedy w czwartej kwarcie zegar czasu gry wskazuje 0:54, drużynie A zostaje przyznana piłka do wprowadzenia. Zanim sędzia wręczył piłkę wprowadzającemu A1, użył sygnału nielegalnego przekraczania linii ograniczających boisko, stanowiącego ostrzeżenie. Następnie, B1 wysuwa ciało poza linię ograniczającą boisko w kierunku A1, zanim ten wrzucił piłkę ponad linią ograniczającą.

Interpretacja: Należy orzec faul techniczny B1.

17-6 Przykład: Kiedy w czwartej kwarcie zegar czasu gry wskazuje 0:51 drużynie A zostaje przyznana piłka do wprowadzenia. Zanim sędzia wręczył piłkę wprowadzającemu A1, nie użył sygnału nielegalnego przekraczania linii ograniczających boisko, stanowiącego ostrzeżenie. Następnie, B1 przesuwa swoje ciało ponad linię ograniczającą boisko w kierunku A1, zanim ten wrzucił piłkę ponad linią ograniczającą.

Interpretacja: Ponieważ sędzia nie udzielił ostrzeżenia przed podaniem piłki A1, należy przerwać wznowienie i udzielić ostrzeżenia B1. Ostrzeżenie to powinno być również przekazane trenerowi drużyny B i dotyczy wszystkich członków drużyny B za podobne zachowanie do końca meczu. Wprowadzenie piłki należy powtórzyć, a sędzia powinien przed wprowadzeniem piłki powinien użyć sygnału nielegalnego przekraczania linii ograniczających boisko.

17-7 Reguła: Zawodnik wprowadzający piłkę musi podać (nie wręczyć) ją zawodnikowi ze swojej drużyny, znajdującemu się na boisku.

17-8 Przykład: A1, wprowadzając piłkę, wręcza ją A2, który znajduje się na boisku.

Interpretacja: A1 popełnia błąd wprowadzenia piłki. Piłka musi opuścić ręce zawodnika, aby uznać wprowadzenie piłki za legalne. Piłka zostaje przyznana drużynie B do wprowadzenia z tego samego miejsca.

17-9 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.

17-10 Przykład: 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 jakkolwiek część jego ciała przekroczyła linię ograniczającą boisko, zanim piłka została podana nad tą linią.

17-11 Przykład: Po tym, jak drużyna A zdobyła kosz z gry lub z ostatniego 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. Jednakże drużyna musi podać piłkę na boisko w ciągu 5 sekund.

17-12 Reguła: Jeżeli przerwa na żądanie zostaje przyznana drużynie, której przyznano piłkę do wprowadzenia ze swojego pola obrony, kiedy w czwartej kwarcie meczu lub każdej dogrywce, zegar czasu gry wskazuje 2:00 lub mniej, to – po przerwie na żądanie – trener tej drużyny ma prawo zdecydować, czy wprowadzenie piłki nastąpi z linii wprowadzenia piłki na polu ataku, czy w miejscu najbliższym zatrzymania gry na polu obrony.

Po celnym koszu z gry lub po ostatnim celnym rzucie wolnym trener, po przerwie na żądanie, decyduje, czy wprowadzenie zostanie wykonane z linii wprowadzenia po stronie stolika sędziowskiego, czy po stronie przeciwnej.

Po faulu, błędzie (w tym po wyjściu piłki poza boisko) lub sytuacji rzutu sędziowskiego, wprowadzenie odbywa się z tej samej strony boiska (po stronie stolika lub po stronie przeciwnej), z której pierwotnie miało zostać wykonane.

Po przerwie na żądanie następującej po faulu niesportowym, faulu dyskwalifikującym lub sytuacji bójki, gra zostanie wznowiona wprowadzeniem piłki z linii wprowadzenia na polu ataku drużyny naprzeciwko stolika sędziowskiego.

Po tym, jak trener podjął decyzję, jest ona ostateczna i nieodwracalna. Oznacza to, że jeśli w tym samym okresie zatrzymania gry zostanie przyznana kolejna przerwa na żądanie dla którejkolwiek z drużyn, nie może to prowadzić do zmiany decyzji już podjętej przez trenera.

17-13 Przykład: Gdy zegar czasu gry wskazuje 0:35 w czwartej kwarcie, A1 kozłuje piłkę na własnym polu obrony, kiedy zawodnik drużyny B wybija piłkę poza boisko na przedłużeniu linii rzutów wolnych. Drużynie A zostaje przyznana przerwa na żądanie.

Interpretacja: Najpóźniej po zakończeniu przerwy na żądanie, sędzia główny zapyta trenera drużyny A, jaką podjął decyzję w sprawie wprowadzenia piłki. Trener A wypowie głośno „pole ataku” lub „pole obrony” równocześnie wskazując ręką pole ataku lub obrony, gdzie nastąpi wprowadzenie piłki. Decyzja trenera jest ostateczna i nieodwracalna. Sędzia główny poinformuje trenera B, jaką decyzję podjął trener A.

Jeżeli wprowadzenie następuje z pola ataku, powinno zostać wykonane z linii wprowadzenia na polu ataku, po tej samej stronie boiska, po której piłka została wybita poza boisko.

Drużyna A może wznowić grę dopiero wtedy, gdy pozycje zawodników obu drużyn na boisku wskazują, że wszyscy oni zrozumieli, skąd nastąpi wznowienie gry.

17-14 Przykład: Zegar czasu gry wskazuje 0:44 w czwartej kwarcie, a zegar czasu akcji wskazuje 17 sekund, kiedy A1 kozłuje piłkę na własnym polu obrony, a zawodnik drużyny B wybija ją poza boisko na przedłużeniu linii rzutów wolnych (po stronie stolika lub przeciwnej). Po czym zostaje przyznana przerwa na żądanie:

(a) drużynie B.

(b) drużynie A.

(c) najpierw drużynie B, a zaraz potem drużynie A (lub odwrotnie).

Interpretacja:

(a) Drużyna A wprowadzi piłkę z przedłużenia linii rzutów wolnych na swoim polu obrony i będzie miała 17 sekund na rozegranie akcji.

(b) i (c) Jeśli trener A zdecyduje, że wprowadzenie piłki nastąpi na polu ataku, jego drużyna wznowi grę z linii wprowadzenia piłki na polu ataku po tej samej stronie, gdzie piłka wyszła poza boisko i będzie miała 14 sekund na rozegranie akcji. Jeśli trener A zdecyduje, że wprowadzenie piłki nastąpi na polu obrony, drużyna A będzie miała 17 sekund na rozegranie akcji.

- 17-15** **Przykład:** Kiedy w czwartej kwarcie zegar czasu gry wskazuje 0:57, A1 wykonuje 2 rzuty wolne. Podczas drugiego rzutu wolnego, A1 przekracza linię rzutów wolnych i zostaje orzeczony błąd. Drużynie B zostaje przyznana przerwa na żądanie.

Interpretacja: Jeśli, po przerwie na żądanie, trener B podejmie decyzję o wznowieniu gry z:

- (a) pola ataku, to piłka zostanie wprowadzona z linii wprowadzenia naprzeciwko stolika sędziowskiego. Drużyna B będzie miała 14 sekund na zegarze czasu akcji.
- (b) pola obrony, piłka zostanie wprowadzona z przedłużenia linii rzutów wolnych naprzeciwko stolika sędziowskiego. Drużyna B będzie miała 24 sekundy na zegarze czasu akcji.

- 17-16** **Przykład:** W czwartej kwarcie zegar czasu gry wskazuje 0:26, kiedy w 6 sekundzie akcji A1 kozłuje piłkę na własnym polu obrony. W tym momencie:

- (a) B1 wybija piłkę poza boisko.
- (b) B1 popełnia trzeci faul drużyny B w tej kwarcie.

Następnie drużynie A przyznana zostaje przerwa na żądanie.

Interpretacja: Po przerwie na żądanie:

W obu sytuacjach, jeśli trener drużyny A zdecyduje się na wprowadzenie piłki z linii wprowadzenia na polu ataku, drużyna A będzie miała 14 sekund na zegarze czasu akcji.

Jeśli wprowadzenie piłki odbywa się na polu ataku, należy je wykonać z linii wprowadzenia po tej samej stronie boiska, gdzie znajdowała się piłka w momencie zatrzymania gry.

Jeśli wprowadzenie piłki odbywa się na polu obrony drużyny A, drużyna ta będzie miała:

- (a) 18 sekund,
 - (b) 24 sekundy,
- na zegarze czasu akcji.

- 17-17** **Przykład:** Kiedy w czwartej kwarcie zegar czasu gry wskazuje 1:24, A1 kozłuje piłkę na własnym polu ataku i B1 wybija ją na pole obrony drużyny A, gdzie łapie ją A4 i rozpoczyna kozłowanie. Następnie B2 wybija piłkę poza boisko na polu obrony drużyny A po stronie stolika sędziowskiego, kiedy zegar czasu akcji wskazuje:

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

W tym momencie drużynie A zostaje przyznana przerwa na żądanie.

Interpretacja: Po przerwie na żądanie:

Jeśli trener A zdecyduje, że wprowadzenie piłki nastąpi na polu ataku, drużyna A wznowi grę z linii wprowadzania piłki na polu ataku po stronie stolika sędziowskiego i będzie miała na rozegranie akcji:

- (a) 6 sekund.
- (b) 14 sekund.

Jeśli wprowadzenie piłki odbywa się na polu obrony, należy je wykonać z pierwotnego miejsca, w którym piłka opuściła boisko. Drużyna A będzie miała na rozegranie akcji:

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

17-18 Przykład: Kiedy w czwartej kwarcie zegar czasu gry wskazuje 0:48, A1 kozłuje piłkę na własnym polu ataku i B1 wybija ją na pole obrony drużyny A, gdzie łapie ją A4 i rozpoczyna kozłowanie. Następnie B2, na polu obrony drużyny A blisko stolika sędziowskiego, popełnia 3 faul drużyny B w tej kwarcie, kiedy zegar czasu akcji wskazuje:

(a) 6 sekund.

(b) 17 sekund.

W tym momencie drużynie A przyznana zostaje przerwa na żądanie.

Interpretacja: Po przerwie na żądanie:

W obu przypadkach, jeśli trener drużyny A zdecyduje o wprowadzeniu piłki z linii wprowadzenia piłki na swoim polu ataku, wprowadzenie piłki będzie miało miejsce po stronie stolika sędziowskiego, a drużyna A będzie miała 14 sekund na rozegranie akcji.

W obu przypadkach, jeśli trener drużyny A zdecyduje o wprowadzeniu piłki na swoim polu obrony, drużyna A będzie miała 24 sekundy na rozegranie akcji.

17-19 Przykład: W czwartej kwarcie zegar czasu gry wskazuje 1:32, kiedy drużyna A jest w posiadaniu piłki na swoim polu obrony przez 5 sekund. Wtedy A1 i B1 zaczynają bójkę między sobą, za co obaj zostają zdyskwalifikowani. Przed wprowadzeniem piłki, drużynie A zostaje przyznana przerwa na żądanie.

Interpretacja: Kary za te przewinienia zostają skasowane. Drużyna A powinna wprowadzić piłkę na swoim polu obrony. Jednakże, jeśli po przerwie na żądanie, trener A zdecyduje, że wprowadzenie piłki nastąpi na polu ataku, drużyna A wznowi grę z linii wprowadzenia piłki na polu ataku i będzie miała 14 sekund na rozegranie akcji.

Jeśli trener A zdecyduje, że wprowadzenie piłki nastąpi na polu obrony, drużyna A będzie miała 19 sekund na rozegranie akcji.

17-20 Przykład: W czwartej kwarcie zegar czasu gry wskazuje 1:29, kiedy drużyna A jest w posiadaniu piłki na swoim polu ataku przez 5 sekund. Wtedy A6 i B6 zostają zdyskwalifikowani za opuszczenie strefy ławki w sytuacji bójki. Przed wprowadzeniem piłki, drużynie A zostaje przyznana przerwa na żądanie.

Interpretacja: Kary za te przewinienia zostają skasowane. Po przerwie na żądanie gra zostanie wznowiona wprowadzeniem piłki przez drużynę A na jej polu ataku, najbliższej miejsca, w którym znajdowała się piłka w momencie rozpoczęcia bójki. Drużyna A będzie miała 19 sekund na rozegranie akcji.

17-21 Przykład: Kiedy w czwartej kwarcie zegar czasu gry wskazuje 1:18, drużynie A przyznano piłkę do wprowadzenia ze swojego pola obrony. Wtedy zostaje przyznana przerwa na żądanie dla drużyny A. Po przerwie na żądanie trener A zdecydował, że wprowadzenie piłki nastąpi na polu ataku. Zanim piłka została oddana do dyspozycji zawodnika, trener B prosi o przerwę na żądanie.

Interpretacja: Pierwsza decyzja trenera A o wprowadzeniu piłki z pola ataku jego drużyny nie może zostać zmieniona w tym samym okresie zatrzymania zegara czasu gry, nawet jeśli poprosi on o kolejną przerwę na żądanie.

17-22 Reguła: Na rozpoczęcie każdej kwarty innej niż pierwsza lub każdej dogrywki, piłkę wprowadza się z przedłużenia linii środkowej naprzeciwko stolika sędziowskiego. Zawodnik wprowadzający piłkę do gry ustawia stopy po obu stronach przedłużenia linii środkowej. Jeśli zawodnik ten popełnia błąd podczas wprowadzania piłki, piłkę przyznaje się drużynie przeciwnej do wprowadzenia z przedłużenia linii środkowej.

Jednakże, jeśli naruszenie przepisów ma miejsce na boisku bezpośrednio na linii środkowej, wprowadzenie piłki nastąpi na polu ataku drużyny, której przyznano piłkę, jak najbliższej linii środkowej.

17-23 Przykład: A1, wprowadzając piłkę z przedłużenia linii środkowej naprzeciwko stolika sędziowskiego na rozpoczęcie kwarty, popełnia błąd.

Interpretacja: Piłka zostaje przyznana drużynie B do wprowadzenia z tego samego miejsca. Zawodnik wprowadzający piłkę może podać ją do partnera znajdującego się w dowolnym miejscu na boisku, na zegarze czasu gry ustawione jest 10:00, a drużyna będzie miała 24 sekundy na rozegranie akcji. Kierunek strzałki naprzemiennego posiadania należy przestawić na korzyść drużyny B.

17-24 Przykład: A1, wprowadzając piłkę z przedłużenia linii środkowej naprzeciwko stolika sędziowskiego na rozpoczęcie kwarty, podaje piłkę do A2, który wybija ją poza boisko na:

- (a) polu ataku drużyny A.
- (b) polu obrony drużyny A.

Interpretacja: Piłka zostaje przyznana drużynie B do wprowadzenia najbliższego miejsca, gdzie wyszła ona poza boisko na:

- (a) polu obrony drużyny B i drużyna ta będzie miała 24 sekundy na rozegranie akcji.
- (b) polu ataku drużyny B i drużyna ta będzie miała 14 sekund na rozegranie akcji.

Wprowadzanie piłki przez drużynę A kończy się, kiedy A2 dotyka piłki. Kierunek strzałki naprzemiennego posiadania należy wówczas przestawić na korzyść drużyny B.

17-25 Przykład: Następujące naruszenia przepisów mogą zostać orzeczone na linii środkowej:

- (a) A1 wybija piłkę poza boisko.
- (b) A1 popełnia faul ofensywny.
- (c) A1 popełnia błąd kroków.

Interpretacja: We wszystkich przypadkach drużyna B wprowadzi piłkę na swoim polu ataku, jak najbliższej linii środkowej i będzie miała 14 sekund na rozegranie akcji.

17-26 Reguła: Po faulu niesportowym lub dyskwalifikującym, piłkę zawsze należy wprowadzić z linii wprowadzenia piłki na polu ataku drużyny wprowadzającej ją.

17-27 Przykład: Podczas przerwy między pierwszą a drugą kwartą, A1 popełnia faul niesportowy przeciwko B1.

Interpretacja: B1 wykona 2 rzuty wolne tuż przed rozpoczęciem drugiej kwarty (bez zawodników na miejscach wzdłuż obszaru ograniczonego). Drużyna B rozpocznie drugą kwartę z linii wprowadzenia piłki na swoim polu ataku i będzie miała 14 sekund na rozegranie akcji. Kierunek strzałki naprzemiennego posiadania nie ulega zmianie.

17-28 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. Jest to błąd ingerencji w lot piłki.
- b) piłka zatrzymuje się pomiędzy obręczą a tablicą. Jest to sytuacja rzutu sędziowskiego.

17-29 Przykład: Wprowadzający piłkę A1 podaje ją tak, że ta przelatuje ponad koszem i zostaje dotknięta przez dowolnego zawodnika, który sięga przez kosz od spodu.

Interpretacja: Zawodnik ten popełnia błąd ingerencji w lot piłki. 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 została wrzucona spoza boiska.

17-30 **Przykład:** Wprowadzający piłkę A1 podaje ją w kierunku kosza przeciwników, a ta zatrzymuje się pomiędzy obręczą a tablicą.

Interpretacja: Jest to sytuacja rzutu sędziowskiego. Gra zostanie wznowiona zgodnie z procedurą naprzemiennego posiadania piłki:

- jeśli drużyna A jest uprawniona do posiadania piłki, to wprowadzi piłkę zza linii końcowej obok tablicy na swoim polu ataku. Drużyna A będzie miała 14 sekund na rozegranie akcji.
- jeśli drużyna B jest uprawniona do posiadania piłki, to wprowadzi piłkę zza linii końcowej obok tablicy na swoim polu obrony. Drużyna B będzie miała 24 sekundy na rozegranie akcji.

17-31 **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.

17-32 **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) Jeśli A1 nie przemieścił się więcej niż 1 metr równoległe do linii ograniczającej boisko, po tym jak wypuścił piłkę i zanim złapał ją ponownie, jest to akcja legalna. Pomiar okresu 5 sekund powinien być kontynuowany.

17-33 **Reguła:** Zawodnik wprowadzający piłkę nie może spowodować, aby piłka dotknęła obszaru poza boiskiem po tym, jak opuściła jego ręce podczas podania na boisko.

17-34 **Przykład:** A1, wprowadzając piłkę z pola:

- (a) ataku swojej drużyny,
- (b) obrony swojej drużyny,

podaje ją do A2. Piłka nie dotyka żadnego zawodnika na boisku i wychodzi poza boisko.

Interpretacja: A1 popełnia błąd podczas wprowadzenia. Grę wznowi drużyna B, wprowadzając piłkę z tego samego miejsca na polu:

- (a) obrony swojej drużyny i będzie miała 24 sekundy na rozegranie akcji.
- (b) ataku swojej drużyny i będzie miała 14 sekund na rozegranie akcji.

17-35 **Przykład:** A1, wprowadzając piłkę spoza boiska, podaje ją do A2. A2 chwyta piłkę stojąc jedną stopą na linii ograniczającej boisko.

Interpretacja: A2 popełnia błąd wyjścia piłki poza boisko. Grę wznowi drużyna B, wprowadzając piłkę najbliższego miejsca, w którym A2 dotykał linii ograniczającej boisko.

17-36 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 naprzeciwko stolika sędziowskiego, na rozpoczęcie drugiej 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 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.

17-37 Reguła: Po celnym koszu z gry albo celnym ostatnim rzucie wolnym, zawodnik wprowadzający piłkę może poruszać się równolegle i/lub prostopadle do linii końcowej, a piłka może być podawana pomiędzy zawodnikami tej drużyny znajdującymi się poza linią końcową, z tym, że odliczanie 5 sekund rozpoczyna się od momentu, kiedy piłka jest w dyspozycji pierwszego zawodnika poza boiskiem. Zasada ta również obowiązuje w sytuacji, kiedy jednej z drużyn zostaje przyznana przerwa na żądanie lub zostaje popełniony błąd obrońcy i następuje ponowne wprowadzenie piłki po tym błędzie.

17-38 Przykład: Po ostatnim celnym rzucie wolnym przeciwnika, A1 ma piłkę w rękach do wprowadzenia z za linii końcowej.

- (a) B2 wysuwa ręce ponad linię ograniczającą, zanim piłka została wyrzucona ponad tą linią.
- (b) A1 podaje piłkę do A2, który również znajduje się poza boiskiem. B2 przekłada ręce ponad linię ograniczającą boisko i dotyka piłki podczas podania.

Interpretacja: B2 popełnia błąd i otrzymuje ostrzeżenie za opóźnianie wznowienia gry. Ostrzeżenie to powinno być również przekazane trenerowi drużyny B i dotyczy wszystkich członków drużyny B za podobne zachowanie do końca meczu. Powtórzenie podobnej sytuacji będzie skutkować faulem technicznym. Dowolny zawodnik drużyny A wprowadzi ponownie piłkę z za linii końcowej i zachowuje pierwotne prawo do poruszania się wzdłuż linii końcowej przed wypuszczeniem piłki lub podaniem jej do współpartnera poza tą linią.

17-39 Przykład: Po celnym rzucie do kosza z gry przeciwnika, A1 trzyma piłkę w rękach do wprowadzenia z za linii końcowej. Po wrzuceniu piłki na boisko, B2 celowo zagrywa piłkę nogą w pobliżu linii końcowej.

Interpretacja: B2 popełnia błąd. Gra zostanie wznowiona wprowadzeniem piłki przez drużynę A z za linii końcowej, z wyjątkiem miejsc bezpośrednio za tablicą. Ponieważ błąd B2 nastąpił po wprowadzeniu piłki, zawodnik wprowadzający piłkę nie zachowuje praw związanych z wprowadzeniem piłki po koszu z gry lub celnym ostatnim rzucie wolnym.

17-40 Przykład: Po celnym rzucie z gry przeciwnika, A1 ma piłkę w rękach do wprowadzenia z za linii końcowej. A2 skacze w górę za linią końcową i będąc w powietrzu łapie piłkę podaną przez A1. Następnie:

- (a) A2 podaje piłkę z powrotem do A1, który wciąż jest za linią końcową.
- (b) A2 podaje piłkę do A3, który znajduje się na boisku.
- (c) A2 opada za linią końcową z piłką w rękach.
- (d) A2 opada na boisku z piłką w rękach.
- (e) A2 opada na boisku i podaje piłkę z powrotem do A1, który wciąż znajduje się za linią końcową.

Interpretacja:

- (a), (b), (c) Jest to legalna gra drużyny A.
- (d), (e) Jest to błąd wprowadzenia piłki przez A2.

17-41 Reguła: Po rzucie wolnym stanowiącym karę za faul techniczny, grę należy wznowić najbliżej miejsca, gdzie znajdowała się piłka w momencie orzeczenia tego faulu, chyba że nastąpiła sytuacja rzutu sędziowskiego lub faul ten został orzeczony w przerwie meczu przed pierwszą kwartą.

Jeśli faul techniczny zostaje orzeczony przeciwko drużynie broniącej, a drużyna atakująca wznowi grę na swoim polu obrony, będzie ona miała 24 sekundy na rozegranie akcji. Jeśli drużyna atakująca wznowi grę na swoim polu ataku, a zegar czasu akcji:

- wskazywał 14 sekund lub więcej w momencie zatrzymania gry, to pomiar czasu akcji należy kontynuować od momentu, w którym został zatrzymany.
- wskazywał 13 sekund lub mniej w momencie zatrzymania gry, to zegar czasu akcji należy ustawić na 14 sekund.

Jeśli faul techniczny zostaje orzeczony przeciwko drużynie atakującej, będzie ona miała tyle czasu na rozegranie akcji, ile wskazywał zegar czasu akcji w momencie zatrzymania gry, niezależnie od tego czy wprowadzenie piłki zostanie wykonane z pola obrony, czy z pola ataku.

Jeżeli przerwa na żądanie i faul techniczny nastąpią w tym samym okresie zatrzymania zegara czasu gry, przerwę na żądanie należy przyznać jako pierwszą, a następnie należy wykonać karę za faul techniczny.

Po rzucie(-ach) wolnym(-ch) wynikającym(-ch) z faulu niesportowego lub dyskwalifikującego, gra zostanie wznowiona wprowadzeniem piłki z linii wprowadzenia piłki na polu ataku drużyny. Drużyna będzie miała 14 sekund na rozegranie akcji.

17-42 Przykład: A2 kozłuje na w swoim:

- (a) polu obrony,
- (b) polu ataku,

gdy A1 zostaje ukarany faulem technicznym.

Interpretacja: Dowolny zawodnik drużyny B wykona 1 rzut wolny bez zawodników na miejscach wzdłuż linii pola rzutów wolnych. W obu przypadkach, gra zostanie wznowiona przez drużynę A wprowadzeniem piłki najbliżej miejsca, gdzie znajdowała się piłka w momencie popełnienia faulu technicznego. Drużynie A pozostanie czas jaki wskazywał zegar czasu akcji w momencie zatrzymania gry.

17-43 Przykład: A2 kozłuje na w swoim:

- (a) polu obrony,
- (b) polu ataku,

gdy B1 zostaje ukarany faulem technicznym.

Interpretacja: Dowolny zawodnik drużyny A wykona 1 rzut wolny bez zawodników na miejscach wzdłuż linii pola rzutów wolnych. Gra zostanie wznowiona przez drużynę A wprowadzeniem piłki najbliżej miejsca, gdzie znajdowała się piłka w momencie popełnienia faulu technicznego. Jeśli piłka znajdowała się na:

- (a) polu obrony, zegar czasu akcji będzie wskazywał dwadzieścia 24 sekundy.
- (b) polu ataku, a zegar czasu akcji wskazywał 14 sekund lub więcej w momencie zatrzymania gry, to pomiar czasu akcji należy kontynuować od momentu, w którym został zatrzymany. Jeżeli zegar czasu akcji wskazywał 13 sekund lub mniej w momencie zatrzymania gry, to zegar czasu akcji należy ustawić na 14 sekund.

17-44 Przykład: Kiedy w czwartej kwarcie zegar czasu gry wskazuje 1:47, A1 kozłuje na polu ataku i zostaje ukarany faulem technicznym. Drużynie A zostaje przyznana przerwa na żądanie.

Interpretacja: Po przerwie na żądanie dowolny zawodnik drużyny B wykona 1 rzut wolny bez zawodników na miejscach wzdłuż linii pola rzutów wolnych. Gra zostanie wznowiona przez drużynę A wprowadzeniem piłki najbliżej miejsca, w którym znajdowała się piłka w momencie popełnienia faulu technicznego. Drużynie A na rozegranie akcji pozostanie czas jaki wskazywał zegar czasu akcji w momencie zatrzymania gry.

17-45 Reguła: Kiedy zegar czasu gry wskazuje 2:00 lub mniej w czwartej kwarcie i w każdej dogrywce, jeśli drużyna atakująca zostaje ukarana faulem technicznym i drużyna ta otrzymuje przerwę na żądanie, to po przerwie na żądanie drużyna będzie miała na rozegranie akcji tyle czasu, ile wskazywał zegar czasu akcji, jeżeli wprowadzenie piłki nastąpi na polu obrony tej drużyny. Jeżeli wprowadzenie piłki nastąpi z linii wprowadzenia piłki na polu ataku tej drużyny, zegar czasu akcji należy ustawić w następujący sposób:

- jeżeli w momencie zatrzymania gry zegar czasu akcji wskazywał 14 lub więcej sekund, zegar czasu akcji należy ustawić na 14 sekund.
- jeżeli w momencie zatrzymania gry zegar czasu akcji wskazywał 13 sekund lub mniej, pomiar należy kontynuować zgodnie z pozostałym czasem.

17-46 Przykład: Kiedy zegar czasu gry wskazuje 1:45 w czwartej kwarcie, A1 kozłuje na swoim polu obrony i zostaje ukarany faulem technicznym. Drużynie A zostaje przyznana przerwa na żądanie.

Interpretacja: Najpóźniej po przerwie na żądanie, trener drużyny A informuje sędziego głównego o miejscu wprowadzenia piłki (pole ataku lub pole obrony). Po przerwie na żądanie, dowolny zawodnik drużyny B wykona jeden rzut wolny bez zawodników na miejscach wzdłuż linii pola rzutów wolnych. Gra zostanie wznowiona wprowadzeniem piłki przez drużynę A, zgodnie z decyzją trenera A.

Jeżeli trener A zdecyduje o wprowadzeniu piłki z linii wprowadzenia na polu ataku drużyny A:

- to jego drużyna będzie miała 14 sekund na rozegranie akcji, jeżeli w momencie zatrzymania gry zegar czasu akcji wskazywał 14 sekund lub więcej.
- pomiar należy kontynuować zgodnie z pozostałym czasem, jeżeli w momencie zatrzymania gry zegar czasu akcji wskazywał 13 sekund lub mniej.

Jeśli trener A zdecyduje, że wprowadzenie piłki nastąpi na polu obrony drużyny A, to ta drużyna będzie miała tyle czasu, ile wskazywał zegar czasu akcji w momencie zatrzymania gry.

17-47 Przykład: Kiedy zegar czasu gry wskazuje 1:43 w czwartej kwarcie, A1 kozłuje na swoim polu obrony i zostaje ukarany faulem technicznym. Dowolny zawodnik drużyny B wykona 1 rzut wolny bez zawodników na miejscach wzdłuż linii pola rzutów wolnych. Drużynie A zostaje przyznana przerwa na żądanie.

Interpretacja: Najpóźniej po przerwie na żądanie trener drużyny A informuje sędziego głównego o miejscu wprowadzenia piłki (pole ataku lub pole obrony). Gra zostanie wznowiona wprowadzeniem piłki przez drużynę A, zgodnie z decyzją trenera A.

Jeżeli trener A zdecyduje o wprowadzeniu piłki z linii wprowadzenia na polu ataku drużyny A:

- to jego drużyna będzie miała 14 sekund na rozegranie akcji, jeżeli w momencie zatrzymania gry zegar czasu akcji wskazywał 14 sekund lub więcej.
- pomiar należy kontynuować zgodnie z pozostałym czasem, jeżeli w momencie zatrzymania gry zegar czasu akcji wskazywał 13 sekund lub mniej.

Jeśli trener A zdecyduje, że wprowadzenie piłki nastąpi na polu obrony drużyny A, to ta drużyna będzie miała tyle czasu, ile wskazywał zegar czasu akcji w momencie zatrzymania gry.

17-48 Przykład: Kiedy zegar czasu gry wskazuje 1:41 w czwartej kwarcie, A1 kozłuje na swoim polu obrony, a B1 wybija piłkę poza boisko na polu obrony drużyny A. Drużynie A zostaje przyznana przerwa na żądanie. Zaraz po tym, A1 zostaje ukarany faulem technicznym.

Interpretacja: Najpóźniej po przerwie na żądanie trener drużyny A informuje sędziego głównego o miejscu wprowadzenia piłki (pole ataku lub pole obrony). Dowolny zawodnik drużyny B wykona 1 rzut wolny bez zawodników na miejscach wzdłuż linii pola rzutów wolnych. Gra zostanie wznowiona wprowadzeniem piłki przez drużynę A, zgodnie z decyzją trenera A.

Jeżeli trener A zdecyduje o wprowadzeniu piłki z linii wprowadzenia na polu ataku drużyny A:

- to jego drużyna będzie miała 14 sekund na rozegranie akcji, jeżeli w momencie zatrzymania gry zegar czasu akcji wskazywał 14 sekund lub więcej.
- pomiar należy kontynuować zgodnie z pozostałym czasem, jeżeli w momencie zatrzymania gry zegar czasu akcji wskazywał 13 sekund lub mniej.

Jeśli trener A zdecyduje, że wprowadzenie piłki nastąpi na polu obrony drużyny A, to ta drużyna będzie miała tyle czasu, ile wskazywał zegar czasu akcji w momencie zatrzymania gry.

17-49 Przykład: Kiedy zegar czasu gry wskazuje 0:58 w czwartej kwarcie, A1 posiada piłkę na swoim polu obrony. Wtedy:

- (a) B1 celowo zagrywa piłkę nogą.
- (b) B1 fauluje A1. Jest to trzeci faul drużyny B w kwarcie.
- (c) B1 wybija piłkę poza boisko na polu obrony drużyny A.

Zegar czasu akcji wskazuje 19 sekund, a drużynie A zostaje przyznana przerwa na żądanie.

Interpretacja: Trener drużyny A informuje sędziego głównego o miejscu wprowadzenia piłki (pole ataku lub pole obrony).

We wszystkich przypadkach, drużyna A będzie miała 14 sekund na rozegranie akcji, jeśli będzie wprowadzała piłkę z linii wprowadzenia na swoim polu ataku.

Jeśli wprowadzenie piłki nastąpi z pola obrony:

- (a), (b) drużyna A będzie miała 24 sekundy na rozegranie akcji.
- (c) drużyna A będzie miała 19 sekund na rozegranie akcji.

17-50 Reguła: Za każdym razem, gdy piłka wpada do kosza, ale kosz lub ostatni rzut wolny nie jest zaliczony, gra zostanie wznowiona wprowadzeniem piłki z przedłużenia linii rzutów wolnych.

Jeśli po ostatnim rzucie wolnym kosz nie jest zaliczony z powodu błędu zawodnika wykonującego rzut wolny, wprowadzenie piłki nastąpi z przedłużenia linii rzutów wolnych naprzeciwko stolika sędziowskiego.

Jeśli kosz nie zostaje zaliczony po rzucie z gry, wprowadzenie piłki nastąpi z przedłużenia linii rzutów wolnych po tej samej stronie boiska, po której miało miejsce naruszenie przepisów skutkujące anulowaniem kosza.

17-51 Przykład: A1 podczas akcji rzutowej popełnia błąd kroków, a następnie rzuca i piłka wpada do kosza.

Interpretacja: Punkty A1 nie zostają zaliczone. Drużynie B zostanie przyznana piłka do wprowadzenia z przedłużenia linii rzutów wolnych na swoim polu obrony, po tej stronie, gdzie został popełniony błąd kroków. Drużyna B będzie miała 24 sekundy na rozegranie akcji.

17-52 Przykład: A1 wykonuje rzut do kosza z gry. Gdy piłka jest w locie opadającym, A2 dotyka piłkę, która następnie wpada do kosza.

Interpretacja: Punkty A1 nie zostają zaliczone. Drużynie B zostanie przyznana piłka do wprowadzenia z przedłużenia linii rzutów wolnych na swoim polu obrony, po tej stronie, gdzie został popełniony błąd przez A2. Drużyna B będzie miała 24 sekundy na rozegranie akcji.

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 kwarty lub dogrywki, jak i po tym, jak upłynął czas gry kwarty lub dogrywki. Zmiana nie może zostać przyznana zarówno przed tym, jak zegar czasu gry został włączony na rozpoczęcie pierwszej kwarty, jak i po tym, jak upłynął czas gry na koniec meczu. Jakichkolwiek zmian można dokonać w czasie przerw meczu pomiędzy kwartami i dogrywkami.

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 popełnia błąd i piłka zostaje przyznana do wprowadzenia drużynie B. W tym momencie jedna z drużyn 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 Reguła: Jeżeli sygnał zegara czasu akcji rozbrzmiewa, podczas gdy piłka jest w locie do kosza po rzucie z gry, błąd nie zostaje popełniony, a zegar czasu gry nie zostaje zatrzymany. Jeżeli rzut do kosza jest celny, to – pod pewnymi warunkami – jest możliwość przyznania przerwy na żądanie lub zmiany dla obu drużyn.

18/19-4 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 2:00 lub mniej do końca czwartej kwarty lub każdej dogrywki. Jeżeli drużynie, która straciła punkty zostanie przyznana zmiana, przeciwnicy również będą mogli dokonać zmiany, jak również – w takiej sytuacji – obu drużynom może zostać przyznana przerwa na żądanie, jeżeli zgłaszają taką potrzebę.

18/19-5 Reguła: Artykuły 18. i 19. wyjaśniają, kiedy rozpoczyna się i kończy możliwość przerwy na żądanie lub zmiany. Jeżeli prośba o przerwę na żądanie lub zmianę (dla dowolnego zawodnika, w tym zawodnika wykonującego rzut wolny) jest zgłoszona po tym, jak piłka znalazła się w dyspozycji wykonującego pierwszy rzut wolny, przerwę na żądanie lub zmianę należy przyznać obu drużynom, jeśli:

- (a) ostatni rzut wolny jest celny lub
- (b) po ostatnim rzucie wolnym następuje wprowadzenie piłki lub
- (c) z jakiegokolwiek ważnego powodu piłka pozostaje martwa po ostatnim rzucie wolnym.

Po tym, jak piłka jest w dyspozycji rzucającego podczas pierwszego z 2 lub 3 kolejnych rzutów wolnych za tę samą karę za faul, nie przyznaje się przerwy na żądanie ani zmiany, zanim piłka nie stanie się martwa po ostatnim rzucie wolnym.

Jeżeli pomiędzy tymi rzutami wolnymi orzeczony został faul techniczny, rzut wolny za faul techniczny należy wykonać natychmiast. Przerwa na żądanie lub zmiana dla którejkolwiek z drużyn nie może być przyznana przed i/lub po rzucie wolnym, chyba że zmiennik ma zostać zawodnikiem wykonującym rzut wolny jako karę za faul techniczny. W takim przypadku przeciwnicy mają również prawo do zmiany 1 zawodnika, jeśli zgłaszają taką potrzebę.

18/19-6 Przykład: A1 zostały przyznane 2 rzuty wolne. Jedna z drużyn prosi o przerwę na żądanie lub zmianę:

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

Interpretacja:

- (a) Przerwa na żądanie lub zmiana zostaje przyznana przed pierwszym rzutem wolnym.
- (b) Przerwa na żądanie lub zmiana nie zostaje przyznana po pierwszym 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.

18/19-7 Przykład: A1 zostały przyznane 2 rzuty wolne. Po pierwszym rzucie wolnym, jedna z drużyn 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 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 orzekają błąd B1, po czym rzut A1 jest niecelny.

Interpretacja:

W sytuacji (a) przerwa na żądanie lub zmiana nie zostaje przyznana.

W sytuacjach (b), (c) i (d) przerwa na żądanie lub zmiana zostaje niezwłocznie przyznana.

W sytuacji (e) ponowny rzut wolny zostaje wykonany przez A1 i jeśli jest celny, przerwa na żądanie lub zmiana zostaje niezwłocznie przyznana.

18/19-8 Przykład: Możliwość przyznania zmiany właśnie się zakończyła, kiedy zmiennik A6 podbiega do stolika sędziowskiego głośno prosząc o zmianę. Mierzący czas gry 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 formalnie stanowi możliwość przyznania zmiany. Jednakże, ponieważ prośba została zgłoszona zbyt późno, zmiana nie może zostać przyznana. Grę należy wznowić niezwłocznie.

18/19-9 Przykład: Nielegalne dotyknięcie 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 zostają przyznane.

18/19-10 Przykład: Podczas niecelnej próby rzutu za 2 punkty, A1 jest faulowany przez B1. Po tym, jak A1 wykonał pierwszy z dwóch rzutów wolnych, A2 zostaje ukarany faulem technicznym. Następnie jedna z drużyn prosi o przerwę na żądanie lub zmianę.

Interpretacja: Dowolny zawodnik drużyny B wykona 1 rzut wolny za faul techniczny bez zawodników na miejscach wzdłuż obszaru ograniczonego. Jeżeli zmiennik drużyny B stał się zawodnikiem wykonującym rzut wolny, drużyna A również ma prawo do zmiany 1 zawodnika, jeśli sobie tego życzy. Jeżeli rzut wolny wykonuje zmiennik drużyny B, który stał się zawodnikiem, a drużyna A również zmieniła zawodnika, nie mogą oni zostać zmienieni w tym samym okresie zatrzymania zegara czasu gry. Po rzucie wolnym zawodnika drużyny B za faul techniczny A2, A1 wykona drugi rzut wolny i gra zostanie wznowiona jak po ostatnim rzucie wolnym. Jeśli ostatni rzut wolny jest celny, można przyznać przerwę na żądanie i zmiany obu drużynom, jeśli sobie tego życzą.

18/19-11 Przykład: Podczas niecelnej próby rzutu za 2 punkty, A1 jest faulowany przez B1. Po tym, jak A1 wykonał pierwszy z dwóch rzutów wolnych, A2 zostaje ukarany faulem technicznym. Dowolny zawodnik drużyny B wykona 1 rzut wolny za faul techniczny bez zawodników na miejscach wzdłuż obszaru ograniczonego. Wtedy jedna z drużyn prosi o przerwę na żądanie lub zmianę.

Interpretacja: Nie mogą w tym momencie zostać przyznane zarówno przerwa na żądanie, jak i zmiana. A1 wykona drugi rzut wolny i gra zostanie wznowiona jak po ostatnim rzucie wolnym. Przerwa na żądanie lub zmiana mogą zostać przyznane dla obu drużyn, jeśli drugi rzut wolny jest celny.

18/19-12 Przykład: Podczas niecelnej próby rzutu za 2 punkty, A1 jest faulowany przez B1. Po tym, jak A1 wykona pierwszy z dwóch rzutów wolnych, A2 zostaje ukarany faulem technicznym. Jest to piąty faul A2. Następnie jedna z drużyn prosi o przerwę na żądanie lub zmianę.

Interpretacja: A2 natychmiast musi zostać zmieniony. Dowolny zawodnik drużyny B wykona 1 rzut wolny za faul techniczny bez zawodników na miejscach wzdłuż obszaru ograniczonego. Jeżeli zmiennik drużyny B stał się zawodnikiem wykonującym rzut wolny, drużyna A również ma prawo do zmiany 1 zawodnika, jeśli sobie tego życzy. Jeżeli rzut wolny wykonuje zmiennik drużyny B, który stał się zawodnikiem, a drużyna A również zmieniła zawodnika, nie mogą oni zostać zmienieni w tym samym okresie zatrzymania zegara czasu gry. Po rzucie wolnym zawodnika drużyny B za faul techniczny A2, A1 wykona drugi rzut wolny i gra zostanie wznowiona jak po ostatnim rzucie wolnym. Jeśli ostatni rzut wolny jest celny, to przerwa na żądanie lub kolejne zmiany mogą być przyznane obu drużynom.

18/19-13 Przykład: Kozłujący A1 zostaje ukarany faulem technicznym. B6 prosi o zmianę, aby wykonać rzut wolny za faul techniczny A1.

Interpretacja: Obie drużyny mogą dokonać zmian. B6, po tym jak stał się zawodnikiem, wykona rzut wolny, ale nie może zostać zmieniony do momentu, aż piłka stanie się ponownie martwa po fazie gry z włączonym zegarem.

18/19-14 Reguła: Zmiennik, który stał się zawodnikiem, nie może opuścić boiska do momentu, aż piłka stanie się ponownie martwa po fazie gry z włączonym zegarem.

18/19-15 Przykład: B6 wchodzi na boisko w miejsce B1. Zanim ruszył zegar czasu gry, B6 popełnia faul osobisty. Jest to jego:

- (a) trzeci faul.
- (b) piąty faul.

Interpretacja:

- (a) B6 nie może zostać zmieniony aż nie minie faza gry z włączonym zegarem.
- (b) B6 musi zostać zmieniony.

18/19-16 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 faulu 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 zagwiżdże i pokaże umowny gest przerwy na żądanie.

18/19-17 Przykład: Podczas gry trener drużyny A prosi o przerwę na żądanie, po czym:

- (a) B1 popełnia swój piąty faul.
- (b) zawodnik dowolnej drużyny popełnia faul.

Interpretacja:

- (a) 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.

W obu przypadkach zawodnicy mają prawo udać się do swoich stref ławek, nawet jeśli przerwa na żądanie formalnie jeszcze się nie rozpoczęła.

18/19-18 Reguła: Każda przerwa na żądanie trwa 1 minutę. Drużyny muszą powrócić na boisko niezwłocznie po tym, jak sędzia zagwiżdże i umownym gestem przywoła drużyny. Zdarza się, że drużyna przedłuży przerwę na żądanie ponad przysługującą im 1 minutę, uzyskując w ten sposób korzyść i powodując opóźnienie gry. W takiej sytuacji, sędzia musi udzielić ostrzeżenia trenerowi tej drużyny. Jeżeli trener tej drużyny nie reaguje na ostrzeżenie, drużynie zostanie przyznana kolejna przerwa na żądanie. Jeżeli drużyna ta nie ma więcej przerw na żądanie do wykorzystania, może zostać orzeczony faul techniczny za opóźnianie gry przeciwko trenerowi tej drużyny, zapisany w protokole jako „B₁”. Jeżeli drużyna, po przerwie w meczu pomiędzy połowami, nie powróci niezwłocznie na boisko, zostanie jej przyznana przerwa na żądanie. Ta przerwa na żądanie nie trwa 1 minuty, zostaje zapisana i trzecia kwarta niezwłocznie zostanie rozpoczęta.

18/19-19 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 przyznana zostanie kolejna przerwa na żądanie.
- (b) Kolejna przerwa na żądanie, która trwa 1 minutę, zostaje – bez ostrzeżenia – przyznana drużynie A. Jeżeli drużyna A nie posiada więcej przerw na żądanie do wykorzystania, orzeczony zostaje faul techniczny trenera drużyny A za opóźnianie gry, zapisany w protokole jako „B₁”.

18/19-20 Przykład: Po przerwie meczu pomiędzy połowami drużyna A wciąż pozostaje w szatni przez co powoduje opóźnienie rozpoczęcia trzeciej kwarty.

Interpretacja: Po tym, jak drużyna A powróci na boisko, zostanie jej przyznana przerwa na żądanie – bez udzielania ostrzeżenia. Tak przyznana przerwa ta nie będzie trwać minutę, należy niezwłocznie wznowić grę.

18/19-21 Reguła: Jeżeli w drugiej połowie meczu, drużynie nie została przyznana przerwa na żądanie do momentu, gdy zegar czasu gry wskazuje 2:00 do końca czwartej kwarty, to sekretarz kreśli dwie poziome linie w protokole, w pierwszej rubryce przeznaczonej dla tej drużyny w drugiej połowie meczu. Tablica wyników powinna wskazywać, że pierwsza przerwa na żądanie została wykorzystana.

18/19-22 Przykład: Do momentu, kiedy zegar czasu gry wskazuje 2:00 do końca czwartej kwarty, żadna z drużyn nie wzięła przerwy na żądanie w drugiej połowie meczu.

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

18/19-23 Przykład: W momencie, gdy zegar czasu gry wskazuje 2:09 do końca czwartej kwarty, trener drużyny A zgłasza prośbę o pierwszą przerwę na żądanie w drugiej połowie meczu. W momencie, gdy zegar czasu gry wskazuje 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 poziome linie w protokole, w pierwszej rubryce przeznaczonej dla drużyny A w drugiej połowie, jako że przerwa na żądanie nie została przyznana zanim zegar czasu gry wskazał 2:00 do końca czwartej kwarty. Przerwę na żądanie należy zapisać w drugiej rubryce, a drużynie A pozostaje do wykorzystania tylko jedna przerwa. Po przerwie na żądanie, tablica wyników powinna wskazywać, że dwie przerwy na żądanie zostały wykorzystane.

18/19-24 Reguła: Jeśli prośba o przerwę na żądanie zostaje zgłoszona przed lub po tym, jak został orzeczony faul techniczny, niesportowy lub dyskwalifikujący, przerwa na żądanie zostanie przyznana przed wykonaniem rzutu(-ów) wolnego(-ych) za ten faul. Jeśli podczas przerwy na żądanie zostaje orzeczony faul techniczny, niesportowy lub dyskwalifikujący, rzut(-y) wolny(-e), za ten faul, zostanie(-na) wykonany(-e) po zakończeniu przerwy na żądanie.

18/19-25 Przykład: Trener B prosi o przerwę na żądanie. Następnie A1 popełnia faul niesportowy przeciwko B1, po czym A2 popełnia faul techniczny.

Interpretacja: Przerwa na żądanie zostanie przyznana po zakończeniu sygnalizacji fauli do stolika sędziowskiego. Po przerwie na żądanie dowolny zawodnik drużyny B wykona 1 rzut wolny za faul techniczny A2 bez zawodników na miejscach wzdłuż obszaru ograniczonego. Następnie B1 wykona 2 rzuty wolne za faul niesportowy również bez zawodników na miejscach wzdłuż obszaru ograniczonego. Grę wznowi drużyna B z linii wprowadzenia piłki na polu ataku i będzie miała 14 sekund na rozegranie akcji.

18/19-26 Przykład: Trener B prosi o przerwę na żądanie. Następnie A1 popełnia faul niesportowy przeciwko B1. Przerwa na żądanie zostaje przyznana po zakończeniu sygnalizacji faulu do stolika sędziowskiego. Podczas przerwy na żądanie A2 popełnia faul techniczny.

Interpretacja: Po przerwie na żądanie dowolny zawodnik drużyny B wykona 1 rzut wolny za faul techniczny A2 bez zawodników na miejscach wzdłuż obszaru ograniczonego. Następnie B1 wykona 2 rzuty wolne za faul niesportowy również bez zawodników na miejscach wzdłuż obszaru ograniczonego. Grę wznowi drużyna B z linii wprowadzenia piłki na polu ataku i będzie miała 14 sekund na rozegranie akcji.

Art. 23 Zawodnik poza boiskiem i piłka poza boiskiem

23-1 Reguła: Jeśli piłka wychodzi poza boisko z powodu dotknięcia zawodnika, który jest na lub poza liniami ograniczającymi boisko, to ten zawodnik jest odpowiedzialny za wyjście piłki poza boisko.

23-2 Przykład: Blisko linii bocznej, A1 z piłką w rękach jest ściśle kryty przez B1. A1 dotyka swoim ciałem B1, który jest jedną stopą poza boiskiem.

Interpretacja: Legalne zagranie A1. Zawodnik jest poza boiskiem, gdy jakkolwiek część jego ciała styka się z czymś innym niż zawodnik poza boiskiem. Grę należy kontynuować.

23-3 Przykład: Blisko linii bocznej, A1 z piłką w rękach jest ściśle kryty przez B1 i B2. A1 dotyka B1 piłką, kiedy B1 jest jedną stopą poza boiskiem.

Interpretacja: Jest to błąd wyjścia piłki poza boisko, za które odpowiedzialny jest B1. Piłka jest poza boiskiem, kiedy dotyka zawodnika, który jest poza boiskiem. Gra zostanie wznowiona przez drużynę A wprowadzeniem piłki najbliższego miejsca, w którym piłka wyszła poza boisko, z wyjątkiem miejsc bezpośrednio za tablicą. Drużyna A będzie miała tyle czasu na rozegranie akcji, ile wskazywał zegar czasu akcji w momencie zatrzymania gry.

23-4 Przykład: A1 kozłuje blisko linii bocznej przed stolikiem sędziowskim. Piłka odbija się wysoko od boiska i dotyka kolana B6 siedzącego na krześle zmian. Piłka wraca do A1 na boisku.

Interpretacja:

Piłką jest poza boiskiem, kiedy dotyka B6, który jest poza boiskiem. Za wyjście piłki poza boisko odpowiedzialny jest A1, który jako ostatni dotknął piłki, zanim ta wyszła poza boisko. Gra zostanie wznowiona wprowadzeniem piłki przez drużynę B najbliższego miejsca, w którym piłka wyszła poza boisko.

Art. 24 Kozłowanie

24-1 Reguła: Jeżeli zawodnik celowo rzuca piłką o tablicę własną lub przeciwników, nie uznaje się tego za kozłowanie.

24-2 Przykład: Kiedy A1, który jeszcze nie kozłował, stoi na boisku, celowo odbija piłkę o tablicę i łapie ją, zanim ta dotknie innego zawodnika.

Interpretacja: Akcja legalna. Po złapaniu piłki, A1 może rzucić do kosza, podać piłkę lub rozpocząć kozłowanie.

24-3 Przykład: Po zakończeniu kozłowania, A1 odbija piłkę o tablicę. Następnie A1 łapie ją ponownie:

- (a) po tym jak piłka odbiła się od parkietu i rozpoczyna kozłowanie.
- (b) zanim dotknie innego zawodnika.

Interpretacja:

- (a) Jest to błąd podwójnego kozłowania. A1 nie może ponownie rozpocząć kozłowania.
- (b) Jest to legalne zagranie. Po złapaniu piłki A1 może podać lub rzucić, ale nie może ponownie rozpocząć kozłowania.

24-4 Przykład: Po rzucie do kosza z gry A1 piłka nie dotyka obręczy. Następnie A1 łapie piłkę, celowo odbija ją o tablicę i ponownie łapie lub dotyka piłkę, zanim ta dotknie innego zawodnika.

Interpretacja: Akcja legalna. Po złapaniu piłki, A1 może rzucić do kosza, podać piłkę lub rozpocząć kozłowanie.

24-5 Przykład: A1 kozłuje piłkę, a następnie legalnie zatrzymuje się. Potem:

- (a) A1 traci równowagę i – bez poruszania stopą nogi obrotu – dotyka piłką podłogi raz lub dwa, cały czas trzymając piłkę w rękach.
- (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.

24-6 Przykład: A1 rozpoczyna kozłowanie:

- (a) rzucając piłkę ponad swoim przeciwnikiem,
 - (b) rzucając piłkę na odległość kilku metrów od siebie i od przeciwnika,
- 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.

24-7 Przykład: A1 kończy kozłowanie i celowo odbija piłkę o nogę B1. A1 ponownie łapie piłkę i rozpoczyna kozłowanie.

Interpretacja: Jest to błąd podwójnego kozłowania A1. Kozłowanie A1 zakończyło się i piłka nie została dotknięta przez B1. To B1 został dotknięty przez piłkę. A1 nie może ponownie kozłować.

24-8 Przykład: A1 kończy kozłowanie i podaje piłkę do A2. Piłka przypadkowo dotyka zawodnika B2, po czym odbija się od podłogi. Następnie A1 łapie piłkę i ponownie rozpoczyna kozłowanie.

Interpretacja: Akcja legalna. A1 może ponownie kozłować, ponieważ po zakończeniu kozłowania piłka dotknęła innego zawodnika.

Art. 25 Kroki

25-1 Reguła: Legalnym zagranie 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, roluje się lub próbuje wstać, to popełnia błąd.

25-2 Przykład: A1, trzyma piłkę w rękach, po czym:

- (a) traci równowagę i upada na podłogę.
- (b) przewraca się, a siła jego rozpędu powoduje, że ślizga się on po podłodze.

Interpretacja: W obu przypadkach zagranie jest legalne. Przewrócenie się na podłogę nie jest błędem. Jeśli jednak A1 trzymając piłkę obraca się lub próbuje wstać, to popełnia błąd kroków.

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) A1 popełnia błąd kroków.

25-4 **Reguła:** Zawodnikowi nie wolno kolejno dotykać boiska tą samą stopą lub obiema stopami po zakończeniu kozłowania lub przejęciu kontroli nad piłką.

25-5 **Przykład:** A1 kończy kozłowanie z piłką w rękach. W swoim ciągłym ruchu A1 wyskakuje z lewej stopy, lądując na lewej stopie, a następnie na prawej i wykonuje rzut do kosza z gry.

Interpretacja: A1 popełnia błąd kroków. Zawodnik nie może dotykać boiska kolejno tą samą stopą po zakończeniu kozłowania.

Art. 26 3 sekundy

26-1 **Reguła:** Błędem jest, jeśli zawodnik – znajdujący się w obszarze ograniczonym – opuszcza boisko, wychodząc poza linię końcową, aby uniknąć błędu 3 sekund, a następnie powraca do obszaru ograniczonego.

26-2 **Przykład:** A1 znajduje się w obszarze ograniczonym krócej niż 3 kolejne sekundy, a następnie wychodzi poza linię końcową, aby uniknąć błędu 3 sekund, po czym powraca do obszaru ograniczonego.

Interpretacja: A1 popełnia błąd 3 sekund.

26-3 **Reguła:** Zawodnik nie może pozostawać w obszarze ograniczonym drużyny przeciwnej dłużej niż 3 kolejne sekundy, podczas gdy jego drużyna posiada żywą piłkę na polu ataku i zegar czasu gry jest włączony.

26-4 **Przykład:** A1 pozostaje w obszarze ograniczonym przez 2.5 sekundy, po czym oddaje rzut do kosza. Piłka nie dotyka obręczy ani tablicy, a następnie A1 zbiera piłkę.

Interpretacja: Jest to legalne zagranie. W momencie rzutu A1 zakończyło się posiadanie piłki drużyny A. Kiedy A1 zebrał piłkę rozpoczęło się nowe posiadanie drużyny A.

26-5 **Przykład:** Kiedy A1 trzyma piłkę w celu wprowadzenia jej do gry na polu ataku, A2 pozostaje w obszarze ograniczonym przeciwników dłużej niż 3 kolejne sekundy.

Interpretacja: Jest to legalne zagranie. Drużyna A była w posiadaniu piłki, ale zegar czasu gry nie był włączony.

Art. 27 Dokładnie kryty zawodnik

27-1 **Reguła:** Dokładnie kryty zawodnik musi podać lub rzucić piłkę albo rozpocząć kozłowanie w ciągu 5 sekund.

27-2 **Przykład:** A1 jest dokładnie kryty przez B1 przez 4 sekundy. Następnie A1 przypadkowo traci kontrolę nad piłką, po czym ponownie chwyta piłkę.

Interpretacja: Jest to błąd 5 sekund. A1 nie podał, nie rzucił ani nie kozłował w przeciągu 5 sekund. Poprawa chwytu piłki na początku lub na końcu kozłowania nie jest kozłowaniem.

Art. 28 8 sekund

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

28-2 Przykład: A1 kozłuje piłkę na swoim polu obrony przez 5 sekund, kiedy orzeczono piłkę przetrzymaną. Drużyna A jest uprawniona do wprowadzenia piłki w wyniku naprzemiennego posiadania.

Interpretacja: Drużyna A będzie miała 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 swoim polu obrony. Następnie A1 podaje piłkę z powrotem do A2, który:

- (a) wciąż znajduje się na swoim polu obrony.
- (b) stoi okrakiem nad linią środkową.
- (c) stoi okrakiem nad linią środkową, po czym zaczyna kozłować na swoim polu obrony.

Interpretacja: We wszystkich przypadkach jest to legalne zagranie. A1 nie ma obu stóp całkowicie w kontakcie z polem ataku i dlatego może podać piłkę na pole obrony. Odliczanie 8 sekund będzie kontynuowane.

28-5 Przykład: Zawodnik A1 kozłuje piłkę ze swojego pola obrony i zatrzymuje swój ciągły ruch do przodu, ciągle kozłując, w momencie, gdy:

- (a) stoi okrakiem 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 gra legalnie, ponieważ znajduje się na swoim polu obrony do momentu, aż obie jego stopy i piłka będą całkowicie w kontakcie z polem ataku. W powyższych sytuacjach, pomiar okresu 8 sekund będzie kontynuowany.

28-6 Reguła: W każdej sytuacji, kiedy pomiar okresu 8 sekund będzie kontynuowany, od momentu, w którym został zatrzymany, i ta sama drużyna, która była w posiadaniu piłki, będzie wprowadzać piłkę ze swojego pola obrony, sędzia, wręczając piłkę zawodnikowi wprowadzającemu ją do gry, poinformuje go o czasie pozostałym do wprowadzenia piłki na pole ataku.

28-7 Przykład: A1 kozłuje piłkę na swoim polu obrony przez 6 sekund, kiedy zostaje orzeczony faul obustronny na polu:

- (a) obrony.
- (b) ataku.

Interpretacja:

- (a) Gra zostaje wznowiona przez drużynę A wprowadzeniem piłki na polu obrony najbliższego miejsca popełnienia faulu obustronnego. Sędzia poinformuje zawodnika wprowadzającego piłkę, że drużynie A pozostają 2 sekundy do wprowadzenia piłki na pole ataku.
- (b) Gra zostaje wznowiona przez drużynę A wprowadzeniem piłki na polu ataku najbliższego miejsca popełnienia faulu obustronnego.

28-8 **Przykład:** A1 kozłuje piłkę przez 4 sekundy na swoim polu obrony, kiedy B1 wybija piłkę poza boisko na polu obrony drużyny A.

Interpretacja: Gra zostaje wznowiona przez drużynę A wprowadzeniem piłki na polu obrony. Sędzia poinformuje zawodnika wprowadzającego piłkę, że drużynie A pozostają 4 sekundy na wprowadzenie piłki na pole ataku.

28-9 **Reguła:** Jeżeli gra zostaje zatrzymana przez sędziego z powodu niezwiązanej z żadną z drużyn i w ocenie sędziów, drużyna przeciwna mogłaby zostać postawiona w sytuacji niekorzystnej, pomiar okresu 8 sekund będzie kontynuowany, od momentu, w którym został zatrzymany.

28-10 **Przykład:** Kiedy zegar czasu gry wskazuje 25 sekund do zakończenia czwartej kwarty, a wynik to 72:72, drużyna A wchodzi w posiadanie piłki. A1 kozłuje ją przez 5 sekund na swoim polu obrony i wtedy gra zostaje zatrzymana przez sędziego, 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 3 sekundy na wprowadzenie piłki na pole ataku. Drużyna B zostanie postawiona w sytuacji niekorzystnej, jeśli drużyna A otrzymałaby nowy okres 8 sekund.

28-11 **Reguła:** Miejsce wprowadzenia piłki, po tym jak orzeczony został błąd 8 sekund, jest uzależnione od umiejscowienia piłki na boisku w momencie popełnienia błędu.

28-12 **Przykład:** Drużyna A popełnia błąd 8 sekund, kiedy:

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

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

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

Drużyna B będzie miała 14 sekund na rozegranie akcji.

28-13 **Reguła:** Posiadanie piłki kończy się, kiedy piłka opuszcza ręce zawodnika podczas rzutu do kosza.

28-14 **Przykład:** Tuż przed końcem okresu 8 sekund piłka opuszcza ręce A1, który oddał rzut ze swojego pola obrony. Piłka wpada do kosza.

Interpretacja: Jest to legalne zagranie. Posiadanie piłki skończyło się w momencie, kiedy piłka opuściła ręce A1 podczas rzutu. Należy zaliczyć 3 punkty.

Art. 29/50 Czas akcji

29/50-1 **Reguła:** Kiedy rzut do kosza z gry jest oddany pod koniec czasu akcji, a sygnał rozbrzmiewa, kiedy piłka jest w powietrzu.

- (a) Jeżeli piłka wpadnie do kosza, kosz zostaje zaliczony.
- (b) Jeżeli piłka dotyka obręczy i odbije się od niej, gra jest kontynuowana z 24 sekundami na zegarze czasu akcji. Jeśli ta sama drużyna, która była w posiadaniu piłki przed kontaktem z obręczą, ponownie uzyska nad nią kontrolę, to na zegarze czasu akcji należy ustawić 14 sekund
- (c) Jeżeli piłka nie dotknie obręczy, sędziowie muszą poczekać, aby ocenić, czy drużyna przeciwna uzyska natychmiastową i wyraźną kontrolę nad piłką.
 - Jeśli tak, sygnał zegara czasu akcji należy zignorować.
 - Jeśli nie, jest to błąd zegara czasu akcji. Piłka zostaje przyznana drużynie przeciwnej do wprowadzenia z miejsca najbliższego miejsca przerwania gry, z wyjątkiem miejsca 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: Drużyna A popełnia błąd zegara czasu akcji, 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 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: Drużyna A popełnia błąd zegara czasu akcji.

29/50-4 Przykład: A1 wykonuje rzut do kosza z gry pod koniec czasu akcji. Rzut zostaje legalnie zablokowany przez B1, po czym rozbrzmiewa sygnał zegara czasu akcji. Po sygnale B1 fauluje A1.

Interpretacja: Drużyna A popełnia błąd zegara czasu akcji. Faul B1 zostaje zignorowany, chyba że jest to faul 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:

(a) zostaje orzeczona piłka przetrzymana pomiędzy A2 a B2.

(b) B1 wybija piłkę poza boisko.

Interpretacja: W obu przypadkach drużyna A popełnia błąd zegara czasu akcji, ponieważ drużyna B nie wchodzi w oczywiste i natychmiastowe posiadanie piłki.

29/50-6 Przykład: B1 fauluje A1 będącego w akcji rzutowej. Po faulu, brzmi sygnał zegara czasu akcji, po czym piłka wpada do kosza.

Interpretacja: Jeżeli piłka była:

(a) nadal w rękach A1, a faul B1 miał miejsce przed upłynięciem czasu akcji lub

(b) już w powietrzu po rzucie A1 do kosza z gry, a faul B1 miał miejsce przed upłynięciem czasu akcji lub

(c) już w powietrzu po rzucie A1 do kosza z gry, a faul B1 miał miejsce po upłynięciu czasu akcji,

to nie jest to błąd zegara czasu akcji. Kosz A1 zostaje zaliczony. A1 wykona 1 dodatkowy rzut wolny. Gra zostanie wznowiona jak po ostatnim rzucie wolnym.

(d) nadal w rękach A1, a faul B1 miał miejsce po upłynięciu czasu akcji,

to jest to błąd zegara czasu akcji. Kosz A1 nie zostaje zaliczony. Faul B1 zostaje pominięty, chyba że jest to faul niesportowy lub dyskwalifikujący. Gra zostanie wznowiona wprowadzeniem piłki przez drużynę B z przedłużenia linii rzutów wolnych.

29/50-7 Przykład: Zegar czasu gry wskazuje 25.2 sekundy, kiedy drużyna A wchodzi w posiadanie piłki. Następnie, kiedy zegar czasu akcji wskazuje 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:

(a) po upływie 1.2 sekundy brzmi sygnał zegara czasu gry na koniec kwarty.

(b) A2 łapie piłkę po zbiórce. Sędzia orzeka błąd, kiedy zegar czasu gry wskazuje 0.8 sekundy.

Interpretacja:

(a) Błąd czasu akcji 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.

(b) Drużyna A popełnia błąd zegara czasu akcji. Gra zostanie wznowiona przez drużynę B wprowadzeniem piłki z miejsca najbliższego miejsca przerwania gry, a zegar czasu gry będzie wskazywał 0.8 sekundy.

29/50-8 Przykład: Zegar czasu gry wskazuje 25.2 sekundy, kiedy drużyna A wchodzi w posiadanie piłki. Następnie, kiedy zegar czasu gry wskazuje 1.2 sekundy, a A1 trzyma piłkę w rękach, brzmi sygnał zegara czasu akcji. Sędzia orzeka błąd czasu akcji, kiedy zegar czasu gry wskazuje 0.8 sekundy.

Interpretacja: Drużyna A popełnia błąd zegara czasu akcji. Ponieważ błąd ten miał miejsce przy zegarze czasu gry wskazującym 1.2 sekundy, sędziowie muszą skorygować czas gry. Gra zostanie wznowiona przez drużynę B wprowadzeniem piłki z miejsca najbliższego miejsca przerwania gry, przy zegarze czasu gry wskazującym 1.2 sekundy.

29/50-9 Reguła: Jeżeli sygnał zegara czasu akcji rozbrzmiewa w sytuacji, kiedy przeciwnicy wchodzi w oczywiste i natychmiastowe posiadanie piłki, sygnał powinien zostać zignorowany, a gra kontynuowana.

29/50-10 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.

29/50-11 Przykład: Po celnym koszu przeciwników drużyna A wprowadza piłkę do gry zza swojej linii końcowej, a zegar czasu gry wskazuje 25.3 sekundy. Pod koniec pomiaru czasu akcji podanie A1 do A2 zostaje wybite przez B1, po czym rozbrzmiewa sygnał zegara czasu akcji. Sędzia orzeka błąd czasu akcji przy zegarze czasu gry wskazującym 0.8 sekundy.

Interpretacja: Drużyna A popełniła błąd czasu akcji, gdy zegar czasu gry wskazywał 0.8 sekundy. Gra zostanie wznowiona przez drużynę B wprowadzeniem piłki najbliższego miejsca, gdzie gra została przerwana, a zegar czasu gry wskazywać będzie 0.8 sekundy.

29/50-12 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.

29/50-13 Przykład: Drużyna A jest w posiadaniu piłki na swoim polu ataku i w momencie, gdy zegar czasu akcji wskazuje 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 10 sekund na rozegranie akcji.
- (b) Drużyna B otrzyma nowy okres 24 sekund.

29/50-14 Reguła: Jeżeli gra zostaje zatrzymana przez sędziów z powodu faulu lub błędu (nie z powodu wyjścia piłki poza boisko) drużyny nieposiadającej piłki, a prawo do posiadania jej na polu ataku przysługuje tej samej drużynie, która wcześniej posiadała piłkę, to:

- jeśli zegar czasu akcji wskazywał 14 sekund lub więcej w momencie zatrzymania gry, pomiar czasu akcji należy kontynuować od momentu, w którym został zatrzymany.
- jeśli zegar czasu akcji wskazywał 13 sekund lub mniej w momencie zatrzymania gry, należy ustawić go na 14 sekund.

29/50-15 Przykład: Kiedy zegar czasu akcji wskazuje 8 sekund, A1 kozłuje piłkę na polu ataku, gdy:

- (a) B1 wybija piłkę poza boisko na polu ataku drużyny A.
- (b) B1 fauluje A1. Jest to drugi faul drużyny B w tej kwarcie.

Interpretacja: Gra zostanie wznowiona przez drużynę A wprowadzeniem piłki na polu ataku z:

- (a) 8 sekundami
- (b) 14 sekundami

na zegarze czasu akcji.

29/50-16 Przykład: Drużyna A jest w posiadaniu piłki na swoim polu ataku i zegar czasu akcji wskazuje 4 sekundy, kiedy:

- (a) A1
- (b) B1

ulega kontuzji i sędziowie przerywają grę.

Interpretacja: Drużynie A będzie miała:

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

na rozegranie akcji.

29/50-17 Przykład: Gdy zegar czasu akcji wskazuje 6 sekund, A1 oddaje rzut do kosza z gry. Podczas gdy piłka jest w locie do kosza, orzeczony zostaje faul obustronny A2 i B2. Strzałka naprzemiennego posiadania wskazuje, że piłkę wprowadzi drużyna A.

- (a) Piłka nie dotyka obręczy kosza.
- (b) Piłka dotyka obręczy.

Interpretacja: Drużynie A pozostanie:

- (a) 6 sekund
- (b) 14 sekund

na rozegranie akcji.

29/50-18 Przykład: A1 kozłuje piłkę, kiedy zegar czasu akcji wskazuje 5 sekund. W tym momencie faulem technicznym ukarany zostaje B1, po czym trener drużyny A zostaje ukarany faulem technicznym.

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

29/50-19 Przykład: Kiedy zegar czasu akcji wskazuje:

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

B1, znajdujący się na polu obrony drużyny B, celowo zagrywa piłkę nogą lub uderza ją pięścią, po tym jak A1 podał piłkę do A2, stojącego na polu ataku drużyny A.

Interpretacja: W obu sytuacjach B1 popełnia błąd. Piłkę wprowadzi drużyna A na swoim polu ataku i będzie miała:

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

na rozegranie akcji.

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

Interpretacja: Niezależnie od tego czy rzuty wolne będą celne, czy też nie, drużyna A wznowi grę z linii wprowadzenia piłki na polu ataku i będzie miała 14 sekund na rozegranie akcji.

Ta sama interpretacja ma zastosowanie w sytuacji faulu dyskwalifikującego.

29/50-21 Reguła: Jeżeli gra zostaje zatrzymana przez sędziego z ważnego 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 25 sekund do zakończenia meczu, a wynik meczu to 72:72, kiedy drużyna A wchodzi w posiadanie piłki na swoim polu ataku. A1 kozłuje ją przez 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 najbliższej miejsca, gdzie gra została przerwana i pozostaną jej 4 sekundy na rozegranie akcji. Drużyna B zostałaby postawiona w sytuacji niekorzystnej, jeśli drużyna A mogłaby grać do końca czasu gry.

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

Interpretacja: Miał miejsce błąd w pomiarze czasu akcji. Po konsultacji z komisarzem (jeśli obecny) oraz mierzącym czas akcji, gra zostanie wznowiona wprowadzeniem piłki przez drużynę A i pozostanie jej 5 sekund na rozegranie akcji.

29/50-24 Przykład: Kiedy zegar czasu akcji wskazuje 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 zauważają błąd.

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 czasu akcji zostaje orzeczony, a kosz A3 nie zostaje zaliczony.

29/50-25 Reguła: Jeśli został wykonany rzut do kosza z gry, a następnie został orzeczony faul zawodnika obrony na jego polu obrony, to jeżeli gra zostanie wznowiona wprowadzeniem piłki z pola ataku drużyny A, zegar czasu akcji należy ustawić następująco:

- jeśli zegar czasu akcji wskazywał 14 sekund lub więcej w momencie zatrzymania gry, pomiar czasu akcji należy kontynuować od momentu, w którym został zatrzymany.
- jeśli zegar czasu akcji wskazywał 13 sekund lub mniej w momencie zatrzymania gry, należy ustawić go na 14 sekund.

29/50-26 Przykład: A1 rzuca celnie do kosza z gry, po czym B2 na swoim polu obrony fauluje A2. Jest to trzeci faul drużyny B w tej kwarcie.

Interpretacja: Punkty A1 zostają zaliczone. Gra zostanie wznowiona przez drużynę A wprowadzeniem piłki najbliższej miejsca popełnienia faulu przez B2. Drużyna A będzie miała 14 sekund na rozegranie akcji.

29/50-27 Przykład: Kiedy zegar czasu akcji wskazuje 17 sekund, A1 wykonuje rzut do kosza z gry. Kiedy piłka jest w powietrzu, B2 popełnia faul na A2 na polu obrony drużyny B. Jest to drugi faul drużyny B w tej kwarcie. Następnie:

- (a) piłka odbija się od obręczy, ale nie wpada do kosza.
- (b) piłka nie dotyka obręczy.

Interpretacja: W obu sytuacjach piłka zostanie przyznana drużynie A do wprowadzenia najbliższej miejsca popełnienia faulu. Drużyna A będzie miała 17 sekund na rozegranie akcji.

29/50-28 Przykład: Kiedy zegar czasu akcji wskazuje 10 sekund, A1 wykonuje rzut do kosza z gry. Kiedy piłka jest w powietrzu, B2 popełnia faul na A2 na polu obrony drużyny B. Jest to drugi faul drużyny B w tej kwarcie. Następnie:

- (a) piłka wpada do kosza.
- (b) piłka odbija się od obręczy, ale nie wpada do kosza.
- (c) piłka nie dotyka obręczy.

Interpretacja:

- (a) Kosz zdobyty przez A1 zostaje zaliczony.

We wszystkich trzech sytuacjach piłka zostanie przyznana drużynie A do wprowadzenia najbliższej miejsca popełnienia faulu i drużyna A będzie miała 14 sekund na rozegranie akcji.

29/50-29 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 na polu obrony drużyny B. Jest to drugi faul drużyny B w kwarcie. Następnie:

- (a) piłka wpada do kosza.
- (b) piłka odbija się od obręczy, ale nie wpada do kosza.
- (c) piłka nie dotyka obręczy.

Interpretacja:

- (a) Kosz zdobyty przez A1 zostaje zaliczony.

We wszystkich trzech sytuacjach drużyna A nie popełniła błędu czasu akcji. Piłka zostanie przyznana drużynie A do wprowadzenia najbliższej miejsca popełnienia faulu i drużyna A będzie miała 14 sekund na rozegranie akcji.

29/50-30 Przykład: Kiedy zegar czasu akcji wskazuje 10 sekund, A1 wykonuje rzut do kosza z gry. Kiedy piłka jest w powietrzu, B2 popełnia faul na A2 na polu obrony drużyny B. Jest to piąty faul drużyny B w tej kwarcie. Następnie:

- (b) piłka wpada do kosza.
- (c) piłka odbija się od obręczy, ale nie wpada do kosza.
- (d) piłka nie dotyka obręczy.

Interpretacja:

- (a) Kosz zdobyty przez A1 zostaje zaliczony.

We wszystkich trzech sytuacjach A2 zostaną przyznane 2 rzuty wolne. Gra zostanie wznowiona jak po ostatnim rzucie wolnym.

29/50-31 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. Następnie:

- (b) piłka wpada do kosza.
- (c) piłka odbija się od obręczy, ale nie wpada do kosza.
- (d) piłka nie dotyka obręczy.

Interpretacja:

- (a) Kosz zdobyty przez A1 zostaje zaliczony.

We wszystkich trzech sytuacjach drużyna A nie popełniła błędu czasu akcji. A2 zostaną przyznane 2 rzuty wolne. Gra zostanie wznowiona jak po ostatnim rzucie wolnym.

29/50-32 Reguła: Wprowadzenie piłki, przyznane w wyniku kary za faul niesportowy lub dyskwalifikujący, zawsze musi mieć miejsce na linii wprowadzenia piłki na polu ataku drużyny, a zegar czasu akcji należy ustawić na 14 sekund.

29/50-33 Przykład: Kiedy w czwartej kwarcie zegar czasu gry wskazuje 1:12, a zegar czasu akcji wskazuje 6 sekund, A1 kozłuje piłkę na swoim polu ataku, a B1 popełnia faul niesportowy przeciwko A1. Po pierwszym rzucie wolnym A1 zostaje zgłoszona prośba o przerwę na żądanie przez trenera A lub trenera B.

Interpretacja: A1 wykona drugi rzut wolny, a następnie zostanie przyznana przerwa na żądanie. Po przerwie na żądanie drużyna A wznowi grę z linii wprowadzenia piłki na swoim polu ataku i będzie miała 14 sekund na rozegranie akcji.

29/50-34 Przykład: Kiedy zegar czasu akcji wskazuje 19 sekund, A1 kozłuje piłkę na swoim polu ataku, a B2 popełnia faul niesportowy przeciwko A2.

Interpretacja: A2 wykona 2 rzuty wolne bez zawodników wzdłuż linii pola rzutów wolnych. Bez względu na to czy rzuty wolnych są celne, czy nie, drużyna A wznowi grę z linii wprowadzenia piłki na polu ataku i będzie miała 14 sekund na rozegranie akcji.

Ta sama interpretacja ma zastosowanie w sytuacji faulu dyskwalifikującego.

29/50-35 Reguła: Po tym, jak piłka z jakiegokolwiek powodu dotknęła obręczy kosza przeciwników, zegar czasu akcji należy ustawić na 14 sekund, jeżeli posiadanie piłki odzyskuje drużyna, która była w jej posiadaniu, zanim piłka dotknęła obręczy.

29/50-36 Przykład: A1 podaje piłkę do A2. Podczas podania, piłka zostaje dotknięta przez B2, po czym odbija się ona od obręczy, a następnie A3 wchodzi w posiadanie piłki.

Interpretacja: Zegar czasu akcji należy ustawić na 14 sekund w momencie, kiedy A3 wchodzi w posiadanie piłki w dowolnym miejscu na boisku.

29/50-37 Przykład: A1 wykonuje rzut do kosza z gry, gdy zegar czasu akcji wskazuje:

(a) 4 sekundy.

(b) 20 sekund.

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

Interpretacja: W obu sytuacjach zegar czasu akcji należy ustawić na 14 sekund w momencie, kiedy A2 wchodzi w posiadanie piłki w dowolnym miejscu na boisku.

29/50-38 Przykład: A1 wykonuje rzut do kosza z gry. Piłka dotyka obręczy.

(a) B1 dotyka piłkę,

(b) A2 zbija piłkę,

po czym A3 wchodzi w posiadanie piłki.

Interpretacja: Zegar czasu akcji należy ustawić na 14 sekund w momencie, kiedy A3 wchodzi w posiadanie piłki w dowolnym miejscu na boisku.

29/50-39 Przykład: A1 wykonuje rzut do kosza z gry. Piłka dotyka obręczy. B1 dotyka piłkę, która następnie wychodzi poza boisko.

Interpretacja: Drużyna A wprowadzi piłkę najbliżej miejsca, gdzie piłka wyszła poza boisko. Zegar czasu akcji należy ustawić na 14 sekund niezależnie od tego, gdzie nastąpi wznowienie gry.

29/50-40 Przykład: Kiedy zegar czasu akcji wskazuje 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 ze swojego pola obrony najbliżej miejsca, gdzie piłka wyszła poza boisko. Zegar czasu akcji należy ustawić na 14 sekund.

29/50-41 Przykład: A1 wykonuje rzut do kosza z gry, kiedy zegar czasu akcji wskazuje 6 sekund. Piłka dotyka obręczy, po czym A2 wchodzi w posiadanie piłki i jest faulowany przez B2 w sytuacji zbiórki. Jest to trzeci faul drużyny B w tej kwarcie.

Interpretacja: Gra zostanie wznowiona przez drużynę A najbliższej miejsca popełnienia faulu przez B2. Zegar czasu akcji należy ustawić na 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 a B2. Strzałka naprzemiennego posiadania wskazuje, że piłkę wprowadzi drużyna A.

Interpretacja: Drużyna A wprowadzi piłkę najbliższej miejsca wystąpienia sytuacji rzutu sędziowskiego. Zegar czasu akcji należy ustawić na 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:

(a) 8 sekund.

(b) 17 sekund.

Interpretacja: W obu sytuacjach drużyna A wprowadzi piłkę zza linii końcowej obok tablicy. Zegar czasu akcji należy ustawić na 14 sekund.

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

(a) na polu ataku.

(b) na polu obrony.

Interpretacja:

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

(b) Drużyna A popełnia błąd powrotu piłki na pole obrony, ponieważ cały czas była w posiadaniu piłki.

29/50-45 Przykład: A1 wykonuje rzut do kosza. Piłka dotyka obręczy, a następnie B1 zbiera piłkę i ląduje na boisku. A2 wybija piłkę z rąk B1, po czym piłka zostaje złapana przez A3.

Interpretacja: Drużyna B (B1) weszła w posiadanie piłki podczas sytuacji zbiórki, po czym drużyna A (A3) ustanowiła nowe posiadanie piłki. Zatem zegar czasu akcji należy ustawić na 24 sekundy dla drużyny A.

29/50-46 Przykład: Kiedy zegar czasu akcji wskazuje 5 sekund wprowadzający zawodnik A1 podaje piłkę w kierunku kosza przeciwników. Piłka dotyka obręczy, po czym zostaje dotknięta (ale nie kontrolowana) przez A2 lub B2.

Interpretacja: Zegar czasu gry oraz zegar czasu akcji powinny zostać włączone równocześnie, jak tylko piłka dotknie lub zostanie dotknięta przez któregośkolwiek zawodnika na boisku.

Jeżeli drużyna A wejdzie w posiadanie piłki na boisku, będzie miała 14 sekund na rozegranie akcji.

Jeżeli drużyna B wejdzie w posiadanie piłki na boisku, będzie miała 24 sekundy na rozegranie akcji.

29/50-47 Reguła: Kiedykolwiek, podczas akcji z włączonym zegarem czasu gry, drużyna wchodzi w nowe posiadanie żywej piłki w dowolnym miejscu na boisku, będzie miała 24 sekundy na rozegranie akcji.

29/50-48 Przykład: Kiedy zegar czasu gry jest włączony, A1 wchodzi w posiadanie żywej piłki na boisku będąc na swoim polu:

(a) obrony.

(b) ataku.

Interpretacja: W obu sytuacjach drużyna A będzie miała 24 sekundy na rozegranie akcji.

29/50-49 Przykład: Po wprowadzeniu piłki przez drużynę B spoza boiska, A1 wchodzi w oczywiste i natychmiastowe posiadanie piłki będąc na swoim polu:

(a) obrony.

(b) ataku.

Interpretacja: W obu sytuacjach drużyna A będzie miała 24 sekundy na rozegranie akcji.

29/50-50 Reguła: Kiedykolwiek gra jest zatrzymana przez sędziego w wyniku faulu lub błędu (również z powodu wyjścia piłki poza boisko) popełnionego przez drużynę posiadającą piłkę, to piłka zostanie przyznana przeciwnikowi i jeżeli przeciwnik będzie wprowadzał ją na swoim polu ataku, to ta drużyna będzie miała 14 sekund na rozegranie akcji.

29/50-51 Przykład: A1, będąc na swoim polu obrony, podaje piłkę do A2, który również znajduje się na swoim polu obrony. A2 dotyka piłkę, ale jej nie łapie, a następnie piłka wychodzi poza boisko.

Interpretacja: Grę wznowi drużyna B na swoim polu ataku najbliższej miejsca wyjścia piłki poza boisko. Będzie ona miała 14 sekund na rozegranie akcji.

29/50-52 Reguła: Kiedykolwiek drużyna ustanawia nowe posiadanie, wchodzi w posiadanie lub odzyskuje posiadanie żywej piłki gdziekolwiek na boisku, a zegar czasu gry wskazuje mniej niż 24 sekundy, zegar czasu akcji należy wygaszyć.

Kiedykolwiek piłka dotyka obręczy kosza przeciwników i drużyna odzyskuje posiadanie żywej piłki gdziekolwiek na boisku, a zegar czasu gry wskazuje mniej niż 24 sekundy, ale więcej niż 14 sekund, to drużyna ta powinna mieć 14 sekund na zegarze czasu akcji. Jeżeli zegar czasu gry wskazuje 14 sekund lub mniej, zegar czasu akcji należy wygaszyć.

29/50-53 Przykład: Drużynie A zostaje przyznane nowe posiadanie piłki, kiedy pozostaje 12 sekund do zakończenia kwarty.

Interpretacja: Zegar czasu akcji należy wygaszyć.

29/50-54 Przykład: Zegar czasu gry wskazuje 23 sekundy, kiedy A1 wchodzi w nowe posiadanie piłki na boisku. Zegar czasu akcji zostaje wygaszony. Kiedy zegar czasu gry wskazuje 18 sekund, B1 celowo zagrywa nogą piłkę na swoim polu obrony.

Interpretacja: Gra zostanie wznowiona przez drużynę A wprowadzeniem piłki na polu ataku drużyny A najbliższej miejsca popełnienia błędu przez B1, a zegar czasu gry będzie wskazywał 18 sekund. Zegar czasu akcji pozostanie wygaszony.

29/50-55 Przykład: Zegar czasu gry wskazuje 23 sekundy, kiedy A1 wchodzi w nowe posiadanie piłki na boisku. Zegar czasu akcji zostaje wygaszony. Kiedy zegar czasu gry wskazuje 19 sekund, A1 wykonuje rzut do kosza z gry. Piłka dotyka obręczy. Drużyna A ponownie wchodzi w posiadanie piłki – A2 zbiera piłkę – kiedy zegar czasu gry wskazuje 16 sekund.

Interpretacja: W momencie wejścia w posiadanie piłki przez A2, zegar czasu akcji należy włączyć i ustawić 14 sekund dla drużyny A na rozegranie akcji.

29/50-56 Przykład: Zegar czasu gry wskazuje 23 sekundy, kiedy A1 wchodzi w nowe posiadanie piłki na boisku. Zegar czasu akcji zostaje wygaszony. Kiedy zegar czasu gry wskazuje 15 sekund, A1 wykonuje rzut do kosza z gry. Piłka dotyka obręczy, a następnie B1 wybija piłkę poza boisko na swoim polu obrony, kiedy zegar czasu gry wskazuje 12 sekund.

Interpretacja: Gra zostanie wznowiona przez drużynę A wprowadzeniem piłki na polu ataku drużyny A, najbliższej miejsca wyjścia piłki poza boisko, a zegar czasu gry będzie wskazywał 12 sekund. Zegar czasu akcji pozostanie wygaszony.

29/50-57 Przykład: Zegar czasu gry wskazuje 22 sekundy, kiedy A1 wchodzi w nowe posiadanie piłki na boisku. Zegar czasu akcji zostaje wygaszony. Kiedy zegar czasu gry wskazuje 18 sekund, A1 wykonuje rzut do kosza z gry. Piłka nie dotyka obręczy, a następnie B1 wybija piłkę poza boisko na swoim polu obrony, kiedy zegar czasu gry wskazuje:

- (a) 15.5 sekundy.
- (b) 12 sekund.

Interpretacja: Gra zostanie wznowiona przez drużynę A wprowadzeniem piłki na polu ataku drużyny A, najbliższej miejsca wyjścia piłki poza boisko. Zegar czasu akcji pozostanie wygaszony.

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.

Jeżeli zawodnik wybija się ze swojego pola ataku i będąc w powietrzu ustanawia nowe posiadanie piłki przez drużynę, może on opaść z piłką na dowolne miejsce na boisku. Jednakże, zawodnik ten nie może podać piłki do partnera znajdującego się na swoim polu obrony przed tym, jak wyląduje.

30-2 Przykład: A1, będący na swoim polu obrony, uruchamia szybki atak podaniem do A2, który znajduje się na swoim polu ataku. W tym momencie, B1 wybija się z swojego pola ataku, 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 ląduje z piłką na dowolne miejsce na boisku. We wszystkich sytuacjach B1 legalnie znalazł się na polu obrony drużyny B.

30-3 Przykład: Podczas rzutu sędziowskiego pomiędzy A1 a 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 swoim polu ataku, podaje piłkę do A2. A2 wybija się ze swojego pola ataku i będąc w powietrzu łapie piłkę, po czym 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: 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 pole obrony. We wszystkich sytuacjach A2 powoduje nielegalny powrót piłki na pole obrony.

30-5 Przykład: A1, wprowadzający 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 popełnia błąd powrotu piłki na pole obrony. B1 wyskakuje z pola ataku i ustanawia nowe posiadanie piłki. Znajdując się w powietrzu, może wylądować w dowolnym miejscu na boisku, jednak B1 nie może podać piłki do partnera znajdującego się na polu obrony.

- 30-6 Przykład:** Podczas rzutu sędziowskiego pomiędzy A1 a B1 na rozpoczęcie pierwszej kwarty piłka zostaje legalnie zbita do A2 znajdującego się na polu ataku. A2 wybija się i będąc ciągle w powietrzu łapie piłkę, po czym podaje ją do A1 będącego na polu obrony drużyny A zanim A2 opadł na podłogę.

Interpretacja: Drużyna A popełnia błąd powrotu piłki na pole obrony. A2, łapiąc piłkę w powietrzu, może wylądować z piłką w rękach na polu obrony, jednak nie może podać piłki do partnera znajdującego się na polu obrony.

- 30-7 Reguła:** Żywa piłka nielegalnie powraca na pole obrony, kiedy zawodnik drużyny A znajdujący się obiema stopami całkowicie na swoim 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 swoim 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 swoim polu obrony w pobliżu linii środkowej, wykonuje podanie kozłem do A2, który także stoi obiema stopami na swoim 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. Jednakże piłka weszła na pole ataku, a zatem odliczanie okresu 8 sekund należało zatrzymać, w momencie, kiedy piłka dotknęła pola ataku, a następnie rozpocząć pomiar nowego okresu 8 sekund w momencie, kiedy A2 dotknął piłkę na polu obrony.

- 30-10 Przykład:** A1, znajdując się na swoim polu obrony, podaje piłkę na pole ataku. Piłka odbija się od sędziego stojącego na boisku okraciem 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. Jednakże piłka weszła na pole ataku, a zatem odliczanie okresu 8 sekund należało zatrzymać, w momencie, kiedy piłka dotknęła sędziego, a następnie rozpocząć pomiar nowego okresu 8 sekund w momencie, kiedy A2 dotknął piłkę na polu obrony.

- 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 popełnia 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 swoim polu obrony, podaje piłkę do A2, który stoi obiema stopami całkowicie na polu ataku. A2 dotyka piłkę, ale nie kontroluje jej, po czym ta wraca na pole obrony do A1.

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

30-14 **Przykład:** A1, wprowadzając piłkę ze swojego pola ataku, podaje piłkę do A2. A2 wybija się ze swojego pola ataku, łapie piłkę, po czym opada lewą stopą na pole ataku, 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 przez drużynę A na polu ataku.

30-15 **Przykład:** A1 kozłuje piłkę na swoim 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 kozłuje piłkę, która jest na polu 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 8 sekund na wprowadzenie piłki na pole ataku.

30-16 **Przykład:** A1, będąc na swoim polu obrony, podaje piłkę do A2. A2 wybija się z pola ataku i będąc w powietrzu łapie piłkę, po czym opada:

- (a) obiema stopami na swoim polu obrony.
- (b) dotykając linii środkowej.
- (c) okraciem nad linią środkową.

Interpretacja: We wszystkich sytuacjach drużyna A popełnia błąd powrotu piłki na pole obrony. A2 ustanowił posiadanie piłki przez drużynę A na swoim 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, stanowi błąd ingerencji w lot piłki do kosza.

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

- (a) zanim piłka dotknęła 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:

W obu przypadkach B1 popełnia błąd nielegalnego dotykania piłki. 1 punkt zostanie zaliczony A1 i:

- (a) B1 ukarany zostanie faulem technicznym.
- (b) B1 nie zostanie ukarany faulem technicznym.

31-3 **Reguła:** Kiedy piłka jest ponad obręczą podczas podania lub po tym, jak odbiła się od obręczy, dotykanie jej, sięgając przez kosz od spodu, stanowi błąd ingerencji w lot piłki 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 do kosza. Należy zaliczyć 2 lub 3 punkty dla A1.

31-5 **Reguła:** Po tym, jak piłka dotknęła obręczy podczas ostatniego rzutu wolnego, rzut wolny zmienia swój status na rzut z gry za 2 punkty, jeśli piłka zostaje legalnie dotknięta przez któregoś z zawodników, zanim wpadnie do kosza.

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

Interpretacja: Piłka została legalnie dotknięta. Rzut wolny zmienia swój status i należy zaliczyć 2 punkty kapitanowi drużyny A będącemu na boisku.

31-7 Reguła: Po tym, jak piłka dotknie obręczy:

- podczas rzutu do kosza z gry,
- po ostatnim niecelnym rzucie wolnym,
- po sygnale zegara czasu gry kończącym kwartę lub dogrywkę,

i piłka nadal ma szansę wpaść do kosza, zostaje orzeczony faul. Jeżeli dowolny zawodnik dotknie wtedy piłkę, popełnia błąd.

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

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

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

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

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

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

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

- (a) jeśli piłka wpada do kosza, to punkty nie zostają zaliczone.
- (b) należy zaliczyć 1 punkt dla A1.

W obu przypadkach, A2 zostają przyznane 2 rzuty wolne. Gra będzie kontynuowana jak po ostatnim rzucie wolnym.

31-10 Przykład: Po ostatnim rzucie wolnym A1, kiedy piłka odbija się na obręczy, A2 fauluje B2 i jest to 5 faul drużyny A w tej kwarcie. Następnie, kiedy piłka ma szansę wpaść do kosza, zostaje dotknięta przez:

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

Interpretacja: W obu przypadkach zostaje popełniony błąd ingerencji w lot piłki do kosza.

- (a) Jeśli piłka wpada do kosza, to punkty nie zostają zaliczone.
- (b) Należy zaliczyć 1 punkt dla A1.

W obu przypadkach, w wyniku faulu A2, B2 wykona 2 rzuty wolne. Gra będzie kontynuowana jak po ostatnim rzucie wolnym.

31-11 Przykład: Po ostatnim rzucie wolnym A1, kiedy piłka odbija się na obręczy, następuje faul obustronny między B2 a A2. Następnie, kiedy piłka ma szansę wpaść do kosza, zostaje dotknięta przez:

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

Interpretacja: Zostaje popełniony błąd ingerencji w lot piłki do kosza. Faule należy zapisać winnym zawodnikom w protokole.

(a) Jeśli piłka wpada do kosza, to punkty nie zostają zaliczone. Grę należy wznowić zgodnie z procedurą naprzemiennego posiadania piłki z linii końcowej, najbliższej miejsca popełnienia faulu, z wyjątkiem miejsc bezpośrednio za tablicą.

(b) Należy zaliczyć 1 punkt dla A1. Grę wznowi drużyna B z linii końcowej jak po celnym koszu z gry.

31-12 Przykład: Kiedy po rzucie do kosza z gry A1, piłka odbija się od obręczy i ma szansę wpaść do kosza, brzmi sygnał na koniec trzeciej kwarty. Następnie piłka zostaje dotknięta przez:

(a) A2, po czym piłka wpada do kosza.

(b) B2, po czym piłka wpada do kosza.

(c) A2, po czym piłka nie wpada do kosza.

(d) B2, po czym piłka nie wpada do kosza.

Interpretacja: We wszystkich sytuacjach zostaje popełniony błąd ingerencji w lot piłki do kosza. Po sygnale zegara czasu gry kończącym kwartę, żaden zawodnik nie może dotknąć piłki po tym, jak dotknie ona obręczy i nadal ma szansę wpaść do kosza.

(a) Punkty nie zostają zaliczone.

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

(c) Kwarta kończy się.

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

We wszystkich sytuacjach trzecia kwarta kończy się. Grę należy wznowić zgodnie z procedurą naprzemiennego posiadania piłki z linii środkowej.

31-13 Reguła: Jeżeli podczas próby rzutu do kosza z gry, piłka będąca w locie do kosza, zostaje dotknięta przez zawodnika, to mają zastosowanie wszystkie ograniczenia związane z dotykiem piłki i ingerencją w jej lot.

31-14 Przykład: A1 wykonuje rzut do kosza z gry z pola rzutów za 2 punkty 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 zatem:

(a) piłka zostanie przyznana drużynie B do wprowadzenia z przedłużenia linii rzutów wolnych.

(b) należy zaliczyć 2 punkty dla A1.

31-15 Przykład: Piłka jest w powietrzu po rzucie A1 do kosza, gdy B1 fauluje A1. Następnie B2 legalnie dotyka piłkę podczas jej wznoszącego lotu. Piłka wpada do kosza.

Interpretacja: Kosz nie zostaje zaliczony. Piłka staje się martwa, gdy po gwizdku sędziego dotyka ją B2.

31-16 Przykład: A1 wykonuje rzut do kosza z gry. Piłka zostaje dotknięta przez A2 lub B2 w jej najwyższym punkcie lotu do kosza, całkowicie powyżej poziomu obręczy.

Interpretacja: Akcja legalna A2 lub B2. Błąd ma miejsce, kiedy piłka jest dotknięta po tym jak osiągnie najwyższy punkt i zaczyna opadać.

31-17 Reguła: Ingerencją w lot piłki do kosza jest, jeżeli zawodnik powoduje wibrację kosza lub chwytą kosz (obręcz i/lub siatkę) w taki sposób, że piłka nienaturalnie się odbija lub zmienia kierunek, co uniemożliwia wpadnięcie piłki do kosza lub powoduje wpadnięcie piłki do kosza.

31-18 Przykład: Pod koniec meczu A1 wykonuje rzut do kosza z gry za 3 punkty. Podczas gdy piłka jest w locie do kosza, rozbrzmiewa sygnał zegara czasu gry na koniec meczu. Po sygnale dźwiękowym:

(a) B1 powoduje wibrację kosza, przez co piłka nienaturalnie się odbija lub zmienia kierunek i nie wpada do kosza.

(b) A2 powoduje wibrację kosza, przez co piłka zmienia kierunek i wpada do kosza.

Interpretacja: Nawet po sygnale zegara czasu gry kończącym mecz piłka pozostaje żywa. Dlatego popełniony został błąd ingerencji w lot piłki do kosza przez:

(a) B1. A1 zostaną zapisane 3 punkty.

(b) A2. Punkty A1 nie zostaną zaliczone.

31-19 Reguła: Ingerencją w lot piłki do kosza jest, jeżeli zawodnik obrony lub ataku dotyka kosza (obręczy lub siatki) lub tablicy, podczas gdy piłka jest w kontakcie z obręczą i ciągle ma szansę wpaść do kosza (rysunek 3).



Rysunek 3. Piłka w kontakcie z obręczą

31-20 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 do kosza.

31-21 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: A2 i B2 popełniają błąd ingerencji w lot piłki od kosza. W obu sytuacjach punkty nie zostają zaliczone. Jest to sytuacja rzutu sędziowskiego. Gra będzie wznowiona według naprzemiennego posiadania piłki.

31-22 Reguła Chwytanie obręczy lub siatki w celu zagrania piłką jest błędem ingerencji w lot piłki do kosza.

31-23 Przykład: A1 wykonuje rzut do kosza z gry. Piłka odbija się od obręczy, a następnie:

(a) A2 chwytą obręcz i dobija piłkę do kosza.

(b) A2 chwytą obręcz, kiedy piłka ma szansę wpaść do kosza. Piłka wpada do kosza.

(c) B2 chwytą obręcz i zbija piłkę.

(d) B2 chwytą obręcz, kiedy piłka ma szansę wpaść do kosza. Piłka nie wpada do kosza.

Interpretacja: We wszystkich sytuacjach zostaje popełniony błąd ingerencji w lot piłki do kosza A2 lub B2.

(a) i (b) Punkty nie zostają zaliczone. Drużyna B wprowadzi piłkę z przedłużenia linii rzutów wolnych.

(c) i (d) Należy zaliczyć 2 lub 3 punkty dla A1. Grę należy wznowić z linii końcowej jak po celnym koszu z gry.

31-24 Reguła: Ingerencja w lot piłki do kosza następuje, jeżeli zawodnik obrony dotyka piłkę, kiedy ta znajduje się w koszu (rysunek 4).



Rysunek 4. Piłka w koszu

31-25 Przykład: A1 wykonuje rzut do kosza z gry za 2 punkty. Kiedy piłka toczy się na obręcz, a jej część znajduje się wewnątrz kosza i poniżej obręczy.

(a) B1 dotyka piłkę.

(b) A2 dotyka piłkę.

Interpretacja: Piłka znajduje się w koszu, kiedy jakkolwiek jej część znajduje się wewnątrz kosza i poniżej poziomu obręczy.

(a) B1 popełnia błąd ingerencji w lot piłki. A1 zostają zaliczone 2 punkty.

(b) Jest to legalne zagranie A2. Zawodnik ataku może dotykać piłkę.

31-26 Przykład: A1 wykonuje rzut do kosza za 2 punkty. Sygnał zegara czasu gry kończący kwartę rozbrzmiewa, gdy piłka toczy się na obręcz, a jej najmniejsza część znajduje się w koszu. Po sygnale zegara czasu gry:

(a) A2 dotyka piłki.

(b) B2 dotyka piłki.

Interpretacja: Jest to błąd ingerencji popełniony przez:

(c) A2. Kosz, jeśli został zdobyty, nie zostaje zaliczony.

(d) B2. A1 zostają zaliczone 2 punkty.

Po sygnale zegara czasu gry kończącym kwartę każde dotknięcie piłki przez zawodnika którejkolwiek drużyny powoduje, że piłka staje się martwa.

31-27 Przykład: A1 wykonuje ostatni rzut wolny. Piłka odbija się od obręczy, dotyka tablicy, a następnie toczy się po obręcz, mając swoją najmniejszą część wewnątrz kosza. Następnie:

(a) B2

(b) A2

dotyka piłki, gdy ta nadal znajduje się w kontakcie z obręczą.

Interpretacja:

(a) Jest to błąd ingerencji popełniony przez B2.

(b) Jest to legalne zagranie A2.

W obu przypadkach A1 zostaje zaliczony 1 punkt.

Art. 33 Zetknięcia osobiste: ogólne zasady

33-1 Reguła: Zasada cylindra ma zastosowanie do wszystkich zawodników, niezależnie czy jest to zawodnik obrony czy ataku.

33-2 Przykład: A1, będąc w wysoku, wykonuje rzut do kosza z gry za 3 punkty. A1 wysuwa nogę i powoduje nielegalny kontakt z B1.

Interpretacja: A1 popełnia faul - wystawia nogę poza swój cylinder i to on jest odpowiedzialny za nielegalny kontakt z przeciwnikiem.

33-3 Reguła: Intencją przepisu o półkolu bez szarży (art. 33.10) 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 (rysunek 5). 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 używają rąk, nóg lub ciała powodując nielegalny kontakt z przeciwnikiem.



Rysunek 5. Pozycja zawodnika wewnątrz/na zewnątrz obszaru półkola bez szarży

33-4 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.

33-5 Przykład: A1 kozłuje piłkę wzdłuż linii końcowej i będąc w obszarze bezpośrednio za tablicą, skacze w bok, w kierunku linii rzutów wolnych, 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 wskakuje w obszar półkola bez szarży z miejsca bezpośrednio za tablicą.

33-6 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.

33-7 **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.

33-8 **Przykład:** A1 penetruje pod kosz i jest w akcji rzutowej. Będąc ciągle w powietrzu, 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.

33-9 **Przykład:** A1 wchodzi pod kosz w akcji rzutowej. Przed wypuszczeniem piłki z rąk podczas rzutu A1 ręką odpycha B1, który znajduje się w kontakcie z obszarem półkola bez szarży.

Interpretacja: A1 popełnia faul w ataku. Przepis o obszarze półkola bez szarży nie ma zastosowania, ponieważ A1 nielegalnie używa ręki.

33-10 **Przykład:** A1 wybija się poza obszarem półkola bez szarży będąc w akcji rzutowej do kosza i dochodzi do kontaktu z B1, który znajduje się w powietrzu po pionowym wyskoku z obszaru półkola bez szarży.

Interpretacja: Jest to legalne zagranie B1. Przepis o obszarze półkola bez szarży nie ma zastosowania, ponieważ B1 w momencie kontaktu z A1 nie ma jednej lub obu stóp w kontakcie z obszarem półkola bez szarży. Każdy kontakt należy oceniać zgodnie z pozostałymi przepisami.

33-11 **Reguła:** Faul osobisty to nielegalne zetknięcie zawodnika z przeciwnikiem. Zawodnika powodującego nielegalny kontakt z przeciwnikiem należy odpowiednio ukarać.

33-12 **Przykład:** A1 wykonuje rzut do kosza z gry. B1 popycha B2, który powoduje nielegalny kontakt z A1, który jest w trakcie akcji rzutowej. Piłka wpada do kosza.

Interpretacja: 2 albo 3 punkty zostają zaliczone A1. B2, który spowodował nielegalny kontakt z A1, zostaje ukarany faulem osobistym. A1 wykona 1 rzut wolny, a gra będzie kontynuowana jak po ostatnim rzucie wolnym.

33-13 **Przykład:** A1 wykonuje rzut do kosza z gry. B2 popycha A2, który następnie powoduje kontakt z A1. Piłka wpada do kosza. Jest to trzeci faul drużyny B w tej kwarcie.

Interpretacja: A1 zostają przyznane 2 lub 3 punkty. Drużyna A wznowi grę wprowadzeniem piłki z miejsca najbliższego popełnienia faulu przez B2.

Art. 34 Faul osobisty

34-1 **Reguła:** Kiedy zegar czasu gry wskazuje 2:00 lub mniej w czwartej kwarcie lub w każdej dogrywce, a piłka znajduje się w rękach sędziego lub jest oddana do dyspozycji wprowadzającego, zawodnik obrony powoduje nielegalny kontakt z zawodnikiem atakującym znajdującym się na boisku, ma miejsce faul podczas wprowadzenia piłki, chyba że kontakt spełnia kryteria faulu niesportowego. Zawodnik faulowany wykona 1 rzut wolny, bez zawodników na miejscach wzdłuż obszaru ograniczonego, niezależnie od liczby fauli drużyny broniącej w czwartej kwarcie. Gra zostanie wznowiona wprowadzeniem piłki przez drużynę niepopołniającą przewinienia najbliższego miejsca naruszenia przepisów.

34-2 **Przykład:** Kiedy zegar czasu gry w czwartej kwarcie wskazuje 1:31, zanim piłka opuściła ręce A1 podczas wprowadzania, B2 powoduje nielegalny kontakt z A2 znajdującym się na boisku. Zostaje orzeczony faul podczas wprowadzenia piłki popełniony przez B2.

Interpretacja: Niezależnie od liczby fauli drużyny B w czwartej kwarcie, A2 wykona 1 rzut wolny, bez zawodników na miejscach wzdłuż obszaru ograniczonego. Gra zostanie wznowiona przez drużynę A wprowadzeniem piłki z miejsca najbliższego popełnienia faulu przez B2.

Jeżeli wprowadzenie piłki nastąpi:

(e) na polu obrony, drużyna A będzie miała 24 sekundy na zegarze czasu akcji.

(f) na polu ataku, jeśli zegar wskazuje 14 sekund lub więcej pomiar będzie kontynuowany, a 14 sekund — jeśli zegar wskazuje 13 sekund lub mniej.

34-3 Przykład: Kiedy zegar czasu gry w czwartej kwarcie wskazuje 1:24, po celnym rzucie z gry lub celnym rzucie wolnym B1, A1 ma piłkę w rękach podczas wprowadzania piłki. Zanim A1 wypuszcza piłkę, B2 powoduje nielegalny kontakt z A2 znajdującym się na boisku. Jest to piąty faul drużyny B w tej kwarcie.

Interpretacja: Jeśli kontakt B2 z A2 nie spełnia kryteriów faulu niesportowego, jest to faul podczas wprowadzenia piłki. Niezależnie od liczby fauli drużyny B w czwartej kwarcie, A2 wykona 1 rzut wolny bez zawodników na miejscach wzdłuż obszaru ograniczonego. Gra zostanie wznowiona przez drużynę A wprowadzeniem piłki z miejsca najbliższego popełnienia faulu przez B2, z wyjątkiem miejsc bezpośrednio za tablicą. Zawodnik drużyny A wprowadzający piłkę nie może poruszać się wzdłuż linii końcowej z wyznaczonego do wprowadzenia miejsca ani podawać piłki partnerowi znajdującemu się za linią końcową przed wprowadzeniem piłki na boisko.

34-4 Przykład: Kiedy zegar czasu gry wskazuje 58 sekund w czwartej kwarcie, zanim A1 wypuści piłkę podczas wprowadzania, B2 powoduje nielegalny kontakt z A2 znajdującym się na boisku.

Interpretacja: O ile kontakt B2 z A2 nie spełnia kryteriów faulu niesportowego, jest to faul podczas wprowadzenia piłki. A2 wykona 1 rzut wolny, bez zawodników na miejscach wzdłuż obszaru ograniczonego. Gra zostanie wznowiona przez drużynę A wprowadzeniem piłki z miejsca najbliższej popełnienia faulu przez B2.

34-5 Przykład: Kiedy zegar czasu gry wskazuje 55 sekund w czwartej kwarcie, zanim A1 wypuszcza piłkę podczas wprowadzania, B2 powoduje kontakt z A2 spełniający kryteria faulu niesportowego. Zostaje orzeczony faul niesportowy B2.

Interpretacja: A2 wykona 2 rzuty wolne, bez zawodników na miejscach wzdłuż obszaru ograniczonego. Gra zostanie wznowiona przez drużynę A wprowadzeniem piłki do gry z linii wprowadzenia na jej polu ataku. Drużyna A będzie miała 14 sekund na rozegranie akcji.

34-6 Przykład: Kiedy zegar czasu gry wskazuje 54 sekundy w czwartej kwarcie, zanim A1 wypuszcza piłkę podczas wprowadzania, B2 powoduje nielegalny kontakt z A2 znajdującym się na boisku. Zostaje orzeczony faul podczas wprowadzenia piłki popełniony przez B2. Następnie A2 zostaje ukarany faulem technicznym.

Interpretacja: Gra zostanie wznowiona 1 rzutem wolnym wykonywanym przez dowolnego zawodnika drużyny B, następnie 1 rzutem wolnym wykonywanym przez A2, a potem wprowadzeniem piłki przez drużynę A z miejsca najbliższego popełnienia faulu przez B2. Jeżeli wprowadzenie piłki nastąpi na polu obrony, drużyna A będzie miała 24 sekundy na zegarze czasu akcji. Jeżeli wprowadzenie piłki nastąpi na polu ataku, jeśli zegar wskazywał 13 sekund lub mniej, drużyna A będzie miała 14 sekund na rozegranie akcji. Jeśli wskazywał 14 sekund lub więcej, pomiar będzie kontynuowany.

34-7 Przykład: Kiedy zegar czasu gry wskazuje 53 sekundy w czwartej kwarcie, zanim A1 wypuszcza piłkę podczas wprowadzania, A2 wchodzi w kontakt z B2 znajdującym się na boisku. Zostaje orzeczony faul drużyny posiadającej piłkę popełniony przez A2.

Interpretacja: Drużyna A nie uzyskała korzyści w wyniku faulu drużyny posiadającej piłkę popełnionego przez A2. A2 zostaje orzeczony faul osobisty, chyba że kontakt spełnia kryteria faulu niesportowego lub faulu dyskwalifikującego. Gra zostanie wznowiona przez drużynę B wprowadzeniem piłki z miejsca najbliższego miejsca popełnienia faulu przez A2.

34-8 Przykład: Kiedy zegar czasu gry wskazuje 51 sekund w czwartej kwarcie, a wynik meczu to A 83 – B 80, A1 ma piłkę w rękach podczas wprowadzania, gdy B2 wchodzi w kontakt z A2 w innym obszarze boiska niż miejsce wprowadzenia. Zostaje orzeczony faul B2 na A2.

Interpretacja: Jeśli kontakt B2 z A2 nie spełnia kryteriów faulu niesportowego, jest to faul podczas wprowadzenia piłki. A2 wykona 1 rzut wolny, bez zawodników na miejscach przy wzdłuż obszaru ograniczonego. Gra zostanie wznowiona przez drużynę A wprowadzeniem piłki z najbliższej miejsca popełnienia faulu przez B2.

34-9 Przykład: Kiedy zegar czasu gry wskazuje 48 sekund w czwartej kwarcie, a wynik meczu to A 83 – B 80, piłka opuściła już ręce A1 podczas wprowadzania, gdy B2 wchodzi w kontakt z A2 w zupełnie innym miejscu na boisku niż miejsce wprowadzenia piłki. Zostaje orzeczony faul B2 na A2.

Interpretacja: Nie jest to faul podczas wprowadzenia piłki, ponieważ piłka opuściła już ręce wprowadzającego A1. Jeśli kontakt B2 z A2 nie spełnia kryteriów faulu niesportowego lub faulu dyskwalifikującego, jest to faul osobisty i należy go ukarać zgodnie z pozostałymi przepisami.

Art. 35 Faul obustronny

35-1 Reguła: Faule mogą być osobiste, niesportowe, dyskwalifikujące lub techniczne. Aby uznać faul za obustronny, oba faule muszą być faulami zawodników, muszą zostać popełnione wzajemnie przeciwko sobie i muszą być tej samej kategorii: osobiste lub niesportowe/dyskwalifikujące. Faul obustronny musi być związany z kontaktem z przeciwnikiem, dlatego faule techniczne nie mogą być rozstrzygane w myśl tego artykułu.

Jeżeli oba faule zostały popełnione mniej więcej w tym samym czasie, ale nie są tej samej kategorii (osobiste, niesportowe/dyskwalifikujące), to nie jest to faul obustronny. Kary za takie faule nie kasują się wzajemnie. Faul osobisty zawsze należy uznać za popełniony jako pierwszy, a faul niesportowy/dyskwalifikujący jako drugi.

35-2 Przykład: A1 kozłuje, kiedy A2 i B2 zostają ukarani faulami technicznymi.

Interpretacja: Nie jest to faul obustronny. Kary za faule techniczne kasują się wzajemnie. Gra zostanie wznowiona najbliższej miejsca, gdzie znajdowała się piłka w momencie orzeczenia pierwszego faulu technicznego. Drużyna A będzie dogrywać czas pozostały na zegarze czasu akcji.

35-3 Przykład: Kozłujący A1 oraz kryjący go B1 faulują się wzajemnie mniej więcej w tym samym czasie. Jest to 2 faul drużyny A i 5 faul drużyny B w kwarcie.

Interpretacja: Oba faule są tej samej kategorii (osobiste), a zatem jest to faul obustronny. Różna liczba fauli drużyn nie jest istotna. Gra zostanie wznowiona przez drużynę A najbliższej miejsca popełnienia faulu obustronnego. Drużyna A będzie dogrywać czas pozostały na zegarze czasu akcji.

35-4 Przykład: A1, będący w akcji rzutowej, oraz B1 faulują się wzajemnie mniej więcej w tym samym czasie.

Interpretacja: Oba faule są tej samej kategorii (osobiste), a zatem jest to faul obustronny.

Jeżeli rzut A1 jest celny, punkty nie zostaną zaliczone, a drużyna A wprowadzi piłkę z przedłużenia linii rzutów wolnych.

Jeżeli rzut A1 jest niecelny, gra zostanie wznowiona przez drużynę A najbliższej miejsca popełnienia faulu obustronnego. Drużyna A będzie dogrywać czas pozostały na zegarze czasu akcji.

35-5 Przykład: A1 wykonał rzut do kosza z gry. Kiedy piłka jest w locie do kosza, A1 i B1 faulują się wzajemnie mniej więcej w tym samym czasie.

Interpretacja: Oba faule są tej samej kategorii (osobiste), a zatem jest to faul obustronny.

Jeżeli rzut A1 jest celny, punkty zostaną zaliczone, a piłkę wprowadzi drużyna B z linii końcowej jak po celnym rzucie z gry.

Jeżeli rzut A1 jest niecelny, jest to sytuacja rzutu sędziowskiego. Gra zostanie wznowiona zgodnie z kierunkiem strzałki naprzemiennego posiadania piłki.

35-6 **Przykład:** Drużyna A ma 2 faule w kwarcie, a drużyna B 3 faule. Następnie:

- (a) kiedy A2 kozłuje piłkę, A1 i B1 wzajemnie odpychają się w walce o pozycję.
- (b) w trakcie zbiórki A1 i B1 wzajemnie odpychają się.
- (c) kiedy A1 otrzymuje podanie od A2, A1 i B1 wzajemnie odpychają się.

Interpretacja: We wszystkich sytuacjach jest to faul obustronny. Gra zostanie wznowiona:

- (a) i (c) przez drużynę A, najbliższej miejsca popełnienia faulu obustronnego.
- (b) zgodnie z kierunkiem strzałki naprzemiennego posiadania piłki.

35-7 **Przykład:** A1 podczas kozłowania zostaje sfaulowany przez B1. Jest to 3 faul drużyny B w kwarcie. A1, mniej więcej w tym samym czasie, zostaje ukarany faulem niesportowym za uderzenie B1 łokciem.

Interpretacja: Oba faule nie są tej samej kategorii (osobisty i niesportowy), a zatem nie jest to faul obustronny. Kary nie kasują się wzajemnie. Faul osobisty został popełniony jako pierwszy. Prawo do wprowadzenia piłki dla drużyny A za faul B1 przepada, z racji tego, że mamy do wykonania karę za kolejny faul. B1 wykona 2 rzuty wolne bez zawodników na miejscach wzdłuż pola rzutów wolnych. Następnie gra zostanie wznowiona przez drużynę B z linii wprowadzenia piłki na polu ataku. Drużyna B będzie miała 14 sekund na rozegranie akcji.

35-8 **Przykład:** A1 podczas kozłowania zostaje sfaulowany przez B1. Jest to 5 faul drużyny B w kwarcie. A1, mniej więcej w tym samym czasie, zostaje ukarany faulem niesportowym za uderzenie B1 łokciem.

Interpretacja: Oba faule nie są tej samej kategorii (osobisty i niesportowy), a zatem nie jest to faul obustronny. Kary nie kasują się wzajemnie. Faul osobisty zawsze należy uznać za popełniony jako pierwszy. A1 wykona 2 rzuty wolne bez zawodników na miejscach wzdłuż pola rzutów wolnych. B1 wykona 2 rzuty wolne, również bez zawodników na miejscach wzdłuż pola rzutów wolnych. Następnie gra zostanie wznowiona przez drużynę B z linii wprowadzenia piłki na polu ataku. Drużyna B będzie miała 14 sekund na rozegranie akcji.

35-9 **Przykład:** A1 kozłując fauluje B1. Jest to 5 faul drużyny A w kwarcie. B1, mniej więcej w tym samym czasie, zostaje ukarany faulem niesportowym za uderzenie A1 łokciem.

Interpretacja:

Oba faule nie są tej samej kategorii (osobisty i niesportowy), a zatem nie jest to faul obustronny. Kary nie kasują się wzajemnie. Faul osobisty zawsze należy uznać za popełniony jako pierwszy. Prawo do wprowadzenia piłki dla drużyny B za faul A1 przepada, z racji tego, że mamy od wykonania karę za kolejny faul. A1 wykona 2 rzuty wolne bez zawodników na miejscach wzdłuż pola rzutów wolnych. Następnie gra zostanie wznowiona przez drużynę A z linii wprowadzenia piłki na polu ataku. Drużyna A będzie miała 14 sekund na rozegranie akcji.

35-10 **Przykład:** A1 kozłuje, kiedy A1 i B1 popełniają wzajemnie faule przeciwko sobie mniej więcej w tym samym czasie.

- (a) Oba faule są osobiste.
- (b) Oba faule są niesportowe.
- (c) Faul A1 jest niesportowy, faul B1 dyskwalifikujący.
- (d) Faul A1 jest dyskwalifikujący, faul B1 niesportowy.

Interpretacja: Oba faule są tej samej kategorii (faule osobiste lub niesportowy/dyskwalifikujący), a zatem jest to faul obustronny. Gra zostanie wznowiona przez drużynę A najbliższej miejsca popełnienia faulu obustronnego. Drużyna A będzie dogrywać czas pozostały na zegarze czasu akcji.

Art. 36 Faul techniczny

36-1 Reguła: Jeśli sędzia oficjalnie ostrzega zawodnika za zagranie lub zachowanie, którego powtórzenie może skutkować orzeczeniem faulu 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: A1 dostaje ostrzeżenie za przeszkadzanie i opóźnianie wprowadzenia piłki lub jakiegokolwiek inne zachowanie, którego powtórzenie może skutkować faulem technicznym.

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 macha rękami przed oczami rzucającego A1 albo rozprasza jego uwagę głośno krzycząc lub mocno tupiąc. Rzut do kosza z gry jest:

- (a) celny.
- (b) niecelny.

Interpretacja:

- (a) Punkty A1 zostają zaliczone. Zawodnikowi B1 należy udzielić ostrzeżenia, które również należy przekazać trenerowi B. Gra zostanie wznowiona przez drużynę B zza linii końcowej.

Jeśli dowolny z członków drużyny B otrzymał wcześniej ostrzeżenie za podobne zachowanie, B1 należy ukarać faulem technicznym. Dowolny zawodnik drużyny A wykona 1 rzut wolny bez zawodników wzdłuż obszaru ograniczonego.

- (b) B1 zostaje ukarany faulem technicznym. Dowolny zawodnik drużyny A wykona 1 rzut wolny bez zawodników na miejscach wzdłuż obszaru ograniczonego. Gra zostanie wznowiona wprowadzeniem piłki przez drużynę A najbliższej miejsca, gdzie znajdowała się piłka w momencie orzeczenia faulu technicznego B1.

36-5 Reguła: Jeżeli sędziowie odkryją, że w jednej drużynie na boisku jednocześnie przebywa więcej niż 5 zawodników w czasie gry z włączonym zegarem, błąd powinien zostać naprawiony niezwłocznie, ale bez postawienia drużyny przeciwnej w sytuacji niekorzystnej.

Wszystko, co wydarzyło się w okresie pomiędzy nielegalnym udziałem zawodnika a zatrzymaniem gry, pozostaje w mocy.

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 opuścił boisko i orzec faul techniczny dla trenera zapisany jako "B1", 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 6 zawodników drużyny A znajduje się na boisku. W tym momencie:

- (a) drużyna B (z 5 zawodnikami)
- (b) drużyna A (z 6 zawodnikami)

jest w posiadaniu piłki.

Interpretacja: Grę należy zatrzymać natychmiast, jeśli nie postawi to drużyna B w sytuacji niekorzystnej. W obu sytuacjach zawodnik drużyny A wskazany przez trenera musi opuścić boisko. Należy orzec faul techniczny dla trenera drużyny A i zapisać w protokole jako „B₁”.

36-7 Przykład: Podczas gry, kiedy zegar czasu gry jest uruchomiony, drużyna A ma 6 zawodników na boisku. Zostaje to odkryte i następuje zatrzymanie gry po tym, jak:

- (a) A1 popełnił faul w ataku.
- (b) A1 zdobył punkty z gry.
- (c) B1 popełnił faul przeciwko A1, rzucającemu niecelnie do kosza z gry.
- (d) Szósty zawodnik drużyny A opuścił boisko.

Interpretacja: We wszystkich przypadkach trener drużyny A zostaje ukarany faulem technicznym zapisanym jako „B₁”.

W sytuacjach (a), (b) oraz (c) jeden zawodnik drużyny A, wskazany przez trenera, musi opuścić boisko. Dowolny zawodnik drużyny B wykona 1 rzut wolny, bez zawodników na miejscach wzdłuż obszaru ograniczonego.

Gra zostanie wznowiona:

- (a) wprowadzeniem piłki przez drużynę B z miejsca najbliższego popełnienia faulu przez A1.
- (b) wprowadzeniem piłki przez drużynę B zza linii końcowej, jak po celnym koszu.
- (c) rzutami wolnymi (2 lub 3), które wykona A1.
- (d) z miejsca najbliższego przerwania gry. Jeżeli żadna z drużyn nie miała kontroli nad piłką ani prawa do jej posiadania, ma miejsce sytuacja rzutu sędziowskiego.

36-8 Reguła: Po orzeczeniu piątego faulu osobistego, faulu technicznego lub faulu niesportowego, zawodnik staje się zawodnikiem wykluczonym i powinien usiąść w strefie ławki drużyny.

Kiedy sędziowie stwierdzają, że zawodnik wykluczony znajduje się na boisku podczas gdy zegar czasu gry jest włączony, oznacza to, że zawodnik ten pozostał na boisku lub ponownie wszedł na boisko w sposób nielegalny.

Błąd ten musi zostać natychmiast naprawiony, bez stawiania przeciwników w niekorzystnej sytuacji.

Wszystko, co wydarzyło się w okresie pomiędzy nielegalnym uczestnictwem zawodnika a przerwaniem gry, pozostaje w mocy.

Zawodnik wykluczony zostaje usunięty z gry, a przeciwko trenerowi tej drużyny zostaje orzeczony faul techniczny, zapisany jako „B₁”. Trener jest odpowiedzialny za to, aby podczas okresu gry z włączonym zegarem na boisku przebywali wyłącznie zawodnicy uprawnieni do gry.

36-9 Przykład: Kiedy zegar czasu gry jest włączony, zawodnik wykluczony B1 przebywa na boisku. Nielegalne uczestnictwo B1 zostaje rozpoznane, gdy piłka jest:

- (a) ponownie żywa, a drużyna A jest w posiadaniu piłki.
- (c) ponownie żywa, a drużyna B jest w posiadaniu piłki.
- (d) ponownie martwa, a B1 nadal znajduje się w grze.

Interpretacja: Gra zostaje natychmiast zatrzymana, chyba że drużyna A zostałaby w ten sposób postawiona w niekorzystnej sytuacji. B1 zostaje usunięty z gry. Trener drużyny B zostaje ukarany faulem technicznym, zapisanym jako „B₁”.

36-10 Przykład: Kiedy zegar czasu gry jest włączony, zawodnik wykluczony A1 przebywa na boisku. Nielegalne uczestnictwo A1 zostaje rozpoznane, gdy:

- (a) A1 zdobył punkty z gry.
- (b) A1 fauluje B1.
- (c) A1 został sfaulowany przez B1 (piąty faul drużyny B w kwarcie).

Interpretacja: Gra zostaje natychmiast zatrzymana. A1 zostaje usunięty z gry. Trener drużyny A zostaje ukarany faulem technicznym, zapisanym jako „B₁”.

- (a) Punkty dla A1 zostają zaliczone.
- (b) Faul popełniony przez A1 zostaje potraktowany jako faul osobisty i należy go zapisać w protokole w miejscu za rubryką przeznaczoną na piąty faul.
- (c) 2 rzuty wolne wykona zmiennik zawodnika A1.

36-11 Przykład: Kiedy zegar czasu gry wskazuje 7 sekund w czwartej kwarcie, a wynik meczu to A 70 – B 70, zawodnikowi A1 orzeczony jest piąty faul osobisty i staje się on zawodnikiem wykluczonym. Po przerwie na żądanie drużyna A wchodzi w posiadanie piłki, a A1 zdobywa kosz. Nielegalne uczestnictwo A1 zostaje rozpoznane przy 1 sekundzie pozostałej na zegarze czasu gry.

Interpretacja: Punkty A1 zostają zaliczone. Trener drużyny A zostaje ukarany faulem technicznym, zapisanym jako „B₁”. Dowolny zawodnik drużyny B wykona 1 rzut wolny, bez zawodników na miejscach wzdłuż obszaru ograniczonego. Gra zostanie wznowiona przez drużynę B wprowadzeniem piłki zza linii końcowej, a na zegarze czasu gry pozostanie 1 sekunda.

36-12 Reguła: Jeżeli zawodnik próbuje wymusić faul, następująca procedura ma zastosowanie:

- Sędzia, nie przerywając gry, sygnalizuje próbę wymuszenia faulu 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 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 zawodnikowi oraz jego trenerowi za wcześniejszą próbę wymuszenia.
- W sytuacji, kiedy zawodnik próbuje wymusić faul bez jakiegokolwiek kontaktu z przeciwnikiem, faul techniczny może zostać orzeczony od razu, z pominięciem procedury ostrzeżenia.
- Wszystkie sytuacje próby wymuszenia faulu muszą być egzekwowane, niezależnie od tego, czy w tej samej akcji zostały orzeczone faule lub błędy, czy też nie.
- Zawodnik może w jednej akcji zostać ukarany zarówno faulem, jak i ostrzeżeniem za próbę wymuszenia faulu, a także zawodnik, który faktycznie został sfaulowany, może otrzymać ostrzeżenie za próbę wymuszenia faulu.

36-13 Przykład: B1 broni kozłującego A1. A1 odpycha B1, po czym wykonuje nagły ruch głową, próbując sprawić wrażenie, że został sfaulowany przez B1. Sędzia orzeka faul ofensywny A1.

Interpretacja: Oprócz faulu ofensywnego orzeczonego przeciwko A1, sędzia udzieli A1 ostrzeżenia za próbę wymuszenia faulu (jeśli jest to pierwsze ostrzeżenie dla tej drużyny) albo orzeknie faul techniczny (jeżeli drużyna była wcześniej ostrzegana).

36-14 Przykład: B1 broni kozłującego A1. B1 odpycha A1, a A1 wykonuje nagły ruch głową, próbując sprawić wrażenie, że został sfaulowany przez B1. Sędzia orzeka faul w obronie B1.

Interpretacja: Oprócz faulu w obronie orzeczonego przeciwko B1, sędzia udzieli A1 ostrzeżenia za próbę wymuszenia faulu (jeśli jest to pierwsze ostrzeżenie dla tej drużyny) albo orzeknie faul techniczny (jeżeli drużyna była wcześniej ostrzegana).

36-15 Przykład: B1 broni kozłującego A1. A1 wykonuje nagły ruch głową, próbując sprawić wrażenie, że został sfaulowany przez B1. Sędzia dwukrotnie pokazuje sygnał „udawania faulu”. Później w meczu, w ramach tego samego okresu gry z włączonym zegarem:

- (a) A1 upada na boisko, próbując sprawić wrażenie, że został odepchnięty przez B1.
- (b) B2 upada na boisko, próbując sprawić wrażenie, że został odepchnięty przez A2.

Interpretacja:

- (a) Sędzia udzielił już A1 ostrzeżenia za pierwszą próbę wymuszenia faulu, sygnalizując to dwukrotnym gestem „udawania faulu”. A1 zostaje ukarany faulem technicznym za drugą próbę wymuszenia – upadek na boisko – nawet jeśli gra nie została zatrzymana, aby przekazać wcześniejsze ostrzeżenie.
- (b) Sędzia udzieli B2 pierwszego ostrzeżenia za próbę wymuszenia faulu, dwukrotnie pokazując gest „udawania faulu”. Ostrzeżenie zostanie przekazane B2 oraz trenerowi drużyny B przy najbliższym zatrzymaniu gry. Ponieważ jest to pierwsza przerwa w grze od momentu próby wymuszenia faulu przez A1, w tym momencie należy również przekazać ostrzeżenie trenerowi drużyny A.

36-16 Przykład: B1 broni kozłującego A1. B1 upada na boisko, próbując sprawić wrażenie, że został sfaulowany przez A1. Jednocześnie A1 wykonuje nagły ruch głową, próbując sprawić wrażenie, że został sfaulowany przez B1.

Interpretacja: Sędzia udziela ostrzeżenia zarówno A1, jak i B1 za próbę wymuszenia faulu (jeśli jest to pierwsze ostrzeżenie dla ich drużyn) albo orzeka faul techniczny (jeżeli drużyna danego zawodnika była już wcześniej ostrzegana).

36-17 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, niesportowy, a nawet dyskwalifikujący. Jeżeli w wyniku takiego zagrania nie następuje kontakt, to można orzec faul techniczny.

36-18 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: Zaganie A1 nie jest zgodne z duchem i intencją przepisów. Faul techniczny może zostać orzeczony przeciwko A1.

36-19 Reguła: Zawodnik, który popełnił 2 faule techniczne lub 2 faule niesportowe, lub 1 faul niesportowy i 1 faul techniczny, zostaje automatycznie zdyskwalifikowany z meczu.

Trener, który popełni 2 faule techniczne oznaczone jako „C” (wynikające z osobistego niesportowego zachowania) lub łącznie 3 faule techniczne — niezależnie od tego, czy wszystkie oznaczone są jako „B”, czy jeden z nich jako „C” — zostaje automatycznie zdyskwalifikowany z meczu.

Każda osoba zdyskwalifikowana musi natychmiast opuścić boisko (nie dłużej niż w ciągu 30 sekund) oraz udać się do szatni swojej drużyny i pozostać w niej do końca meczu lub opuścić budynek.

36-20 Przykład: A1 został ukarany faulem technicznym w pierwszej połowie meczu za wieszanie się na obręczy. W drugiej połowie meczu A1 zostaje ukarany drugim faulem technicznym za niesportowe zachowanie.

Interpretacja: A1 zostaje zdyskwalifikowany. Drugi faul techniczny jest jedynym faulem, który należy orzec i nie wymierza się żadnej dodatkowej kary za dyskwalifikację. Mierzący czas gry musi natychmiast powiadomić sędziów, gdy zawodnik popełnił drugi faul techniczny i podlega dyskwalifikacji.

36-21 Reguła: Zawodnik, który popełnia 5 fauli staje się zawodnikiem wykluczonym. Jeżeli popełnia on później faul techniczny, to faul ten zapisuje się jego trenerowi literą „B₁”. Nawet jeśli zawodnik ten wcześniej popełnił faul techniczny lub niesportowy, w ramach jego 5 fauli zawodnika, nie zostaje on zdyskwalifikowany i może pozostać w strefie ławki swojej drużyny.

36-22 **Przykład:** W pierwszej kwarcie B1 zostaje orzeczony:

- (a) faul techniczny.
- (b) faul niesportowy.

W czwartej kwarcie B1 popełnia piąty faul. Jest to drugi faul drużyny B w tej kwarcie. W drodze do ławki drużyny B1 otrzymuje kolejny faul techniczny.

Interpretacja: W obu sytuacjach B1 nie zostaje zdyskwalifikowany. Po piątym faulu B1 staje się zawodnikiem wykluczonym. Każdy kolejny faul techniczny popełniony przez B1 zostanie zapisany przeciwko trenerowi drużyny B jako „B₁”. Dowolny zawodnik drużyny A wykona 1 rzut wolny, bez zawodników na miejscach wzdłuż obszaru ograniczonego.

Gra zostanie wznowiona przez drużynę A wprowadzeniem piłki z miejsca najbliższego tego, gdzie znajdowała się piłka w momencie popełnienia faulu technicznego przez B1.

36-23 **Przykład:** B1 popełnia faul przeciwko kozłującemu A1 i jest to jego 5 faul oraz 2 faul drużyny B w kwarcie. Idąc do strefy ławki zostaje ukarany faulem dyskwalifikującym.

Interpretacja: B1 zostaje zdyskwalifikowany i musi opuścić boisko, udając się do swojej szatni lub jeśli sobie tego życzy, opuścić budynek. Faul dyskwalifikujący należy zapisać B1 w protokole literą „D” w miejscu za rubryką przeznaczoną na jego piąty faul oraz trenerowi drużyny B jako faul techniczny „B₂”. Dowolny zawodnik drużyny A wykona 2 rzuty wolne, bez zawodników na miejscach wzdłuż obszaru ograniczonego, po czym drużyna A wznowi grę z linii wprowadzenia piłki na polu ataku. Drużyna A będzie miała 14 sekund na rozegranie akcji.

36-24 **Przykład:** B1 popełnia faul przeciwko kozłującemu A1 i jest to jego 5 faul oraz 5 faul drużyny B w kwarcie. Idąc do strefy ławki zostaje ukarany faulem dyskwalifikującym.

Interpretacja: B1 zostaje zdyskwalifikowany i musi opuścić boisko, udając się do swojej szatni lub jeśli sobie tego życzy, opuścić budynek. Faul dyskwalifikujący należy zapisać B1 w protokole literą „D” w miejscu za rubryką przeznaczoną na jego 5 faul oraz trenerowi drużyny B jako faul techniczny „B₂”. A1 wykona 2 rzuty wolne, bez zawodników na miejscach wzdłuż obszaru ograniczonego. Następnie dowolny zawodnik drużyny A wykona 2 rzuty wolne, bez zawodników na miejscach wzdłuż obszaru ograniczonego, po czym drużyna A wznowi grę z linii wprowadzenia piłki na polu ataku. Drużyna A będzie miała 14 sekund na rozegranie akcji.

36-25 **Przykład:** W pierwszej połowie meczu A1 został ukarany faulem technicznym za celowe opóźnianie wznowienia gry. W drugiej połowie zostaje ukarany faulem niesportowym za nadmierny kontakt na przeciwniku B1.

Interpretacja: Mierzący czas gry musi natychmiast powiadomić sędziego, gdy zawodnik ukarany został 1 faulem technicznym i 1 faulem niesportowym, ponieważ A1 zostaje w takim przypadku automatycznie zdyskwalifikowany z meczu. Należy ukarać wyłącznie faul niesportowy popełniony przez A1 — nie stosuje się żadnej dodatkowej kary za samą dyskwalifikację A1. B1 wykona 2 rzuty wolne, bez zawodników na miejscach wzdłuż obszaru ograniczonego. Gra zostanie wznowiona przez drużynę B wprowadzeniem piłki z linii wprowadzenia na jej polu ataku. Drużyna B będzie miała 14 sekund na zegarze czasu akcji.

36-26 **Przykład:** W pierwszej połowie meczu A1 został ukarany faulem niesportowym za niepotrzebny kontakt na przeciwniku w celu przerywania postępującego kontrataku. W drugiej połowie, kiedy A2 kozłuje piłkę na swoim polu obrony, A1 zostaje ukarany faulem technicznym za udawanie, że był faulowany w akcji z dala od piłki.

Interpretacja: Mierzący czas gry musi natychmiast powiadomić sędziego, gdy zawodnik ukarany został 1 faulem niesportowym i 1 faulem technicznym, ponieważ A1 zostaje w takim przypadku automatycznie zdyskwalifikowany z meczu. Należy ukarać wyłącznie faul techniczny popełniony przez A1 — nie stosuje się żadnej dodatkowej kary za samą dyskwalifikację A1. Dowolny zawodnik drużyny B wykona 1 rzut wolny, bez zawodników na miejscach wzdłuż obszaru ograniczonego. Gra zostanie wznowiona przez drużynę A wprowadzeniem piłki z miejsca najbliższego tego, gdzie znajdowała się piłka w momencie orzeczenia faulu technicznego A1. Pomiar czasu akcji będzie kontynuowany.

36-27 Reguła: Grający trener podlega dyskwalifikacji do końca meczu, gdy zostaje ukarany następującymi faulami:

- dwoma faulami technicznymi jako zawodnik.
- dwoma faulami niesportowymi jako zawodnik.
- jednym faulem niesportowym i jednym faulem technicznym jako zawodnik.
- jednym faulem technicznym jako trener, zapisanym „C₁”, i jednym faulem niesportowym lub technicznym jako zawodnik.
- jednym faulem technicznym jako trener, zapisanym „B₁” lub „B₂”, jednym faulem technicznym jako trener, zapisanym „C₁”, i jednym faulem niesportowym lub technicznym jako zawodnik.
- dwoma faulami technicznymi jako trener, zapisanymi „B₁” lub „B₂”, i jednym faulem niesportowym lub technicznym jako zawodnik.
- dwoma faulami technicznymi jako trener, zapisanymi „C₁”.
- jednym faulem technicznym jako trener, zapisanym „C₁”, i dwoma faulami technicznymi zapisanymi „B₁” lub „B₂”.
- trzema faulami technicznymi jako trener, zapisanymi „B₁” lub „B₂”.

Za każdym razem, gdy grający trener zostaje automatycznie zdyskwalifikowany z meczu, w protokole należy wpisać oznaczenie „GD” za faulem, który doprowadził do tej automatycznej dyskwalifikacji. Zawodnik wyznaczony jako nowy kapitan staje się nowym grającym trenerem.

36-28 Przykład: W pierwszej kwarcie meczu grający trener A1 – jako zawodnik – został ukarany faulem technicznym za udawanie, że był faulowany. W czwartej kwarcie, A2 kozłuje piłkę, kiedy A1 zostaje ukarany faulem technicznym za swoje osobiste, niesportowe zachowanie jako trener, zapisanym jako „C₁”.

Interpretacja: Grający trener A1 automatycznie podlega dyskwalifikacji. Drugi faul techniczny jest jedynym faulem, który należy orzec i nie wymierza się żadnej dodatkowej kary za dyskwalifikację. Mierzący czas gry natychmiast musi powiadomić sędziów, gdy grający trener popełnił faul, po którym podlega dyskwalifikacji. Dowolny zawodnik drużyny B wykona 1 rzut wolny, bez zawodników na miejscach wzdłuż obszaru ograniczonego, po czym drużyna A wprowadzi piłkę najbliżej miejsca, gdzie znajdowała się ona w momencie orzeczenia faulu technicznego. Drużyna A będzie miała tyle czasu na rozegranie akcji, ile wskazywał zegar czasu akcji w momencie orzeczenia faulu technicznego A1.

36-29 Przykład: W drugiej kwarcie meczu grający trener A1 został ukarany faulem niesportowym. W trzeciej kwarcie A1 został ukarany faulem technicznym jako trener, za niesportowe zachowanie fizjoterapeuty jego drużyny, zapisanym jako „B₁”. W czwartej kwarcie A2 kozłuje piłkę, kiedy A1 zostaje ukarany faulem technicznym jako trener, za niesportowe zachowanie zmiennika A6, zapisanym jako „B₁”.

Interpretacja: Grający trener A1 automatycznie podlega dyskwalifikacji. Drugi faul techniczny (za faul techniczny zmiennika A6) jest jedynym faulem, który należy orzec i nie wymierza się żadnej dodatkowej kary za dyskwalifikację. Mierzący czas gry musi natychmiast powiadomić sędziów, gdy grający trener popełnił faul, po którym podlega on dyskwalifikacji. Dowolny zawodnik drużyny B wykona 1 rzut wolny, bez zawodników na miejscach wzdłuż obszaru ograniczonego, po czym drużyna A wprowadzi piłkę najbliżej miejsca, gdzie znajdowała się ona w momencie orzeczenia faulu technicznego. Drużyna A będzie miała tyle czasu na rozegranie akcji, ile wskazywał zegar czasu akcji w momencie orzeczenia faulu technicznego zmiennika A6.

36-30 Przykład: W drugiej kwarcie meczu grający trener A1 został ukarany faulem technicznym jako trener, za swoje osobiste, niesportowe zachowanie, zapisanym jako „C₁”. W czwartej kwarcie grający trener A1 popełnia faul niesportowy przeciwko B1.

Interpretacja: Grający trener A1 automatycznie podlega dyskwalifikacji. Faul niesportowy jest jedynym faulem, który należy orzec i nie wymierza się żadnej dodatkowej kary za dyskwalifikację. Mierzący czas gry musi natychmiast powiadomić sędziów, gdy grający trener popełnił faul, po którym podlega dyskwalifikacji. B1 wykona 2 rzuty wolne, bez zawodników na miejscach wzdłuż obszaru ograniczonego, po czym drużyna B wprowadzi piłkę z linii wprowadzenia piłki na polu ataku. Drużyna B będzie miała 14 sekund na rozegranie akcji.

36-31 Przykład: Grający trener A1 znajduje się na boisku, kiedy zmiennik A6 zostaje ukarany faulem technicznym.

Interpretacja: Faul techniczny orzeczony w wyniku niesportowego zachowania osób uprawnionych do zajmowania miejsc w strefie ławki drużyny należy zapisać trenerowi, nawet jeśli drużyna posiada asystenta trenera wpisanego do protokołu.

36-32 Przykład: Podczas przerwy meczu:

- (a) zmiennik A6
- (b) grający trener A1
- (c) lekarz drużyny A

zostaje ukarany faulem technicznym.

Interpretacja: Faul techniczny należy zapisać:

- (a) A6 jako zawodnikowi
- (b) A1 jako zawodnikowi
- (c) A1 jako trenerowi

nawet jeśli drużyna posiada asystenta trenera wpisanego do protokołu.

36-33 Przykład: Grający trener A1 popełnił łącznie 4 faule jako zawodnik oraz 1 faul techniczny jako trener.

Interpretacja: Grający trener A1 nie może kontynuować gry jako zawodnik, ponieważ łącznie popełnił 5 fauli jako zawodnik oraz jako trener. A1 może jednak nadal pełnić funkcję trenera.

36-34 Przykład: Grający trener A1 popełnił 1 faul techniczny jako zawodnik oraz 1 faul techniczny jako trener.

Interpretacja: Grający trener A1 zostaje automatycznie zdyskwalifikowany z meczu (GD) za popełnienie 2 osobistych fauli technicznych („C”).

36-35 Reguła: Kiedy podczas wprowadzania piłki w 4 kwarcie oraz każdej w dogrywce zegar czasu gry wskazuje 2:00 lub mniej i zawodnik obrony kryje przeciwnika wprowadzającego piłkę, należy zastosować następującą procedurę:

- zanim sędzia odda piłkę do dyspozycji zawodnikowi wprowadzającemu ją do gry, użyje sygnału „nielegalnego przekraczania linii ograniczających boisko” stanowiącego ostrzeżenie.
- jeśli po tym zawodnik obrony wystawia jakąkolwiek część ciała ponad linię ograniczającą boisko, aby przeszkodzić we wprowadzeniu piłki, należy orzec faul techniczny.

36-36 Przykład: Kiedy zegar czasu gry wskazuje 1:08 w czwartej kwarcie, A1 ma piłkę w rękach, aby wprowadzić ją zza linii bocznej na:

- (a) swoim polu ataku.
- (b) swoim polu obrony.

Sędzia pokazuje sygnał „nielegalnego przekraczania linii ograniczających boisko”. B1 wystawia ręce ponad linię ograniczającą boisko, aby zablokować wprowadzenie piłki przez A1.

Interpretacja: Ponieważ sędzia pokazał B1 sygnał ostrzegawczy przed oddaniem piłki do dyspozycji A1, B1 zostaje ukarany faulem technicznym za utrudnianie wprowadzenia piłki. Dowolny zawodnik drużyny A wykona 1 rzut wolny, bez zawodników na miejscach wzdłuż obszaru ograniczonego. Gra zostanie wznowiona przez drużynę A wprowadzeniem piłki z miejsca najbliższego tego, gdzie znajdowała się piłka w momencie popełnienia faulu technicznego przez B1. Drużyna A będzie miała na zegarze czasu akcji:

- (a) 14 sekund — jeśli w momencie zatrzymania gry zegar czasu akcji wskazywał 13 sekund lub mniej. Jeśli wskazywał 14 sekund lub więcej, pomiar będzie kontynuowany.
- (b) 24 sekundy.

36-37 Reguła: Podczas pierwszych 3 kwart oraz wtedy, gdy zegar czasu gry wskazuje więcej niż 2:00 w czwartej kwarcie i w każdej dogrywce, w sytuacji wprowadzania piłki, jeśli zawodnik drużyny broniącej wystawia jakąkolwiek część ciała ponad linię ograniczającą boisko, aby utrudniać wprowadzenie piłki, należy zastosować następującą procedurę:

- sędzia natychmiast przerywa grę i udziela ostrzeżenia zawodnikowi drużyny broniącej oraz trenerowi tej drużyny. To ostrzeżenie obowiązuje wszystkich zawodników tej drużyny do końca meczu.
- jeżeli zawodnik drużyny broniącej ponownie wystawi jakąkolwiek część ciała ponad linię ograniczającą boisko, aby utrudniać wprowadzenie piłki, należy orzec faul techniczny, bez kolejnego werbalnego ostrzeżenia.

36-38 Przykład: Kiedy zegar czasu gry wskazuje 4:27 w drugiej kwarcie, po celnym rzucie B1, A1 ma piłkę w rękach, aby wprowadzić ją zza linii końcowej. B1 wystawia ręce ponad linię końcową, aby zablokować wprowadzenie piłki przez A1.

Interpretacja:

- (a) Jeżeli zawodnik drużyny B po raz pierwszy w meczu utrudnia wprowadzenie piłki, sędziowie natychmiast przerywają grę i udzielają werbalnego ostrzeżenia B1 oraz trenerowi drużyny B. Ostrzeżenie to obowiązuje wszystkich zawodników drużyny B do końca meczu.
- (b) Jeżeli sędzia udzielił już wcześniej werbalnego ostrzeżenia któremukolwiek zawodnikowi drużyny B za utrudnianie wprowadzenia piłki, B1 zostaje ukarany faulem technicznym. Dowolny zawodnik drużyny A wykona 1 rzut wolny, bez zawodników na miejscach wzdłuż obszaru ograniczonego. Gra zostanie wznowiona przez drużynę A wprowadzeniem piłki zza linii końcowej. Drużyna A będzie miała 24 sekundy na zegarze czasu akcji.

36-39 Reguła: Kiedy zostaje orzeczony faul techniczny, to kara w postaci 1 rzutu wolnego, bez zawodników na miejscach wzdłuż obszaru ograniczonego, musi zostać wykonana natychmiast. Po rzucie wolnym gra zostanie wznowiona z miejsca najbliższego tego, gdzie znajdowała się piłka w momencie popełnienia faulu technicznego.

36-40 Przykład: Kiedy zegar czasu akcji wskazuje 21 sekund, A1 kozłuje piłkę na polu obrony, gdy B1 zostaje ukarany faulem technicznym.

Interpretacja: Dowolny zawodnik drużyny A wykona 1 rzut wolny, bez zawodników na miejscach przy wzdłuż obszaru ograniczonego. Gra zostanie wznowiona przez drużynę A wprowadzeniem piłki z miejsca najbliższego tego, gdzie znajdowała się piłka w momencie popełnienia faulu technicznego przez B1. Drużyna A otrzyma nowy okres 8 sekund na wyprowadzenie piłki z pola obrony oraz 24 sekundy na zegarze czasu akcji.

36-41 Przykład: Zegar czasu akcji wskazuje 21 sekund, kiedy A1 kozłuje piłkę na polu obrony, a A2 zostaje ukarany faulem technicznym.

Interpretacja: Dowolny zawodnik drużyny B wykona 1 rzut wolny, bez zawodników na miejscach wzdłuż obszaru ograniczonego. Gra zostanie wznowiona przez drużynę A wprowadzeniem piłki z miejsca najbliższego tego, gdzie znajdowała się piłka w momencie popełnienia faulu technicznego przez A2. Drużyna A będzie miała 5 sekund na przeprowadzenie piłki na pole ataku oraz 21 sekund na zegarze czasu akcji.

36-42 Przykład: B1 fauluje A1 podczas próby rzutu za 2 punkty. Piłka nie wpada do kosza.

- (a) Przed pierwszym z 2 rzutów wolnych A1, A2 zostaje ukarany faulem technicznym.
- (b) Po pierwszym z 2 rzutów wolnych A1, A2 zostaje ukarany faulem technicznym.

Interpretacja:

- (a) Dowolny zawodnik lub zmiennik drużyny B wykona 1 rzut wolny, bez zawodników na miejscach wzdłuż obszaru ograniczonego. Następnie A1 wykona 2 rzuty wolne.
- (b) Dowolny zawodnik drużyny B wykona 1 rzut wolny, bez zawodników na miejscach wzdłuż obszaru ograniczonego. Następnie A1 wykona drugi rzut wolny.

W obu przypadkach gra zostanie wznowiona jak po ostatnim rzucie wolnym.

36-43 Przykład: Podczas przerwy na żądanie zostaje orzeczony faul techniczny A2.

Interpretacja: Przerwa na żądanie zostanie dokończona. Dowolny zawodnik drużyny B wykona 1 rzut wolny za faul techniczny A1, bez zawodników na miejscach wzdłuż obszaru ograniczonego, po czym gra zostanie wznowiona w miejscu, w którym została zatrzymana przed przerwą na żądanie.

36-44 Przykład: A1 wykonuje rzut do kosza z gry. Kiedy piłka jest w powietrzu, zostaje orzeczony faul techniczny:

- (a) B1 lub lekarza drużyny B.
- (b) A2 lub lekarza drużyny A.

Interpretacja:

- (a) Dowolny zawodnik drużyny A wykona 1 rzut wolny.
- (b) Dowolny zawodnik drużyny B wykona 1 rzut wolny.

Jeżeli rzut A1 był celny, punkty zostają zaliczone. Gra zostanie wznowiona przez drużynę B wprowadzeniem piłki z dowolnego miejsca zza linii końcowej.

Jeżeli rzut A1 był niecelny, gra zostanie wznowiona wprowadzeniem piłki zgodnie z zasadą naprzemiennego posiadania, z miejsca najbliższego tego, gdzie znajdowała się piłka w momencie popełnienia faulu technicznego.

36-45 Przykład: A1 ma piłkę w rękach podczas akcji rzutowej, kiedy zostaje orzeczony faul techniczny

- (a) B1 lub lekarza drużyny B.
- (b) A2 lub lekarza drużyny A.

Interpretacja: Po wykonaniu rzutu wolnego:

- (a) dowolny zawodnik drużyny A wykona 1 rzut wolny. Jeżeli rzut A1 był celny, punkty zostają zaliczone. Gra zostanie wznowiona przez drużynę B wprowadzeniem piłki z dowolnego miejsca zza linii końcowej.
- (b) dowolny zawodnik drużyny B wykona 1 rzut wolny. Jeżeli rzut A1 był celny, punkty nie zostaną zaliczone. Gra zostanie wznowiona przez drużynę A wprowadzeniem piłki z przedłużenia linii rzutów wolnych.

W obu przypadkach, jeżeli rzut A1 był niecelny, gra zostanie wznowiona przez drużynę A wprowadzeniem piłki najbliższego tego, gdzie znajdowała się piłka w momencie popełnienia faulu technicznego.

Art. 37 Faul niesportowy

37-1 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, piłką a koszem przeciwników nie ma żadnego obrońcy, należy ocenić 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 jest nadmierny może zostać orzeczony jako faul niesportowy w każdym momencie meczu.

37-2 Przykład: Kiedy A1 kozłuje piłkę podczas szybkiego ataku, a na jego drodze do kosza przeciwników nie ma żadnego obrońcy, B1 powoduje kontakt z A1 z tyłu, a sędzia orzeka faul.

Interpretacja: Faul ten należy orzec jako niesportowy.

37-3 Przykład: A1, kończąc szybki atak, nie ma jeszcze piłki w rękach, aby rozpocząć akcję rzutową, kiedy B1 powoduje kontakt z ramieniem A1:

(a) z tyłu, próbując zrobić przechwyt.

(b) powoduje kontakt, który spełnia kryteria faulu niesportowego.

Interpretacja: W obu sytuacjach jest to faul niesportowy B1.

37-4 Przykład: A1, kończąc szybki atak, rozpoczął akcję rzutową, podczas której B1 powoduje kontakt z ramieniem A1:

(a) z tyłu, próbując zablokować piłkę.

(b) który spełnia kryteria faulu niesportowego.

Interpretacja: Należy orzec:

(a) faul osobisty B1.

(b) faul niesportowy B1.

37-5 Przykład: A1 podaje piłkę z pola obrony do A2, który znajduje się na polu ataku i biegnie w kierunku kosza przeciwników. Pomiędzy A2 a koszem nie ma żadnego zawodnika drużyny B. A2 wyskakuje w powietrze i zanim złapie piłkę, B1 fauluje go będąc za nim. Sędzia orzeka faul B1.

Interpretacja: Jest to faul niesportowy popełniony przez B1 za nielegalny kontakt będąc z tyłu zawodnika ataku poruszającego się w kierunku kosza, w sytuacji, gdy pomiędzy A2 a koszem nie było żadnego innego zawodnika drużyny B, a piłka została już podana w kierunku A2.

37-6 Przykład: A1 trzyma piłkę na polu obrony. A2 znajduje się na polu ataku i biegnie w kierunku kosza przeciwników, a pomiędzy A2 a koszem nie ma żadnego zawodnika drużyny B. Zanim A1 wypuszcza piłkę, aby podać ją do A2, B1 fauluje A2, będąc za nim.

Interpretacja: Nie jest to faul niesportowy popełniony przez B1, ponieważ A1 nie wypuścił jeszcze piłki podczas podania do A2.

37-7 Przykład: A1 kozłuje piłkę na swoim polu ataku, kiedy B1 wybija piłkę z rąk A1 na pole ataku drużyny B. Zanim B1 ustanowił kontrolę nad piłką, A1 powoduje kontakt z tyłu lub z boku w celu przerwania szybkiego ataku, kiedy na drodze między B1, piłką a koszem przeciwników nie ma żadnego przeciwnika.

Interpretacja: Jest to faul niesportowy A2, ponieważ B1 próbował wejść w posiadanie piłki, a pomiędzy B1 a koszem drużyny A nie znajdował się żaden inny zawodnik drużyny A.

37-8 Reguła: Po tym, jak zawodnik popełnił swój piąty faul osobisty, staje się zawodnikiem wykluczonym. Jakikolwiek kolejny faul techniczny, niesportowy lub dyskwalifikujący tego zawodnika należy zapisać trenerowi jako „B” i odpowiednio ukarać.

37-9 **Przykład:** B1 popełnia swój piąty faul osobisty na kozłującym A1. Jest to drugi faul drużyny B w kwarcie. Opuszczając boisko B1 popycha A2.

Interpretacja: Po swoim piątym faulu osobistym B1 staje się zawodnikiem wykluczonym. Jego niesportowe zachowanie należy ocenić jako faul techniczny i zapisać trenerowi B jako „B₁”. Dowolny zawodnik drużyny A wykona 1 rzut wolny, bez zawodników na miejscach wzdłuż obszaru ograniczonego, po czym drużyna A wprowadzi piłkę najbliższej miejsca, gdzie miało miejsce niesportowe zachowanie B1.

37-10 **Przykład:** A1 popełnia swój piąty faul osobisty na kozłującym B1. Opuszczając boisko A1 słownie obraża sędziego. Sędzia orzeka faul techniczny A1.

Interpretacja: Po swoim piątym faulu osobistym A1 staje się zawodnikiem wykluczonym. Jego faul techniczny należy zapisać trenerowi A jako „B₁”. Dowolny zawodnik drużyny B wykona 1 rzut wolny, bez zawodników na miejscach przy wzdłuż obszaru ograniczonego, po czym drużyna B wprowadzi piłkę najbliższej miejsca, gdzie znajdowała się ona w momencie orzeczenia faulu osobistego A1.

37-11 **Przykład:** A1 popełnia swój piąty faul osobisty i jest to drugi faul drużyny A w kwarcie. Opuszczając boisko A1 popycha B1. B1 reaguje na kontakt i również popycha A1, a sędzia orzeka faul niesportowy B1.

Interpretacja: Po swoim piątym faulu osobistym, A1 staje się zawodnikiem wykluczonym. Jego niesportowe zachowanie należy ocenić jako faul techniczny i zapisać trenerowi A jako „B₁”. Faul niesportowy B1 należy zapisać B1 jako „U₂”. Dowolny zawodnik drużyny B wykona 1 rzut wolny bez zawodników na miejscach wzdłuż obszaru ograniczonego. Zmiennik zawodnika A1 wykona 2 rzuty wolne, bez zawodników na miejscach wzdłuż obszaru ograniczonego, po czym drużyna A wprowadzi piłkę z linii wprowadzenia na polu ataku. Drużyna A będzie miała 14 sekund na rozegranie akcji.

Art. 38 **Faul dyskwalifikujący**

38-1 **Reguła:** Osoba zdyskwalifikowana przestaje być osobą uprawnioną do przebywania w strefie ławki swojej drużyny. Co więcej, nie podlega już karom za swoje dalsze, 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, kara jest taka sama, jak w przypadku każdego innego faulu dyskwalifikującego niezwiązanego z kontaktem.

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

Interpretacja: A1 zostaje zdyskwalifikowany. Faul dyskwalifikujący zostaje zapisany A1 jako „D₂”. Dowolny zawodnik drużyny B wykona 2 rzuty wolne, bez zawodników na miejscach wzdłuż obszaru ograniczonego, po czym drużyna B wprowadzi piłkę z linii wprowadzenia na polu ataku. Drużyna B będzie miała 14 sekund na rozegranie akcji.

38-5 **Reguła:** Kiedy trener zostaje zdyskwalifikowany, należy zapisać ten faul jako „D₂”. Kiedy osoba uprawniona do przebywania w strefie ławki swojej drużyny zostaje zdyskwalifikowana, należy orzec faul techniczny wobec trenera tej drużyny i zapisać ten faul jako „B₂”. Kara jest taka sama, jak za każdy inny faul dyskwalifikujący niezwiązany z kontaktem.

38-6 **Przykład:** A1 popełnia piąty faul osobisty. Jest to drugi faul drużyny A w tej kwarcie. W drodze do ławki drużyny:

(a) A1 obraża słownie sędziego.

(b) A1 uderza B2 w twarz.

W obu sytuacjach A1 zostaje ukarany faulem dyskwalifikującym.

Interpretacja:

Po piątym faulu osobistym A1 staje się zawodnikiem wykluczonym. Następnie A1 staje się zawodnikiem zdyskwalifikowanym z powodu werbalnego obrażenia sędziego lub uderzenia B2. Faul dyskwalifikujący A1 należy zapisać w protokole przy A1 jako „D”, a przy trenerze drużyny A jako „B2”. W sytuacji:

- (a) dowolny zawodnik drużyny B wykona 2 rzuty wolne, bez zawodników na miejscach wzdłuż obszaru ograniczonego.
- (b) B2 wykona 2 rzuty wolne, bez zawodników na miejscach wzdłuż obszaru ograniczonego.

W obu przypadkach gra zostanie wznowiona przez drużynę B wprowadzeniem piłki z linii wprowadzenia na jej polu ataku. Drużyna B będzie miała 14 sekund na zegarze czasu akcji.

- 38-7 Reguła:** Faul dyskwalifikujący to rażąco niesportowe zachowanie zawodnika lub osoby uprawnionej do przebywania w strefie ławki swojej drużyny, które może być:
- skierowane przeciwko osobie z drużyny przeciwnej, sędziom, sędziom stolikowym, komisarzowi lub kibicom.
 - kierowane przeciwko członkom własnej drużyny.
 - celowym działaniem, które skutkuje niszczeniem wyposażenia hali sportowej.

- 38-8 Przykład:** Podczas meczu dochodzi do rażąco niesportowego zachowania, takiego jak:

- (a) uderzenie przez A1 partnera A2.
- (b) opuszczenie boiska przez A1 i uderzenie kibica.
- (c) uderzenie przez A6 partnera A7 w strefie ławki drużyny.
- (d) uderzenie przez A6 w stolik sędziowski i zniszczenie urządzenia do pomiaru czasu akcji.

Interpretacja:

- (a) i (b) A1 zostaje zdyskwalifikowany. Faul ten należy zapisać A1 jako „D₂”.
- (c) i (d) A6 zostaje zdyskwalifikowany. Faul ten należy zapisać A6 jako „D” oraz trenerowi A jako „B₂”.

Dowolny zawodnik drużyny B wykona 2 rzuty wolne, bez zawodników na miejscach wzdłuż obszaru ograniczonego, po czym drużyna B wprowadzi piłkę z linii wprowadzenia na polu ataku. Drużyna B będzie miała 14 sekund na rozegranie akcji.

- 38-9 Reguła:** Jeżeli zawodnik zostaje zdyskwalifikowany i w drodze do szatni zachowuje się w sposób, który spełnia kryteria faulu niesportowego lub dyskwalifikującego, zachowanie to nie może zostać ukarane w meczu, ale należy opisać to w raporcie do organizatora rozgrywek.

- 38-10 Przykład:** A1 słownie obraża sędziów, za co zostaje ukarany faulem dyskwalifikującym. W drodze do swojej szatni A1:

- (a) popycha B1 w sposób spełniający kryteria faulu niesportowego.
- (b) uderza pięścią w twarz B1, co spełnia kryteria faulu dyskwalifikującego.

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.

W obu sytuacjach B1 wykona dwa 2 rzuty wolne, bez zawodników na miejscach wzdłuż obszaru ograniczonego, po czym drużyna B wprowadzi piłkę z linii wprowadzenia na swoim polu ataku. Drużyna B będzie miała 14 sekund na rozegranie akcji.

Art. 39 Bójka

39-1 Reguła: Jeśli po bójce wszystkie kary kasują się wzajemnie, to drużyna, która była w posiadaniu piłki lub miała prawo do piłki w momencie wystąpienia sytuacji bójki, wprowadzi piłkę najbliżej miejsca, gdzie znajdowała się piłka w momencie rozpoczęcia bójki. Drużyna będzie miała tyle czasu na rozegranie akcji, ile wskazywał zegar czasu akcji w momencie zatrzymania gry.

39-2 Przykład: Drużyna A posiada piłkę przez:

(a) 20 sekund,

(b) 5 sekund,

kiedy następuje sytuacja, która może doprowadzić do bójki. Sędziowie dyskwalifikują po dwóch zmienników za opuszczenie stref ławek drużyn.

Interpretacja: Drużyna A, która była w posiadaniu piłki zanim nastąpiła sytuacja bójki, wprowadzi piłkę najbliżej miejsca, gdzie znajdowała się ona w momencie rozpoczęcia bójki i będzie miała:

(a) 4 sekundy,

(b) 19 sekund,

na rozegranie akcji.

39-3 Reguła: Trener drużyny powinien zostać ukarany pojedynczym faulem technicznym za swoją dyskwalifikację, dyskwalifikację asystenta trenera (jeśli jeden z nich lub obydwaj nie robią nic, aby pomóc sędziom w utrzymaniu lub przywróceniu porządku), zmiennika, zawodnika wykluczonego lub towarzyszącego drużynie członka delegacji za opuszczenie strefy ławki drużyny w sytuacji bójki lub zagrożenia sytuacją bójki. Jeżeli faul techniczny dotyczy trenera, należy zapisać go jako „D₂” w protokole w jego rubryce. Jeżeli faul techniczny dotyczy innej osoby uprawnionej do przebywania w strefie ławki drużyny, to należy zapisać go jako „B₂” w rubryce trenera. Karą są 2 rzuty wolne, bez zawodników na miejscach wzdłuż pola rzutów wolnych i posiadanie piłki dla przeciwników.

Za każdy kolejny faul dyskwalifikujący karą są 2 rzuty wolne, bez zawodników na miejscach wzdłuż pola rzutów wolnych i posiadanie piłki dla przeciwników.

Wszystkie kary należy wykonać, chyba że takie same kary przeciwnych drużyn kasują się wzajemnie. W takim przypadku gra zostanie wznowiona z linii wprowadzenia na polu ataku drużyny, tak jak po każdym innym faulu dyskwalifikującym. Drużyna przeciwna będzie miała 14 sekund na zegarze czasu akcji.

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

Interpretacja: Faul dyskwalifikujący A6 powinien zostać zapisany w protokole jako „D”, a w pozostałych rubrykach jego fauli należy wpisać „F”. Trener drużyny A zostaje ukarany faulem technicznym zapisanym jako „B₂”. Dowolny zawodnik drużyny B wykona 2 rzuty wolne, bez zawodników na miejscach wzdłuż obszaru ograniczonego, po czym drużyna B wprowadzi piłkę z linii wprowadzenia na polu ataku. Zegar czasu akcji należy ustawić na 14 sekund.

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 w twarz B1.

Interpretacja: A1 i B1 zostają zdyskwalifikowani, a w protokole należy zapisać im odpowiednio „D_C”. A7 zostaje zdyskwalifikowany za aktywny udział w bójce i należy zapisać mu w protokole „D₂”. W pozostałe pola przeznaczone na faule A7 w protokole należy wypełnić wpisać „F”. A6 i B6 zostają zdyskwalifikowani za opuszczenie strefy ławki drużyny w sytuacji bójki i należy zapisać im w protokole „D”. W pozostałe pola przeznaczone na faule A6 i B6 w protokole należy wypełnić wpisać „F”. Trenerzy drużyn A i B zostają ukarani po jednym faulu technicznym za dyskwalifikację zmienników w sytuacji bójki, zapisane jako „B_C”. Kary za oba faule dyskwalifikujące (A1, B1) oraz oba faule techniczne (A6, B6) kasują się wzajemnie. Kara A7 za aktywny udział w bójce, wpisana do protokołu jako „D₂” zostanie wykonana. Zmiennik zawodnika B1 wykona 2 rzuty wolne, bez zawodników na miejscach wzdłuż obszaru ograniczonego, po czym drużyna B wprowadzi piłkę z linii wprowadzenia na polu ataku. Zegar czasu akcji należy ustawić na 14 sekund.

39-6 **Przykład:** A1 i B1 zaczynają bójkę na boisku. Widząc to A6 i menadżer drużyny A wchodzi na boisko i czynnie uczestniczą w bójce.

Interpretacja: A1 i B1 zostają zdyskwalifikowani, a w protokole należy zapisać im odpowiednio „D_C”, jako że kary te się równoważą. Trener drużyny A zostaje ukarany faulem technicznym zapisanym „B₂” za opuszczenie strefy ławki przez A1 i menadżera drużyny A. A6 zostaje zdyskwalifikowany i należy zapisać mu „D₂”. W wolnych rubrykach A6 należy wpisać litery „F”. Menadżer drużyny A również zostaje zdyskwalifikowany. Jego faul dyskwalifikujący należy zapisać trenerowi A jako „B₂” i zakreślić w kółko. Faul ten nie wlicza się do limitu fauli trenera w kontekście jego ewentualnej dyskwalifikacji.

Dowolny zawodnik lub zawodnicy drużyny B wykonają 6 rzutów wolnych (2 rzuty wolne za faul techniczny trenera A jako kara za opuszczenie strefy ławki przez A6 i menadżera drużyny A, 2 rzuty wolne za faul dyskwalifikujący A6, za jego aktywny udział w bójce, 2 rzuty wolne za faul techniczny trenera drużyny A, za aktywny udział w bójce menadżera tej drużyny).

Następnie drużyna B wprowadzi piłkę z linii wprowadzenia na polu ataku. Zegar czasu akcji należy ustawić na 14 sekund.

39-7 **Przykład:** Trener drużyny A opuszcza strefę ławki i bierze aktywny udział w bójce na boisku mocno odpychając B1.

Interpretacja: Trener drużyny A zostaje ukarany faulem dyskwalifikującym za opuszczenie strefy ławki oraz za brak pomocy sędziom w przywróceniu porządku. Faul ten należy zapisać w protokole jako „D₂”. Trener drużyny A nie powinien zostać ukarany dodatkowym faulem dyskwalifikującym za swój aktywny udział w bójce. W wolnych rubrykach trenera drużyny A należy wpisać literę „F”. Dowolny zawodnik drużyny B wykona 2 rzuty wolne, bez zawodników na miejscach wzdłuż obszaru ograniczonego, po czym drużyna B wprowadzi piłkę z linii wprowadzenia na polu ataku. Zegar czasu akcji należy ustawić na 14 sekund.

39-8 **Przykład:** Podczas przerwy na żądanie kilku zmienników lub członków delegacji towarzyszących drużynie wchodzi na boisko i pozostaje w pobliżu strefy swojej ławki drużyny. W tym czasie na boisku dochodzi do sytuacji, która może prowadzić do bójki i:

- (a) wszystkie osoby, które już znajdowały się na boisku z powodu przerwy na żądanie, pozostają na swoich pozycjach w pobliżu strefy ławki drużyny.
- (b) niektóre osoby, które już znajdowały się na boisku z powodu przerwy na żądanie, opuszczają swoje pozycje w pobliżu strefy ławki drużyny, a niektórzy zawodnicy aktywnie angażują się w sytuację mogącą doprowadzić do bójki.

Interpretacja:

- (a) Żadna osoba, która znajdowała się już na boisku z powodu przerwy na żądanie, nie zostaje zdyskwalifikowana.
- (b) Wszystkie osoby, które znajdowały się już na boisku z powodu przerwy na żądanie i opuściły swoje pozycje w pobliżu strefy ławki drużyny, oraz wszyscy zawodnicy, którzy aktywnie zaangażowali się w sytuację mogącą doprowadzić do bójki, zostają zdyskwalifikowani.

Art. 42 Sytuacje specjalne

42-1 **Reguła:** W sytuacjach specjalnych, z wieloma karami do wykonania podczas tego samego 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:** B1 popełnia faul niesportowy na rzucającym A1. Gdy piłka jest w powietrzu po rzucie A1 rozbrzmiewa sygnał zegara czasu akcji. Piłka:

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

Interpretacja: We wszystkich przypadkach faul niesportowy B1 nie może zostać pominięty.

- (a) Błąd czasu akcji drużyny A (piłka nie dotknęła obręczy) zostaje zignorowany, ponieważ nastąpił po faulu niesportowym B1. A1 wykona 2 lub 3 rzuty wolne, bez zawodników na miejscach wzdłuż obszaru ograniczonego.
- (b) Nie jest to błąd zegara czasu akcji drużyny A. A1 wykona 2 lub 3 rzuty wolne, bez zawodników na miejscach wzdłuż obszaru ograniczonego.
- (c) A1 zostają zaliczone 2 lub 3 punkty oraz 1 dodatkowy rzut wolny, bez zawodników na miejscach wzdłuż obszaru ograniczonego.

We wszystkich przypadkach gra zostanie wznowiona przez drużynę A wprowadzeniem piłki z linii wprowadzenia na jej polu ataku. Drużyna A będzie miała 14 sekund na zegarze czasu akcji.

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

Interpretacja: Faul B2 należy pominąć, chyba że jest to faul niesportowy lub dyskwalifikujący.

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

Interpretacja: Równe kary za faule techniczne trenerów należy skasować. Gra zostanie wznowiona dwoma rzutami wolnymi, bez zawodników na miejscach wzdłuż obszaru ograniczonego, które wykona A1, po czym drużyna A wprowadzi piłkę z linii wprowadzenia na polu ataku. Zegar czasu akcji należy ustawić na 14 sekund.

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

Interpretacja: Punkty A1 zostają zaliczone. Kary za faul B1 i faul techniczny A1 należy skasować, jako że są takie same. Grę wznowi drużyna B wprowadzeniem piłki z dowolnego miejsca za linią końcową, jak po celnym koszu z gry.

- 42-6** **Przykład:** B1 popełnia faul przeciwko A1 podczas jego celnego rzutu do kosza z gry. Następnie wobec A1 orzeczony zostaje faul techniczny, po czym trener drużyny B zostaje ukarany faulem technicznym.

Interpretacja: Punkty A1 zostają zaliczone. Kary za wszystkie faule są takie same, a zatem można je wzajemnie skasować, w kolejności w jakiej zostały orzeczone. Kary za faul osobisty B1 i faul techniczny A1 wzajemnie kasujemy. Następnie dowolny zawodnik drużyny A wykona 1 rzut wolny, bez zawodników na miejscach wzdłuż obszaru ograniczonego, za faul techniczny trenera drużyny B. Gra zostanie wznowiona jak po celnym rzucie do kosza z gry.

- 42-7** **Przykład:** B1 popełnia faul niesportowy przeciwko A1 podczas jego celnego rzutu do kosza z gry. Następnie wobec A1 orzeczony zostaje faul techniczny.

Interpretacja: Punkty A1 zostają zaliczone. Kary za obydwa faule nie są takie same, a zatem nie można ich wzajemnie skasować. Dowolny zawodnik drużyny B wykona 1 rzut wolny bez zawodników na miejscach wzdłuż obszaru ograniczonego. Następnie A1 wykona 1 rzut wolny, bez zawodników na miejscach wzdłuż obszaru ograniczonego, po czym drużyna A wprowadzi piłkę z linii wprowadzenia na polu ataku. Zegar czasu akcji należy ustawić na 14 sekund.

- 42-8** **Przykład:** B1 fauluje kozłującego A1 na polu ataku drużyny A.

- (a) Jest to trzeci faul drużyny B w tej kwarcie.
- (b) Jest to piąty faul drużyny B w tej kwarcie.

Następnie A1 rzuca piłką w B1 (w ręce, nogi, tułów itd.).

Interpretacja: B1 zostaje ukarany faulem osobistym. A1 zostaje ukarany faulem technicznym. Dowolny zawodnik drużyny B wykona 1 rzut wolny, bez zawodników na miejscach wzdłuż obszaru ograniczonego.

(a) Gra zostanie wznowiona przez drużynę A wprowadzeniem piłki na jej polu ataku, z miejsca najbliższego popełnienia faulu przez B1. Pomiar czasu akcji będzie kontynuowany, jeśli zegar wskazywał 14 sekund lub więcej. Jeżeli zegar wskazywał 13 sekund lub mniej, należy ustawić 14 sekund.

(b) A1 wykona 2 rzuty wolne. Gra zostanie wznowiona jak po ostatnim rzucie wolnym.

42-9 Przykład: B1 fauluje kozłującego A1.

(a) Jest to trzeci faul drużyny B w tej kwarcie.

(b) Jest to piąty faul drużyny B w tej kwarcie.

A1 następnie rzuca piłką z niewielkiej odległości bezpośrednio w głowę B1.

Interpretacja: B1 zostaje ukarany faulem osobistym. A1 zostaje ukarany faulem dyskwalifikującym.

(a) Drużynie A traci prawo do posiadania piłki, ponieważ musi zostać wykonana kolejna kara.

(b) Zmiennik A1 wykona 2 rzuty wolne, bez zawodników na miejscach wzdłuż obszaru ograniczonego.

W obu przypadkach dowolny zawodnik drużyny B wykona 2 rzuty wolne, bez zawodników na miejscach wzdłuż obszaru ograniczonego. Gra zostanie wznowiona przez drużynę B wprowadzeniem piłki z linii wprowadzenia na jej polu ataku. Drużyna B będzie miała 14 sekund na zegarze czasu akcji.

42-10 Przykład: Kiedy zegar czasu akcji wskazuje 8 sekund, B1 – na swoim polu obrony – fauluje przeciwnika A1. Następnie B2 popełnia faul techniczny.

(a) Faul B1 jest czwartym, a faul techniczny B2 piątym faulem drużyny B w kwarcie.

(b) Faul B1 jest piątym, a faul techniczny B2 szóstym faulem drużyny B w kwarcie.

(c) A1 był faulowany w akcji rzutowej, a piłka nie wpadła do kosza.

(d) A1 był faulowany w akcji rzutowej, a piłka wpadła do kosza.

Interpretacja: We wszystkich przypadkach dowolny zawodnik drużyny A wykona 1 rzut wolny, bez zawodników na miejscach wzdłuż obszaru ograniczonego, za faul techniczny B2. Następnie:

(a) drużyna A wprowadzi piłkę najbliższego miejsca, gdzie znajdowała się piłka w momencie orzeczenia faulu osobistego. Zegar czasu akcji należy ustawić na 14 sekund.

(b) A1 wykona 2 rzuty wolne, a gra będzie kontynuowana jak po ostatnim rzucie wolnym.

(c) A1 wykona 2 lub 3 rzuty wolne, a gra będzie kontynuowana jak po ostatnim rzucie wolnym.

(d) punkty A1 zostają zaliczone. A1 wykona 1 rzut wolny, a gra będzie kontynuowana jak po ostatnim rzucie wolnym.

42-11 Przykład: Kiedy zegar czasu akcji wskazuje osiem 8 sekund, B1 popełnia faul niesportowy na A1. Następnie:

(a) A2

(b) B2

popełnia faul techniczny.

Interpretacja:

(a) Dowolny zawodnik drużyny B wykona 1 rzut wolny bez zawodników na miejscach wzdłuż obszaru ograniczonego.

(b) Dowolny zawodnik drużyny A wykona 1 rzut wolny bez zawodników na miejscach wzdłuż obszaru ograniczonego.

W obu przypadkach po rzucie wolnym za faul techniczny, A1 wykona 2 rzuty wolne, bez zawodników na miejscach wzdłuż obszaru ograniczonego, po czym drużyna A wprowadzi piłkę z linii wprowadzenia na polu ataku i będzie miała 14 sekund na rozegranie akcji.

42-12 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.

42-13 Przykład: A1 zostają przyznane 2 rzuty wolne.

- (a) Po pierwszym rzucie wolnym,
- (b) Po celnym drugim rzucie wolnym, ale zanim drużyna B otrzyma piłkę do dyspozycji do wprowadzenia zza linii końcowej,
- (c) Po niecelnym drugim rzucie wolnym, ale zanim któraś z drużyn wejdzie w posiadanie piłki,
- (d) Po niecelnym drugim rzucie wolnym, ale po tym, jak któraś z drużyn wejdzie w posiadanie piłki, A2 i B2 zostają ukarani faulem obustronnym lub faulami technicznymi.

Interpretacja:

- (a) A1 wykona drugi rzut wolny, a gra będzie kontynuowana jak po każdym ostatnim rzucie wolnym.
- (b) Drużyna B wznowi grę wprowadzeniem piłki zza swojej linii końcowej.
- (c) Ma miejsce sytuacja rzutu sędziowskiego.
- (d) Drużynie, która była w posiadaniu piłki, należy przyznać wprowadzenie piłki spoza boiska.

42-14 Reguła Jeżeli zostaje orzeczony faul techniczny, rzut wolny za ten faul należy wykonać niezwłocznie, bez zawodników na miejscach wzdłuż obszaru ograniczonego. Przepisu tego nie stosuje się w sytuacji, kiedy trener zostaje ukarany faulem technicznym za dyskwalifikację osoby uprawnionej do przebywania w strefie ławki drużyny. Karę za taki faul techniczny (2 rzuty wolne oraz wprowadzenie piłki z linii wprowadzenia na polu ataku) należy wykonać w kolejności w jakiej została orzeczona, chyba że kasuje się ona z inną karą.

42-15 Przykład: B1 fauluje A1. Jest to 5 faul drużyny B w kwarcie. Chwilę później następuje sytuacja, która może doprowadzić do bójki na boisku. A6 wchodzi na boisko, ale nie bierze aktywnego udziału w bójce.

Interpretacja: A6 zostaje zdyskwalifikowany za wejście na boisko podczas sytuacji bójki. Trener drużyny A zostaje ukarany faulem technicznym zapisanym jako „B2”. A1 wykona 2 rzuty wolne, bez zawodników na miejscach wzdłuż obszaru ograniczonego, za faul B1. Następnie dowolny zawodnik drużyny B wykona 2 rzuty wolne bez zawodników na miejscach wzdłuż obszaru ograniczonego. Drużyna B wprowadzi piłkę z linii wprowadzenia na polu ataku i będzie 14 sekund na rozegranie akcji.

42-16 Reguła: Jeżeli w sytuacji faulu 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.

42-17 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: Orzeczone kary za faule są równoważne i kasują się wzajemnie.

W obu przypadkach gra zostanie wznowiona wprowadzeniem piłki z przedłużenia linii środkowej przez drużynę uprawnioną do następnego naprzemiennego posiadania. Gdy tylko piłka dotknie lub zostanie legalnie dotknięta przez zawodnika na boisku, kierunek strzałki naprzemiennego posiadania należy przestawić.

42-18 Przykład: Kozłującemu A1 zostaje orzeczony faul w ataku lub błąd podwójnego kozłowania. Kiedy gra ma zostać wznowiona wprowadzeniem piłki przez drużynę B, B2 fauluje A2:

(a) przed tym,

(b) po tym,

jak piłka znajduje się do dyspozycji drużyny B podczas wprowadzenia. Jest to trzeci faul drużyny B w tej kwarcie.

Interpretacja: Oba naruszenia przepisów miały miejsce w tym samym okresie zatrzymania zegara czasu gry i:

(a) przed tym, jak piłka stała się żywa podczas wprowadzenia piłki przez drużynę B. W związku z tym kary równoważne kasują się wzajemnie.

Ponieważ drużyna A była w posiadaniu piłki przed pierwszym naruszeniem przepisów, gra zostanie wznowiona przez drużynę A wprowadzeniem piłki najbliższej miejsca popełnienia faulu lub błędu A1. Pomiar zegara czasu akcji będzie kontynuowany.

(a) po tym, jak piłka stała się żywa podczas wprowadzenia piłki przez drużynę B. Kara za pierwsze naruszenie przepisów nie może już zostać użyta do kasowania innych kar.

Kara wprowadzenia piłki za faul B2 kasuje wcześniejsze prawo drużyny A do posiadania piłki wynikające z naruszenia przepisu przez A1. Gra zostanie wznowiona przez drużynę A wprowadzeniem piłki z miejsca najbliższej popełnienia faulu przez B2.

Jeżeli wprowadzenie następuje z pola obrony, drużyna A będzie miała 24 sekundy na zegarze czasu akcji. Jeżeli z pola ataku, drużyna A będzie miała 14 sekund na zegarze czasu akcji.

Art. 43 Rzuty wolne

43-1 Reguła: Podczas rzutów wolnych zawodnicy ustawieni na miejscach wzdłuż obszaru ograniczonego mają prawo zajmować te miejsca naprzemiennie. Zawodnicy, którzy nie zajmują tych miejsc, muszą pozostać za przedłużeniem linii rzutów wolnych oraz za linią rzutów za trzy punkty, aż do zakończenia rzutu wolnego.

43-2 Przykład: A1 wykonuje ostatni rzut wolny. Żaden z zawodników drużyny B nie zajmuje miejsc wzdłuż obszaru ograniczonego, do których mają prawo.

Interpretacja: Podczas rzutów wolnych zawodnicy mogą zajmować jedynie te miejsca do zbiórki, do których są uprawnieni. Jeżeli zdecydują się ich nie zajmować, muszą pozostać za przedłużeniem linii rzutów wolnych oraz za linią rzutów za trzy punkty aż do zakończenia rzutu wolnego.

43-3 Reguła: Jeśli podczas ostatniego rzutu wolnego zawodnicy obu drużyn popełnią błąd przy rzucie wolnym, ma miejsce sytuacja rzutu sędziowskiego,

43-4 Przykład: Zanim piłka opuściła ręce A1 podczas ostatniego rzutu wolnego, B2 wchodzi do obszaru ograniczonego. Piłka z rzutu wolnego A1 nie dotyka obręczy.

Interpretacja: Jest to błąd przy rzucie wolnym popełniony przez B2 oraz A1. Następuje sytuacja rzutu sędziowskiego.

Art. 44 Pomyłka możliwa do naprawienia

44-1 Reguła: Następujące pomyłki kategorii 1 mogą zostać naprawione, jeśli przepisy nie zostały prawidłowo zastosowane:

- przyznania niezasłużonego(-ych) rzutu(-ów) wolnego(-ych).
- nieprzyznania zasłużonego(-ych) rzutu(-ów) wolnego(-ych).
- zezwolenia niewłaściwemu zawodnikowi na wykonanie rzutu(-ów) wolnego(-ych).
- wskazanie niewłaściwego zawodnika do wykonania rzutu(-ów) wolnego(-ych)
- błędnego zaliczenia lub niezaliczenia punktu(-ów).
- sygnalizacja faulu nieprawidłowego zawodnika, trenera lub drużyny
- błędy w zapisie:
 - błędne zapisanie lub niezapisanie punktów,
 - błędne zapisanie lub niezapisanie faulu zawodnika, trenera lub drużyny,
 - błędne zapisanie lub niezapisanie przerwy na żądanie.
- błędy w obsłudze czasu gry, wliczając w to awarie przy włączaniu i zatrzymywaniu zegara lub ustawianiu prawidłowej wartości na zegarze.

Następujące pomyłki kategorii 2 mogą zostać naprawione, jeśli przepisy nie zostały prawidłowo zastosowane:

- błędne funkcjonowanie zegara czasu akcji, włączając w to awarie, błędy we włączaniu lub zatrzymywaniu czasu akcji lub ustawianie błędnych wartości na zegarze.

44-2 Reguła: Aby pomyłki były możliwe do naprawienia muszą zostać zauważone przez sędziów, komisarza (jeśli jest obecny) lub sędziów stolikowych:

- jeśli błąd miał miejsce zanim zegar gry wskazuje dwie minuty (2:00) lub mniej do końca czwartej kwarty, błąd musi zostać naprawiony zanim zegar czasu gry wskaże dwie minuty (2:00) lub mniej.
- jeśli błąd miał miejsce zanim zegar gry wskazuje dwie minuty (2:00) lub mniej do końca czwartej kwarty lub dogrywki, ale pierwsze zatrzymanie gry po zaistnieniu pomyłki następuje, gdy zegar wskazuje mniej niż dwie minuty (2:00) to pomyłka musi zostać naprawiona zanim piłka stanie się ponownie żywa.
- jeśli błąd miał miejsce po tym, jak zegar gry wskazuje mniej niż dwie minuty (2:00) do końca czwartej kwarty lub dogrywki, pomyłka musi zostać naprawiona zanim piłka stanie się żywa po tym, jak sędziowie zatrzymali grę z jakiegokolwiek powodu po zaistnieniu pomyłki.

44-3 Przykład: Kiedy zegar czasu gry wskazuje 3:37 w drugiej kwarcie, B1 fauluje A1. Jest to czwarty faul drużyny B w tej kwarcie. A1 zostają błędnie przyznane 2 rzuty wolne. Pomyłka zostaje odkryta:

- (a) gdy zegar czasu gry wskazuje 4:48 w czwartej kwarcie.
- (b) gdy zegar czasu gry wskazuje 0:39 w czwartej kwarcie.

Interpretacja:

- (a) Pomyłka może zostać naprawiona.
- (b) Możliwość naprawienia pomyłki zakończyła się. Pomyłka nie może zostać naprawiona i należy ją pominąć.

44-4 **Przykład:** Kiedy zegar czasu gry wskazuje 2:13 w czwartej kwarcie, B1 fauluje A1. Jest to szósty faul drużyny B w czwartej kwarcie. A1 zostają przyznane 2 rzuty wolne. Zamiast A1 sędzia wyznacza do ich wykonania A2. Pomyłka zostaje zauważona:

- (a) gdy gra zostaje zatrzymana przy 1:49 na zegarze czasu gry w czwartej kwarcie (jest to pierwsze zatrzymanie gry po rzutach wolnych).
- (b) gdy gra zostaje zatrzymana przy 1:23 na zegarze czasu gry w czwartej kwarcie (jest to trzecie zatrzymanie gry po rzutach wolnych).

Interpretacja:

- (a) Pomyłka może zostać naprawiona.
- (b) Możliwość naprawienia pomyłki zakończyła się. Pomyłka nie może zostać naprawiona i należy ją pominąć.

44-5 **Przykład:** Kiedy zegar czasu gry wskazuje 1:14 w czwartej kwarcie, B1 fauluje A1 w akcji rzutowej za 2 punkty. Piłka nie wpada do kosza. Sędzia błędnie zalicza A1 2 punkty oraz przyznaje 1 dodatkowy rzut wolny. Pomyłka zostaje zauważona:

- (a) zanim gra zostanie wznowiona po rzucie wolnym.
- (b) przy pierwszym zatrzymaniu gry po wznowieniu gry po rzucie wolnym, gdy zegar czasu gry wskazuje 0:59 w czwartej kwarcie.
- (c) podczas przerwy pomiędzy czwartą kwartą a pierwszą dogrywką.
- (d) kiedy zegar czasu gry wskazuje 3:59 w dogrywce.

Interpretacja:

- (a) i (b) pomyłka może zostać naprawiona.
- (c) i (d) możliwość naprawienia pomyłki zakończyła się — pomyłki nie można już naprawić i należy ją pominąć.

44-6 **Reguła:** Jeśli pomyłka dotyczy błędnego przyznania niezasłużonego(-ych) rzutu(-ów) wolnego(-ych) i zostaje rozpoznana w przedziale czasu dopuszczonym przez przepisy, należy ją skorygować w następujący sposób:

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

- jeśli zegar czasu gry nie został włączony po pomyłce, piłkę przyznaje się do wprowadzenia z przedłużenia linii rzutów wolnych, drużynie, której rzuty wolne zostały anulowane.
- jeśli zegar czasu gry został włączony po pomyłce, gra zostanie wznowiona najbliżej miejsca, w którym została przerwana w celu naprawienia pomyłki.

44-7 **Przykład:** Kiedy zegar czasu gry wskazuje 3:37 w drugiej kwarcie, B1 fauluje A1. Jest to czwarty faul drużyny B w tej kwarcie. Sędzia błędnie przyznaje A1 2 rzuty wolne. Pomyłka zostaje rozpoznana:

- (a) po oddaniu piłki do dyspozycji A1 podczas pierwszego rzutu wolnego.
- (b) po wykonaniu przez A1 obu rzutów wolnych, ale zanim zegar czasu gry zostanie włączony po drugim rzucie wolnym.
- (c) gdy zegar czasu gry wskazuje 4:48 w czwartej kwarcie.

Interpretacja: We wszystkich opisanych sytuacjach pomyłka może zostać naprawiona. Rzuty wolne — niezależnie od tego, czy były celne, czy niecelne — zostają anulowane.

W sytuacjach (a) oraz (b) gra zostanie wznowiona przez drużynę A wprowadzeniem piłki z przedłużenia linii rzutów wolnych, naprzeciwko stolika sędziowskiego, z 14 sekundami na zegarze czasu akcji.

W sytuacji (c) po skorygowaniu pomyłki gra zostanie wznowiona z miejsca najbliżej tego, w którym została przerwana w celu naprawienia błędu.

44-8 Reguła: Jeśli pomyłka dotyczy nieprzyznania zasłużonych rzutów wolnych(-ych) rzutu(-ów) wolnego(-ych) i zostaje rozpoznana w przedziale czasu dopuszczonym przez przepisy, należy ją skorygować w następujący sposób:

- jeśli po zaistnieniu pomyłki nie nastąpiła zmiana posiadania piłki, gra zostanie wznowiona po naprawieniu pomyłki tak, jak po normalnym(-ych) rzucie(-tach) wolnym(-ych).
- jeśli ta sama drużyna zdobywa punkty po tym, jak omyłkowo otrzymała piłkę do wprowadzenia, pomyłkę pomija się.
- jeśli zegar czasu gry został włączony po zaistnieniu pomyłki i nastąpiła zmiana posiadania, to po naprawieniu pomyłki gra zostanie wznowiona najbliżej miejsca, gdzie została przerwana w celu naprawienia pomyłki.

44-9 Przykład: B1 fauluje A1 w drugiej kwarcie. Jest to piąty faul drużyny B w tej kwarcie. Drużynie A błędnie przyznano wprowadzenie piłki. Natychmiast po tym A2 kozłuje:

- (a) na polu ataku,
- (b) na polu ataku, kiedy B2 wybija piłkę poza boisko,
- (c) i zdobywa punkty,

w momencie, gdy zostaje rozpoznana pomyłka polegająca na nieprzyznaniu A1 2 rzutów wolnych.

Interpretacja:

W sytuacjach (a) oraz (b) pomyłka może zostać naprawiona. A1 wykona 2 rzuty wolne, a gra będzie kontynuowana po drugim rzucie wolnym, tak jak po każdym ostatnim rzucie wolnym.

W sytuacji (c) drużyna A zdobyła punkty po zaistniałej pomyłce. Pomyłka nie może już zostać naprawiona i należy ją pominąć.

44-10 Przykład: B1 fauluje A1 w drugiej kwarcie. Jest to piąty faul drużyny B w tej kwarcie. Drużynie A zostaje błędnie przyznane wprowadzenie piłki. A2 zdobywa kosz po omyłkowo przyznanym wprowadzeniu. Pomyłka zostaje rozpoznana:

- (a) gdy piłka jest oddana do dyspozycji B1 do wprowadzenia zza linii końcowej po celnym rzucie A2.
- (b) gdy sędziowie zatrzymują grę po dodatkowych 3 minutach gry.
- (c) w przerwie meczu pomiędzy połowami.
- (d) kiedy zegar czasu gry wskazuje 2:54 w czwartej kwarcie.

Interpretacja: We wszystkich opisanych sytuacjach pomyłka musi zostać pominięta, ponieważ drużyna A zdobyła kosz po błędnie przyznanym wprowadzeniu piłki.

44-11 Przykład: B1 fauluje A1 w akcji rzutowej w drugiej kwarcie. Następnie trener drużyny B zostaje ukarany faulem technicznym. Drużynie A błędnie przyznane zostają jedynie 2 rzuty wolne za faul B1. A1 wykonuje 2 rzuty wolne, z których drugi jest celny. Pomyłka zostaje rozpoznana:

- (a) gdy piłka jest oddana do dyspozycji B2 do wprowadzenia zza linii końcowej po drugim rzucie wolnym A1.
- (b) gdy sędziowie zatrzymują grę po upływie 3 minut czasu gry.
- (c) podczas przerwy pomiędzy połowami.
- (d) kiedy zegar czasu gry wskazuje 1:54 w czwartej kwarcie.

Interpretacja:

W sytuacjach (a), (b) oraz (c) pomyłka może zostać naprawiona.

A1 wykona 1 rzut wolny, bez zawodników na miejscach wzdłuż obszaru ograniczonego. Gra zostanie wznowiona z miejsca najbliżej tego, w którym została przerwana w celu naprawienia pomyłki.

W sytuacji (d) możliwość naprawienia pomyłki zakończyła się. Pomyłka nie może zostać naprawiona i należy ją pominąć.

44-12 **Przykład:** B1 fauluje kozłującego A1 w trzeciej kwarcie. Jest to piąty faul drużyny B w tej kwarcie. A1 zostają przyznane 2 rzuty wolne. Po pierwszym niecelnym rzucie wolnym B1 zbiera piłkę i gra błędnie jest kontynuowana. Pomyłka zostaje rozpoznana:

- (a) gdy B2 kozłuje piłkę na boisku.
- (b) gdy zegar czasu gry wskazuje 2:54 w czwartej kwarcie.
- (c) gdy zegar czasu gry wskazuje 0:39 w czwartej kwarcie.
- (d) gdy zegar czasu gry wskazuje 4:32 w dogrywce.

Interpretacja:

W sytuacjach (a) oraz (b) pomyłka może zostać naprawiona. A1 wykona drugi, należny rzut wolny. Jeśli A1 znajduje się na ławce i jest uprawniony do gry, musi wrócić na boisko, aby wykonać rzut wolny. Jeśli A1 został wykluczony lub zdyskwalifikowany, trener drużyny A wyznaczy zawodnika wykonującego rzut wolny.

Rzut wolny zostanie wykonany bez zawodników na miejscach wzdłuż obszaru ograniczonego. Gra zostanie wznowiona z miejsca najbliższego tego, gdzie została przerwana w celu naprawienia pomyłki.

W sytuacjach (c) oraz (d) możliwość naprawienia pomyłki zakończyła się. Pomyłka nie może zostać skorygowana i należy ją pominąć.

44-13 **Reguła:** Jeśli pomyłka dotyczy zezwolenia niewłaściwemu zawodnikowi na wykonanie rzutu(-ów) wolnego(-ych), to rzut(-y) wolny(-e) — niezależnie od tego, czy były celne, czy nie — zostają anulowane. Jeżeli gra nie została jeszcze wznowiona, piłka zostaje przyznana drużynie przeciwnej do wprowadzenia z przedłużenia linii rzutów wolnych naprzeciwko stolika sędziowskiego.

Jeśli gra została wznowiona, należy ją przerwać w celu naprawienia pomyłki. Po skorygowaniu błędu gra zostanie wznowiona z miejsca najbliższego tego, w którym została przerwana.

Jeśli sędziowie zauważą, że niewłaściwy zawodnik ma zamiar wykonać rzut(-y) wolny(-e), zanim piłka opuści ręce zawodnika wykonującego pierwszy rzut wolny, niewłaściwy zawodnik zostaje natychmiast zastąpiony właściwym wykonawcą rzutów wolnych, bez jakiegokolwiek kary.

44-14 **Przykład:** B1 fauluje kozłującego A1 w momencie, gdy rozbrzmiewa sygnał kończący третią kwartę. Jest to szósty faul drużyny B w tej kwarcie. Sędziowie ustalają, że faul B1 miał miejsce przy 0.3 sekundy na zegarze czasu gry. A1 zostają przyznane 2 rzuty wolne. Zamiast A1, 2 rzuty wolne wykonuje A2. Pomyłka zostaje rozpoznana po tym, jak piłka opuściła ręce A2 podczas pierwszego rzutu wolnego.

Interpretacja: Oba rzuty wolne wykonane przez A2 zostają anulowane. Gra zostanie wznowiona przez drużynę B wprowadzeniem piłki z przedłużenia linii rzutów wolnych, naprzeciwko stolika sędziowskiego, na polu obrony drużyny B, przy 0.3 sekundy na zegarze czasu gry.

44-15 **Przykład:** Kiedy zegar czasu gry wskazuje 3 sekundy w trzeciej kwarcie, B1 fauluje A1 w akcji rzutowej. A1 zostają przyznane 2 rzuty wolne. Zamiast A1, to A2 wykonuje 2 rzuty wolne. Trzecia kwarta dobiega końca. Pomyłka zostaje zauważona:

- (a) podczas przerwy pomiędzy третią, a czwartą kwartą.
- (b) po tym, jak piłka stała się żywa na rozpoczęcie czwartej kwarty, gdy zegar wskazuje więcej niż 2:00 minuty do końca czwartej kwarty.
- (c) kiedy zegar czasu gry wskazuje 2:00 minuty lub mniej do końca czwartej kwarty.

Interpretacja:

W sytuacjach (a) i (b) pomyłka może zostać naprawiona. Oba rzuty wolne wykonane przez A2 zostają anulowane.

W sytuacji (a) czwarta kwarta zostanie rozpoczęta wprowadzeniem piłki zgodnie z kierunkiem strzałki z przedłużenia linii środkowej.

W sytuacji (b) gra zostanie wznowiona najbliżej miejsca, w którym została przerwana w celu naprawienia pomyłki.

W sytuacji (c) możliwość naprawienia pomyłki zakończyła się. Pomyłka nie może zostać naprawiona i należy ją pominąć. Gra jest kontynuowana.

44-16 Reguła: Jeśli pomyłka dotyczy wskazania przez sędziego niewłaściwego zawodnika do wykonania rzutu(-ów) wolnego(-ych), rzut(-y) wolny(-e) — niezależnie od tego, czy były celne, czy nie — zostają anulowane, a prawidłowy zawodnik wykonuje właściwe rzut(-y) wolny(-e).

Gra będzie kontynuowana jak po każdym ostatnim rzucie wolnym, chyba że gra była wznowiona i została zatrzymana w celu naprawienia pomyłki — w takim przypadku gra zostanie ponowiona z miejsca, w którym została przerwana w celu poprawienia pomyłki.

44-17 Przykład: B1 fauluje kołującego A1 w momencie, gdy rozbrzmiewa sygnał zegara czasu gry na zakończenie trzeciej kwarty. Jest to szósty faul drużyny B w tej kwarcie. Sędziowie ustalają, że faul B1 miał miejsce przy 0.3 sekundy na zegarze czasu gry. A1 zostają przyznane 2 rzuty wolne. Zamiast A1 sędziowie wskazują do ich wykonania A2. Pomyłka zostaje zauważona po tym, jak piłka opuściła ręce A2 podczas pierwszego rzutu wolnego.

Interpretacja: Rzut wolny wykonany przez A2 zostaje anulowany. A1 wykona 2 rzuty wolne. Gra będzie kontynuowana jak po ostatnim rzucie wolnym.

44-18 Przykład: B1 fauluje A1 w akcji rzutowej. A1 zostają przyznane 2 rzuty wolne. Zamiast A1 sędzia wyznacza do ich wykonania A2. Podczas drugiego rzutu wolnego piłka odbija się od obręczy, A3 zbiera piłkę i zdobywa 2 punkty. Pomyłka zostaje zauważona zanim piłka została oddana do dyspozycji drużyny B do wprowadzenia zza linii końcowej.

Interpretacja: Rzuty wolne wykonane przez A2 — niezależnie od tego, czy były celne, czy niecelne — zostają anulowane. Punkty zdobyte przez A3 pozostają w mocy. A1 wykona 2 rzuty wolne, bez zawodników na miejscach wzdłuż obszaru ograniczonego. Gra zostanie wznowiona przez drużynę B wprowadzeniem piłki z miejsca najbliżej tego, gdzie została przerwana w celu naprawienia pomyłki — w tym przypadku zza linii końcowej.

44-19 Reguła: Jeśli pomyłka dotyczy błędnego zaliczenia lub niezaliczenia punktów i zostaje zauważona w przedziale czasu dopuszczonym przez przepisy, należy ją skorygować w protokole w następujący sposób:

- punkty zostają zaliczone lub anulowane — w zależności od sytuacji.
- jeśli błędnie przyznano rzut(y) wolny(e), to rzut(y) wolny(e), jeśli były celne, zostają anulowane w wyniku naprawienia pomyłki.
- jeśli błędnie nie przyznano rzutów wolnych, zawodnik uprawniony do ich wykonania wykona je w wyniku naprawienia pomyłki.

44-20 Przykład: Kiedy zegar czasu gry wskazuje 0:57 w czwartej kwarcie, A1 wypuścił piłkę podczas rzutu do kosza, po czym A2 popełnia faul z dala od piłki. Piłka wpada do kosza, jednak sędziowie błędnie nie zaliczają prawidłowo zdobytych punktów. Pomyłka zostaje rozpoznana:

(a) przy 0:43 na zegarze czasu gry w czwartej kwarcie, kiedy sędziowie po raz pierwszy zatrzymują grę po zaistnieniu pomyłki,

(b) po tym, jak piłka stała się żywa po zatrzymaniu gry przy 0:43 w czwartej kwarcie.

Interpretacja:

(a) Pomyłka może zostać naprawiona. W protokole należy dopisać drużynie A 2 punkty. Gra zostanie wznowiona najbliżej miejsca, w którym została przerwana w celu skorygowania pomyłki.

(b) Możliwość naprawienia pomyłki zakończyła się. Pomyłka nie może zostać naprawiona i należy ją pominąć.

44-21 Przykład: Kiedy zegar czasu gry wskazuje 3:32 w drugiej kwarcie, B1 fauluje A1 w akcji rzutowej za 2 punkty. Piłka nie wpada do kosza. Sędzia błędnie zalicza A1 2 punkty oraz przyznaje 1 dodatkowy rzut wolny. Pomyłka zostaje zauważona podczas przerwy w grze przy:

- (a) 5:21 na zegarze czasu gry w trzeciej kwarcie.
- (b) 1:02 w czwartej kwarcie lub w dowolnym momencie dogrywki.

Interpretacja: Ten błąd można naprawić aż do ostatnich dwóch minut czwartej kwarty.

W sytuacji (a) pomyłka może zostać naprawiona. Sekretarz, po konsultacji z sędzią głównym, anuluje błędnie zaliczone punkty. A1 wykona 1 rzut wolny — niezależnie od tego, czy pierwszy rzut wolny w drugiej kwarcie był celny czy nie.

A1 musi wejść na boisko, aby wykonać rzut wolny, chyba że został wykluczony lub zdyskwalifikowany. Jeżeli A1 został wykluczony lub zdyskwalifikowany, dowolny zawodnik lub zmiennik drużyny A wskazany przez trenera drużyny A wykona rzut wolny.

Gra zostanie wznowiona najbliżej miejsca, gdzie została przerwana w celu naprawienia pomyłki.

W sytuacji (b) możliwość naprawienia pomyłki zakończyła się. Pomyłka nie może zostać naprawiona i należy ją pominąć.

44-22 Reguła: Jeśli pomyłka dotyczy sygnalizacji faulu nieprawidłowego zawodnika, trenera lub drużyny i zostaje rozpoznana w przedziale czasu dopuszczonym przez przepisy, należy ją skorygować w następujący sposób:

Protokół zostanie skorygowany. Każdy zawodnik lub trener, który został błędnie wykluczony lub zdyskwalifikowany, powróci do gry. Każdy zawodnik lub trener, który powinien zostać wykluczony lub zdyskwalifikowany zostanie wykluczony lub zdyskwalifikowany. Nie stosuje się żadnej kary.

44-23 Przykład: Kiedy zegar czasu gry wskazuje 5:47 w pierwszej kwarcie, B1 fauluje A1. Sędzia błędnie zapisuje faul na B2. Pomyłka zostaje zauważona:

- (a) podczas przerwy w połowie meczu.
- (b) przy zatrzymaniu gry przy 2:21 na zegarze czasu gry w czwartej kwarcie.
- (c) przy zatrzymaniu gry, gdy zegar wskazuje 2:00 w czwartej kwarcie lub w dowolnym momencie dogrywki.

Interpretacja: Ten błąd można naprawić aż do ostatnich dwóch minut czwartej kwarty.

W sytuacjach (a) i (b) pomyłka może zostać naprawiona. Sekretarz, po konsultacji z sędzią głównym, poprawi protokół, usuwając błędnie zapisany faul B2 i prawidłowo zapisując faul B1. Jeżeli B2 został błędnie wykluczony, zostaje przywrócony do gry. Jeżeli B1 powinien być wcześniej wykluczony, zostaje wykluczony w tym momencie. Nie stosuje się żadnej dodatkowej kary.

W sytuacji (c) możliwość naprawienia pomyłki zakończyła się. Pomyłka nie może zostać naprawiona i należy ją pominąć.

44-24 Reguła: Jeśli zostanie zauważona pomyłka w protokole, w tym niezapisanie lub

- błędne zapisanie punktów lub
- błędne zapisanie faulu zawodnika, trenera lub drużyny lub
- błędne zapisanie przerwy na żądanie

i nastąpi to w przedziale czasu dopuszczonym przez przepisy, protokół należy skorygować. Każdy zawodnik lub trener, który został błędnie wykluczony lub zdyskwalifikowany, zostaje przywrócony do gry. Każdy zawodnik lub trener, który w wyniku naprawy pomyłki powinien zostać wykluczony lub zdyskwalifikowany, zostaje wykluczony lub zdyskwalifikowany. Nie stosuje się żadnej kary.

44-25 **Przykład:** Kiedy zegar czasu gry wskazuje 3:45 w czwartej kwarcie, drużyna A prosi o drugą przerwę na żądanie w drugiej połowie. Sekretarz błędnie zapisuje tę przerwę jako drugą przerwę na żądanie drużyny B w drugiej połowie. Piłka wychodzi poza boisko i sędziowie przerywają grę:

- (a) przy 2:02 na zegarze czasu gry w czwartej kwarcie — i drużynie B zostaje przyznana przerwa na żądanie.
- (b) przy 1:45 na zegarze czasu gry w czwartej kwarcie — i drużynie B zostaje przyznana przerwa na żądanie.

Drużynie B zostaje przekazane, że jest to trzecia przerwa na żądanie w drugiej połowie, a zatem drużyna B nie ma już dostępnych przerw na żądanie. Trener drużyny B nalega, że doszło do pomyłki. Sekretarz konsultuje się z sędzią głównym i pomyłka zostaje zauważona.

Interpretacja:

W sytuacji (a) pomyłka może zostać naprawiona. Sekretarz, po konsultacji z sędzią głównym, poprawi protokół, usuwając błędnie zapisaną przerwę na żądanie drużyny B i zapisując ją prawidłowo jako przerwę na żądanie drużyny A.

W sytuacji (b) pomyłka dotycząca błędnego zapisania przerwy na żądanie nie może już zostać naprawiona, ponieważ musi zostać zauważona zanim zegar czasu gry wskaże 2:00 lub mniej w czwartej kwarcie.

Jeżeli przerwa na żądanie już się rozpoczęła, drużyna B wykorzystuje swoją ostatnią przerwę na żądanie przysługującą w drugiej połowie. Jeżeli przerwa na żądanie nie rozpoczęła się, trener drużyny B może wycofać swoją prośbę o przerwę na żądanie.

44-26 **Przykład:** Kiedy zegar czasu gry wskazuje 3:34 w pierwszej kwarcie, trener drużyny A zostaje ukarany faulem technicznym. Sekretarz błędnie zapisuje ten faul techniczny jako faul trenera drużyny B. Pomyłka zostaje rozpoznana:

- (a) podczas przerwy w połowie meczu,
- (b) gdy gra zostaje zatrzymana przy 3:31 na zegarze czasu gry w czwartej kwarcie,
- (c) gdy gra zostaje zatrzymana przy 1:02 na zegarze czasu gry w czwartej kwarcie lub w dowolnym momencie dogrywki.

Interpretacja: Pomyłka polegająca na błędnym zapisaniu faulu technicznego niewłaściwej drużynie może zostać naprawiona jedynie przed tym, jak zegar czasu gry wskaże 2:00 lub mniej w czwartej kwarcie.

W sytuacji (a) i (b) pomyłka może zostać naprawiona. Sekretarz, po konsultacji z sędzią głównym, poprawi protokół, usuwając błędnie zapisany faul techniczny trenerowi drużyny B i prawidłowo zapisując faul techniczny trenerowi drużyny A. Nie stosuje się żadnej dodatkowej kary.

W sytuacji (c) możliwość naprawienia pomyłki zakończyła się. Pomyłka nie może zostać naprawiona i należy ją pominąć.

Gra zostanie wznowiona z miejsca najbliższego tego, gdzie została przerwana w celu naprawienia pomyłki.

44-27 **Reguła:** Jeśli pomyłka dotyczy błędów w obsłudze czasu gry, wliczając w to awarie przy włączaniu i zatrzymywaniu zegara lub ustawianiu prawidłowej wartości na zegarze czasu gry, to pomyłkę należy skorygować w następujący sposób:

Jeśli pomyłka zostaje zauważona w przedziale czasu dopuszczonym przez przepisy, zegar czasu gry zostanie skorygowany poprzez dodanie lub odjęcie czasu, by naprawić błąd.

44-28 **Przykład:** Kiedy zegar czasu gry wskazuje 2:44 w pierwszej kwarcie, zostaje on zatrzymany z powodu wyjścia piłki poza boisko. Po wprowadzeniu piłki do gry, przy 24 sekundach na zegarze czasu akcji, dochodzi do awarii zegara czasu gry, w wyniku której wartość nie jest widoczna. Sędziowie zatrzymują grę, gdy zegar czasu akcji powinien wskazywać 15 sekund.

Interpretacja: Pomyłka polegająca na niewłaściwym działaniu zegara czasu gry (zegar nie wyświetlał się) może zostać naprawiona. Gra zostanie wznowiona z miejsca najbliższego tego, gdzie została przerwana, przy 2:35 na zegarze czasu gry oraz 15 sekundach na zegarze czasu akcji.

44-29 Przykład: Kiedy zegar czasu gry wskazuje 2:43 w pierwszej kwarcie, zostaje on zatrzymany z powodu wyjścia piłki poza boisko. Przed wznowieniem gry wprowadzeniem piłki, widoczny wyświetlacz zegara czasu gry znika. Mierzący czas resetuje system. Gdy system ponownie zaczyna działać, zegar czasu gry zostaje błędnie ustawiony na 1:43. Pomyłka zostaje zauważona:

- (a) gdy gra zostaje zatrzymana przy 0:27 w pierwszej kwarcie.
- (b) podczas przerwy w połowie meczu.
- (c) podczas przerwy między третią a czwartą kwartą.
- (d) gdy gra zostaje zatrzymana przy 2:21 na zegarze czasu gry w czwartej kwarcie.
- (e) gdy gra zostaje zatrzymana przy 1:15 na zegarze czasu gry w czwartej kwarcie lub w dowolnym momencie dogrywki.

Interpretacja: W sytuacjach (a), (b), (c) oraz (d) pomyłka polegająca na błędnym ustawieniu zegara czasu gry może zostać naprawiona.

W sytuacji (a) do zegara czasu gry należy dodać 1 minutę. Gra zostanie wznowiona z miejsca najbliższego tego, gdzie została przerwana, przy stanie 1:27 na zegarze.

W sytuacji (b) po przerwie na połowę meczu drużyny rozegrają 1 minutę w tym samym kierunku, w którym grały w pierwszej połowie, a liczenie fauli drużynowych i przerw na żądanie będzie kontynuowane od momentu zatrzymania gry na przerwę. Ten 1-minutowy fragment gry rozpocznie się wprowadzeniem piłki przez drużynę uprawnioną do wprowadzenia zgodnie z zasadą naprzemiennego posiadania. Po rozegraniu tej 1 minuty trzecia kwarta rozpocznie się wprowadzeniem piłki przez drużynę uprawnioną do kolejnego wprowadzenia zgodnie z zasadą naprzemiennego posiadania.

W sytuacji (c) czwarta kwarta będzie trwała 11 minut.

W sytuacji (d) do zegara czasu gry należy dodać 1 minutę. Gra zostanie wznowiona z miejsca najbliższego tego, gdzie została przerwana, przy zegarze czasu gry będzie wyświetlał 3:21.

W sytuacji (e) możliwość naprawienia pomyłki zakończyła się. Pomyłka nie może zostać naprawiona.

44-30 Reguła: Aby pomyłki kategorii 2 związane z czasem akcji były możliwe do naprawienia muszą zostać zauważone przez sędziów, komisarza (jeśli jest obecny) lub sędziów stolikowych:

- kiedy piłka jest żywa natychmiast po wystąpieniu pomyłki i sędziowie zatrzymują grę, by naprawić błąd lub
- sędziowie zatrzymali grę z jakiegokolwiek powodu i drużyna będąca w posiadaniu piłki lub mająca do niej prawo w momencie wystąpienia pomyłki utrzyma to posiadanie piłki lub prawo do niej.

Zegar czasu akcji zostanie skorygowany na właściwy.

Błędy w pomiarze czasu akcji nie są możliwe do naprawy, po tym jak:

- nastąpiła zmiana posiadania żywej piłki po wystąpieniu pomyłki,
- drużyna w posiadaniu piłki zdobyła punkty,
- piłka staje się martwa, kiedy brzmi sygnał zegara czasu gry na koniec meczu.

44-31 Przykład: Przy 20 sekundach na zegarze czasu akcji A1 kozłuje piłkę na polu ataku, gdy nagle zegar czasu akcji zostaje błędnie zresetowany do 24 sekund. Pomyłka zostaje zauważona 4 sekundy później:

- (a) kiedy sędziowie zatrzymują grę.
- (b) kiedy gra zostaje zatrzymana w wyniku wybiecia piłki na aut przez B3.

Interpretacja: W obu sytuacjach drużynie A zostanie przyznane wprowadzenie piłki z najbliższej miejsca, gdzie gra została przerwana. Zegar czasu akcji należy ustawić na 16 sekund.

44-32 Przykład: Drużynie A przyznano wprowadzenie piłki na jej polu ataku. Zegar czasu akcji powinien zostać ustawiony na 14 sekund, jednak błędnie ustawiono go na 24 sekundy. A1 łapie piłkę na boisku i kozłuje na polu ataku przez 10 sekund. Pomyłka zostaje zauważona:

- (a) kiedy sędziowie zatrzymują grę.
- (b) kiedy gra zostaje zatrzymana w wyniku wybicia piłki poza boisko przez B3.

Interpretacja: W obu przypadkach drużynie A zostanie przyznane wprowadzenie piłki z miejsca najbliższego tego, gdzie gra została zatrzymana. Zegar czasu akcji należy ustawić na 4 sekundy.

44-33 Przykład: Drużynie A zostaje przyznane wprowadzenie piłki na polu obrony. Zegar czasu akcji powinien zostać ustawiony na 24 sekundy, jednak błędnie ustawiono go na 14 sekund. A1 łapie piłkę na boisku i kozłuje ją na pole ataku. Pomyłka zostaje rozpoznana 8 sekund później:

- (a) kiedy sędziowie zatrzymują grę.
- (b) kiedy gra zostaje zatrzymana w wyniku wybicia piłki na aut przez B1.

Interpretacja: W obu przypadkach drużynie A zostanie przyznane wprowadzenie piłki z miejsca najbliższego tego, gdzie gra została zatrzymana. Zegar czasu akcji należy ustawić na 16 sekund.

44-34 Przykład: Drużynie A zostaje przyznane wprowadzenie piłki na polu obrony. Zegar czasu akcji powinien zostać ustawiony na 24 sekundy, ale błędnie ustawiono go na 14 sekund. A1 łapie piłkę na boisku, kozłuje na pole ataku i oddaje rzut do kosza. Gdy piłka znajduje się w powietrzu, rozbrzmiewa sygnał zegara czasu akcji. Piłka:

- (a) nie dotyka obręczy i zostaje natychmiast zebrana przez A2. Sędziowie zatrzymują grę, sygnalizując błąd zegara czasu akcji.
- (b) nie dotyka obręczy i zostaje natychmiast zebrana przez B2. Sędziowie zatrzymują grę, sygnalizując błąd zegara czasu akcji.

Sędziowie stolikowi zauważają pomyłkę polegającą na błędnym ustawieniu zegara czasu akcji.

Interpretacja: W obu sytuacjach błąd zegara czasu akcji należy pominąć.

- (a) Drużynie A zostanie przyznane wprowadzenie piłki najbliższego miejsca, gdzie gra została zatrzymana, z 10 sekundami na zegarze czasu akcji.
- (b) Ponieważ drużyna B uzyskała nowe posiadanie piłki, drużynie B zostanie przyznane wprowadzenie piłki najbliższego miejsca, gdzie gra została zatrzymana, z 24 sekundami na zegarze czasu akcji.

44-35 Przykład: Drużynie A zostaje przyznane wprowadzenie piłki na polu obrony. Zegar czasu akcji powinien zostać ustawiony na 24 sekundy, jednak błędnie ustawiono 14 sekund. A1 łapie piłkę na boisku, kozłuje na pole ataku i oddaje rzut na kosz.

- (a) Rzut A1 jest niecelny, po czym B2 zbiera piłkę i rozpoczyna kozłowanie.
- (b) Rzut A1 jest celny.

Sędziowie rozpoznają błąd i zatrzymują grę, aby skorygować zegar czasu akcji.

Interpretacja: W obu sytuacjach pomyłka nie może już zostać naprawiona, ponieważ po jej wystąpieniu:

- (a) nastąpiła zmiana posiadania piłki.
- (b) ta sama drużyna zdobyła kosz.

Dodatek B – Protokół meczu – Faule dyskwalifikujące

(Sposób zapisu literowego obowiązuje w rozgrywkach FIBA i może różnić się od zapisu w rozgrywkach krajowych, jeżeli organizator tak ustanowi)

B-1 Przykłady zapisu fauli dyskwalifikujących orzeczonych wobec różnych członków drużyny:

Jeśli członek drużyny opuszcza strefę ławki drużyny i nie pomaga lub nie próbuje pomagać sędziom w utrzymaniu lub przywróceniu porządku:

Aktywny udział w bójce:

1. Tylko trener zostaje zdyskwalifikowany:

Trener	D ₂	F	F
Asystent trenera			
Kara: 2 rzuty + posiadanie			

Trener	D ₂	F	F
Asystent trenera			
Kara: 2 rzuty + posiadanie			

2. Tylko asystent trenera zostaje zdyskwalifikowany:

Trener	B ₂		
Asystent trenera	D	F	F
Kara: 2 rzuty + posiadanie			

Trener	B ₂		
Asystent trenera	D ₂	F	F
Kara: 4 rzuty + posiadanie			

3. Obydwaj, trener i asystent trenera zostają zdyskwalifikowani:

Trener	D ₂	F	F
Asystent trenera	D	F	F
Kara: 2 rzuty + posiadanie			

Trener	D ₂	F	F
Asystent trenera	D ₂	F	F
Kara: 4 rzuty + posiadanie			

4. Zmiennik zostaje zdyskwalifikowany:

Trener	B ₂				
Asystent trenera					
Gracz nr 7	P ₂	P ₂	D	F	F
Kara: 2 rzuty + posiadanie					

Trener	B ₂				
Asystent trenera					
Gracz nr 7	P ₂	P ₂	D ₂	F	F
Kara: 4 rzuty + posiadanie					

5. Dwóch zmienników i zawodnik wykluczony zostają zdyskwalifikowani:

Trener	B ₂				
Asystent trenera					
Gracz nr 7	P ₂	P ₂	D	F	F
Gracz nr 10	P ₂	T ₁	P	P	D
Gracz nr 11	P ₃	T ₁	P	P	P
Kara: 2 rzuty + posiadanie					

F
DF

Trener	B ₂				
Asystent trenera					
Gracz nr 7	P ₂	P ₂	D ₂	F	F
Gracz nr 10	P ₂	T ₁	P	P	D ₂
Gracz nr 11	P ₃	T ₁	P	P	P
Kara: 8 rzutów + posiadanie					

F
D₂F

6. Członek delegacji towarzyszący drużynie zostaje zdyskwalifikowany:

Trener	B ₂	B	
Asystent trenera			
Kara: 2 rzuty + posiadanie			

Trener	B ₂	B₂	
Asystent trenera			
Kara: 4 rzuty + posiadanie			

7. Dwóch członków delegacji towarzyszących drużynie zostaje zdyskwalifikowanych:

Trener	B ₂	B	B
Asystent trenera			
Kara: 2 rzuty + posiadanie			

Trener	B ₂	B₂	B₂
Asystent trenera			
Kara: 6 rzutów + posiadanie			

B-2 Przykłady zapisu fauli technicznych orzeczonych wobec trenera za jego osobiste niesportowe zachowanie lub inne naruszenia przepisów, w połączeniu z dyskwalifikacjami orzeczonymi wobec towarzyszących drużynie członków delegacji w sytuacji, kiedy opuszczają oni strefę ławki drużyny podczas bójki:

1. W pierwszej kwarcie następuje sytuacja bójki, po której zdyskwalifikowany zostaje towarzyszący drużynie członek delegacji.
W trzeciej kwarcie trener zostaje ukarany faulem technicznym za jego osobiste niesportowe zachowanie:

Trener	B ₂	B	C ₁
Asystent trenera			
Kara: 1 rzut wolny			

Trener nie podlega dyskwalifikacji

2. W pierwszej kwarcie następuje sytuacja bójki, po której zdyskwalifikowany zostaje towarzyszący drużynie członek delegacji.
W trzeciej kwarcie trener zostaje ukarany faulem technicznym za niesportowe zachowanie zmiennika:

Trener	B ₂	B	B ₁
Asystent trenera			
Kara: 1 rzut wolny			

Trener nie podlega dyskwalifikacji

3. W pierwszej kwarcie następuje sytuacja bójki, po której zdyskwalifikowany zostaje towarzyszący drużynie członek delegacji.
W trzeciej kwarcie trener zostaje ukarany faulem technicznym za jego osobiste niesportowe zachowanie.
W czwartej kwarcie trener zostaje ukarany kolejnym faulem technicznym za jego osobiste niesportowe zachowanie:

Trener	B ₂	B	C ₁
Asystent trenera			
Kara: 1 rzut wolny			

C₁ GD Trener podlega automatycznej dyskwalifikacji za dwa faule C

4. W pierwszej kwarcie następuje sytuacja bójki, po której zdyskwalifikowany zostaje towarzyszący drużynie członek delegacji.
W trzeciej kwarcie trener zostaje ukarany faulem technicznym za niesportowe zachowanie zmiennika.
W czwartej kwarcie trener zostaje ukarany kolejnym faulem technicznym za niesportowe zachowanie zmiennika:

Trener	B ₂	B	B ₁
Asystent trenera			
Kara: 1 rzut wolny			

B₁ GD Trener podlega automatycznej dyskwalifikacji za trzy faule B

B-3 Przykłady zapisu fauli technicznych orzeczonych wobec grającego trenera popełnionych jako zawodnik lub jako trener:

1. Grający trener popełnił 4 faule jako zawodnik oraz 1 faul techniczny jako trener.

Gracz nr 22 (KPT.)	P	P ₂	P ₁	P ₂	B
Trener (KPT.)	B ₁				
Asystent trenera					
Kara: 1 rzut wolny					

Grający trener jest zawodnikiem wykluczonym

2. Grający trener, który popełnił 1 faul techniczny jako zawodnik oraz 1 faul techniczny jako trener.

Gracz nr 22 (KPT.)	P	T ₁	P ₂	C	GD
Trener (KPT.)	C ₁				
Asystent trenera					
Kara: 1 rzut wolny					

Grający trener zostaje automatycznie zdyskwalifikowany

Dodatek F – System powtórek wideo IRS

F-1 Definicja

F-1.1 Reguła: Przed meczem sędzia główny musi zatwierdzić sprzęt IRS i poinformować obu trenerów o możliwości jego użycia. Do przeprowadzenia analizy wideo może być użyty wyłącznie sprzęt zatwierdzony przez sędziego głównego.

F-1.2 Przykład: A1 oddaje celny rzut do kosza w momencie, gdy rozbrzmiewa sygnał zegara czasu gry na koniec meczu. Zatwierdzony sprzęt IRS nie jest dostępny. Kierownik drużyny B informuje, że nagrywali mecz kamerą drużynową i przedstawia sędziom nagranie do analizy.

Interpretacja: Prośba kierownika drużyny B o wykorzystanie nagrania drużynowego do przeprowadzenia analizy musi zostać odrzucona.

F-2 Zasady ogólne

F-2.1 Reguła: Sędziowie powinni zatrzymać obie drużyny na boisku w każdej sytuacji użycia systemu IRS na koniec kwarty lub każdej dogrywki. Przerwa w meczu między kwartami lub przed rozpoczęciem dogrywki zacznie się dopiero po ogłoszeniu ostatecznej decyzji przez sędziego głównego.

F-2.2 Przykład: A1 wykonuje celny rzut do kosza z gry, kiedy brzmi sygnał zegara czasu gry na koniec kwarty. Sędziowie nie są pewni, czy piłka opuściła rękę(-ce) A1 zanim zabrzmiał sygnał zegara czasu gry, i decydują się na użycie IRS. Drużyny schodzą z boiska do swoich ławek.

Interpretacja: Sędziowie zatrzymują obie drużyny na boisku. Przerwa w meczu zacznie się po ogłoszeniu ostatecznej decyzji przez sędziego głównego.

F-2.3 Reguła: System IRS powinien zostać użyty przez sędziów przy pierwszej możliwej okazji po wystąpieniu sytuacji wymagającej weryfikacji. Taka możliwość występuje wtedy, gdy zegar czasu gry jest zatrzymany, a piłka jest martwa.

Jednakże, jeśli po celnym koszu sędziowie nie zatrzymali gry, analizę wideo należy przeprowadzić przy pierwszej okazji, kiedy sędziowie zatrzymają grę bez stawiania którejkolwiek drużyny w niekorzystnej sytuacji.

F-2.4 Przykład: A1 wykonuje celny rzut do kosza z gry i sędziowie zaliczają 3 punkty. Gra zostaje natychmiast wznowiona wprowadzeniem piłki spoza boiska przez B1 na rozpoczęcie szybkiego ataku drużyny B. Sędziowie nie są pewni, czy rzut został oddany z pola rzutów za 3 punkty.

Interpretacja: System IRS powinien zostać wykorzystany w pierwszym możliwym momencie meczu, kiedy piłka staje się martwa i zegar czasu gry zostaje zatrzymany po tym rzucie. Może jednak zdarzyć się, że w trakcie gry sędziowie nie będą mieli wystarczająco dużo czasu, aby zareagować i rozpocząć dokonać weryfikacji wideo. W takiej sytuacji sędziowie powinni zatrzymać grę, bez stawiania drużyny B w niekorzystnej sytuacji, jak tylko szybki atak zostanie wstrzymany lub przy pierwszym zatrzymaniu gry po zdobytym koszu.

F-2.5 Reguła: Prośba o przerwę na żądanie lub zmianę może zostać wycofana po skorzystaniu sędziów z systemu IRS i zakomunikowaniu ostatecznej decyzji przez sędziego głównego.

F-2.6 Przykład: A1 wykonuje celny rzut do kosza z gry i sędziowie zaliczają 3 punkty. Trener drużyny B prosi o przerwę na żądanie. Sędziowie nie są pewni, czy rzut został oddany z pola rzutów za 3 punkty i korzystają z systemu IRS. Podczas sprawdzania powtórki wideo trener drużyny B wycofuje swoją prośbę o przerwę na żądanie.

Interpretacja: Przerwa na żądanie na prośbę trenera drużyny B nie zostanie przyznana do momentu zasygnalizowania przez sędziego ostatecznej decyzji po analizie wideo. Wniosek o przerwę może zostać wycofany w dowolnym momencie trwania weryfikacji — aż do chwili, gdy sędzia ogłosi ostateczną decyzję i będzie gotowy do przyznania przerwy na żądanie.

F-2.7 **Przykład:** B1 został ukarany faulem niesportowym. Trener drużyny B prosi o przerwę na żądanie Sędziowie nie są pewni, czy był to faul niesportowy i korzystają z systemu IRS. B6 zgłosił prośbę o zmianę za B1. Podczas analizy wideo B6 wraca na ławkę drużyny.

Interpretacja: Zmiana B1 za B6 oraz przerwa na żądanie na prośbę trenera drużyny B nie zostaną przyznane do momentu zasygnalizowania przez sędziego ostatecznej decyzji po analizie wideo. Zmiana jak i prośba na żądanie mogą zostać wycofane w dowolnym momencie trwania weryfikacji — aż do chwili, gdy sędzia ogłosi ostateczną decyzję i będzie gotowy do przyznania przerwy na żądanie.

F-3.1 Koniec kwarty oraz każdej dogrywki

F-3.1.1 **Przykład:** A1 wykonuje celny rzut do kosza z gry, kiedy brzmi sygnał zegara czasu gry na koniec kwarty. Sędziowie nie są pewni, czy piłka opuściła rękę(-ce) A1 przed końcem czasu gry.

Interpretacja: IRS może być wykorzystany na koniec kwarty w celu upewnienia się, czy piłka opuściła rękę(-ce) A1 zanim zabrzmiał sygnał zegara czasu gry.

Jeżeli IRS potwierdza, że piłka opuściła rękę(-ce) rzucającego przed upłynięciem czasu kwarty, sędziowie potwierdzą zaliczenie punktów dla A1.

Jeżeli IRS dostarcza sędziom wyraźny i przekonujący dowód, że piłka opuściła rękę(-ce) rzucającego po upłynięciu czasu kwarty, to punkty zostaną anulowane.

F-3.1.2 **Przykład:** Drużyna B prowadzi 2 punktami. Sygnał zegara czasu gry rozbrzmiewa na koniec pierwszej dogrywki, kiedy B1 popełnia faul osobisty na A1. Jest to piąty faul drużyny B. Sędziowie nie są pewni, czy faul B1 został popełniony zanim zabrzmiał sygnał czasu gry kończący pierwszą dogrywkę.

Interpretacja: IRS może być wykorzystany w celu upewnienia się, czy faul został popełniony zanim upłynął czas gry kwarty lub dogrywki.

Jeżeli IRS dostarcza sędziom wyraźny i przekonujący dowód, że faul B1 został popełniony zanim zabrzmiał sygnał czasu gry, to A1 należy przyznać 2 rzuty wolne i zegar czasu gry skorygować tak, aby wskazywał pozostały w momencie popełnienia faulu czas gry.

Jeżeli IRS dostarcza sędziom wyraźny i przekonujący dowód, że faul został popełniony po zakończeniu kwarty, to należy go pominąć. Każde niesportowe działanie należy zgłosić ciału zarządzającemu rozgrywkami.

F-3.1.3 **Przykład:** A1 wykonuje niecelny rzut do kosza z gry za 2 punkty i jest faulowany przez B1. Mniej więcej w tym samym czasie rozbrzmiewa sygnał zegara czasu gry na zakończenie drugiej dogrywki.

Interpretacja: IRS może być wykorzystany w celu upewnienia się, czy faul B1 został popełniony zanim zabrzmiał sygnał zegara czasu gry na koniec drugiej dogrywki.

Jeżeli IRS dostarcza sędziom wyraźny i przekonujący dowód, że faul został popełniony przed zakończeniem kwarty, A1 wykona 2 rzuty wolne. Gra zostanie wznowiona jak po ostatnim rzucie wolnym, z pozostałym w momencie popełnienia faulu czasem gry.

Jeżeli IRS dostarcza sędziom wyraźny i przekonujący dowód, że faul został popełniony po zakończeniu kwarty, to faul B1 należy pominąć, chyba że faul B1 został orzeczony jako niesportowy lub dyskwalifikujący i pozostaje do rozegrania kolejna dogrywka, to należy wykonać karę za ten faul.

F-3.1.4 **Przykład:** A1 wykonuje celny rzut do kosza z gry za 3 punkty, kiedy, mniej więcej w tym samym czasie, rozbrzmiewa sygnał zegara czasu gry na zakończenie kwarty. 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 kwarty. W takiej sytuacji IRS może być wykorzystany dalej w celu ustalenia, czy zawodnik rzucający wcześniej spowodował wyjście piłki poza boisko i jeżeli tak się stało, to ile czasu powinno pozostać na zegarze czasu gry.

F-3.1.5 Przykład: A1 wykonuje celny rzut do kosza z gry, kiedy, mniej więcej w tym samym czasie, rozbrzmiewa sygnał zegara czasu gry na zakończenie kwarty. Sędziowie mają wątpliwości, czy nie został popełniony błąd zegara czasu akcji 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 kwarty lub dogrywki. W takiej sytuacji IRS może być wykorzystany dalej w celu ustalenia, czy został popełniony błąd zegara czasu akcji.

Jeżeli IRS potwierdza, że piłka opuściła rękę(-ce) A1 0.4 s przed końcem kwarty, oznacza to, że rzut został oddany w czasie gry. Jednakże, jeżeli IRS potwierdzi, że piłka była wciąż w rękach A1, kiedy zabrzmiał sygnał zegara czasu akcji 0.2 s przed tym, jak A1 wypuścił piłkę, to został popełniony błąd zegara czasu akcji i punkty nie zostają zaliczone. Zegar czasu gry należy skorygować i grę wznowi drużyna B najbliższej miejsca popełnienia błędu. Drużyna B będzie miała 0.6 s na rozegranie akcji. Zegar czasu akcji zostanie wyłączony.

F-3.1.6 Przykład: A1 wykonuje celny rzut do kosza z gry, kiedy, mniej więcej w tym samym czasie, rozbrzmiewa sygnał zegara czasu gry na zakończenie drugiej kwarty. Sędziowie mają wątpliwości, czy nie został popełniony błąd 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 kwarty lub dogrywki. W takiej sytuacji IRS może być wykorzystany dalej w celu ustalenia, ile czasu powinno pozostać na zegarze czasu gry, jeżeli został popełniony błąd 8 sekund.

Jeżeli IRS potwierdza, że celny rzut do kosza z gry został oddany zanim zabrzmiał sygnał zegara czasu gry na koniec kwarty, ale drużyna A wcześniej popełniła błąd 8 sekund, kiedy zegar czasu gry wskazywał 3.4 sekundy, to punkty nie zostają zaliczone. Grę wznowi drużyna B ze swojego pola ataku najbliższej miejsca popełnienia błędu. 3.4 sekundy pozostanie do zakończenia gry. Zegar czasu akcji zostanie wyłączony.

Jeżeli IRS potwierdza, że drużyna A nie popełniła 8 sekund, punkty należy zaliczyć. Druga kwarta została zakończona. Druga połowa meczu rozpocznie się zgodnie z procedurą naprzemiennego posiadania piłki.

F-3.1.7 Przykład: Kiedy zegar czasu gry wskazuje 2.5 s, A1 wykonuje rzut do kosza z gry. Piłka dotyka obręczy, B1 zbiera piłkę i rozpoczyna kozłowanie. W tym czasie rozbrzmiewa sygnał zegara czasu gry na zakończenie meczu. Sędziowie nie są pewni, czy B1 dotknął linii ograniczającej boisko opadając na boisko podczas zbiórki.

Interpretacja: IRS nie może być wykorzystany w celu upewnienia się, czy nierzucający zawodnik spowodował wyjście piłki poza boisko.

F-3.2 Kiedy zegar czasu gry wskazuje 2:00 lub mniej w czwartej kwarcie oraz każdej dogrywce

F-3.2.1 Przykład: W czwartej kwarcie zegar czasu gry wskazuje 1:41, kiedy rozbrzmiewa sygnał zegara czasu akcji. Mniej więcej w tym samym czasie A1 wykonuje celny rzut do kosza z gry. Sędziowie nie są pewni, czy piłka opuściła rękę A1 zanim zabrzmiał sygnał zegara czasu akcji i chcą skorzystać z IRS:

- (a) zanim piłka staje się żywa podczas wprowadzenia zza linii końcowej po straconym koszu.
- (b) po tym, jak piłka stała się żywa podczas wprowadzenia zza linii końcowej po straconym koszu, a sędziowie przerwali grę z jakiegokolwiek powodu.
- (c) po tym, jak piłka ponownie stała się żywa po pierwszym zatrzymaniu gry.

Interpretacja: IRS może być wykorzystany w celu upewnienia się, czy piłka opuściła rękę(-ce) A1 wykonującego celny rzut do kosza z gry zanim zabrzmiał sygnał zegara czasu akcji, kiedy zegar czasu gry wskazuje 2:00 lub mniej w czwartej kwarcie oraz każdej dogrywce.

Sędziowie są uprawnieni, aby zatrzymać grę i upewnić się, czy podczas celnego rzutu z gry piłka opuściła rękę(-ce) rzucającego zanim zabrzmiał sygnał zegara czasu akcji, natychmiast, kiedy piłka wpada do kosza, a zegar czasu gry zostaje zatrzymany. Jednakże, sprawdzenie to może nastąpić do momentu pierwszego zatrzymania gry przez sędziów po tym koszu.

- (a) Sędziowie powinni zatrzymać grę natychmiast i skorzystać z IRS zanim nastąpi wprowadzenie piłki.
- (b) Sędziowie powinni skorzystać z IRS, kiedy po raz pierwszy zatrzymali grę z istotnego powodu.
- (c) Okres, w którym można dokonać sprawdzenia IRS upłynął, kiedy piłka ponownie stała się żywa po pierwszym zatrzymaniu gry przez sędziów. Pierwotna decyzja pozostaje ważna.

W (a) i (b) jeżeli IRS dostarcza sędziom wyraźny i przekonujący dowód, że piłka wciąż była w rękach A1, kiedy zabrzmiał sygnał zegara czasu akcji, zostaje popełniony błąd. Punkty nie zostaną zaliczone.

W (a) grę wznowi drużyna B wprowadzeniem piłki z przedłużenia linii rzutów wolnych.

W (b) grę wprowadzeniem piłki (lub rzutami wolnymi, jeśli mają mieć miejsce) wznowi drużyna, która była w posiadaniu piłki lub miała do niej prawo w momencie zatrzymania gry, najbliższej miejsca, gdzie gra została przerwana.

W sytuacjach (a) lub (b), jeżeli IRS dostarcza sędziom wyraźny i przekonujący dowód, że piłka opuściła ręce A1 podczas rzutu zanim zabrzmiał sygnał zegara czasu akcji, sygnał zegara czasu akcji należy pominąć. Punkty zdobyte przez A1 zostają zaliczone.

W sytuacji (a) gra zostanie wznowiona przez drużynę B wprowadzeniem piłki zza linii końcowej, jak po każdym celnym koszu.

W sytuacji (b) gra zostanie wznowiona wprowadzeniem piłki (lub rzutami wolnymi, jeśli mają mieć miejsce) przez drużynę, która była w posiadaniu piłki lub miała do niej prawo w momencie zatrzymania gry, z miejsca najbliższego tego, gdzie znajdowała się piłka w chwili przerwania gry.

F-3.2.2 Przykład: Kiedy zegar czasu gry wskazuje 1:39 w czwartej kwarcie, A1 jest w akcji rzutowej, gdy ma miejsce faul w innym miejscu na boisku. Faul osobisty zostaje orzeczony przeciwko:

- (a) B2 za faul na A2. Jest to trzeci faul drużyny B w tej kwarcie.
- (b) B2 za faul na A2. Jest to piąty faul drużyny B w tej kwarcie.
- (c) A2 za faul na B2.

Interpretacja: Kiedy zegar czasu gry wskazuje 2:00 lub mniej w czwartej kwarcie, IRS może zostać użyty w celu rozstrzygnięcia, czy:

- (i) rozpoczęła się akcja rzutowa, gdy został orzeczony faul przeciwnika zawodnika rzucającego,
- (ii) piłka znajdowała się w rękach zawodnika rzucającego w momencie, gdy został orzeczony faul zawodnika z drużyny rzucającego.

W sytuacji (a), jeżeli IRS dostarcza sędziom wyraźny i przekonujący dowód, że A1 nie był w akcji rzutowej, piłka staje się martwa w momencie popełnienia faulu przez B2, a punkty, jeżeli zostały zdobyte, nie zostają zaliczone. Jeżeli IRS dostarcza dowodu, że A1 był w akcji rzutowej, punkty, jeżeli zostały zdobyte, zostają zaliczone. W obu przypadkach gra zostanie wznowiona przez drużynę A wprowadzeniem piłki najbliższego miejsca popełnienia faulu przez B2.

W sytuacji (b), jeżeli IRS dostarcza sędziom wyraźny i przekonujący dowód, że A1 nie był w akcji rzutowej, piłka staje się martwa w momencie popełnienia faulu przez B2, a punkty, jeżeli zostały zdobyte, nie zostają zaliczone. Jeżeli IRS dostarcza dowodu, że A1 był w akcji rzutowej, punkty, jeżeli zostały zdobyte, zostają zaliczone. W obu przypadkach A2 wykona 2 rzuty wolne w wyniku faulu B2, a gra będzie kontynuowana jak po ostatnim rzucie wolnym.

W sytuacji (c), jeżeli IRS dostarcza sędziom wyraźny i przekonujący dowód, że piłka opuściła ręce zawodnika rzucającego, punkty, jeżeli zostały zdobyte, zostają zaliczone. Gra zostanie wznowiona przez drużynę B wprowadzeniem piłki najbliższego miejsca popełnienia faulu przez A2. Jeżeli IRS dostarcza dowodu, że piłka wciąż znajdowała się w rękach zawodnika rzucającego, piłka staje się martwa w momencie popełnienia faulu przez A2, a punkty, jeżeli zostały zdobyte, nie zostają zaliczone. Gra zostanie wznowiona przez drużynę B wprowadzeniem piłki z przedłużenia linii rzutów wolnych.

F-3.2.3 Przykład: W czwartej kwarcie zegar czasu gry wskazuje 1:37, kiedy rozbrzmiewa sygnał zegara czasu akcji. Mniej więcej w tym samym czasie A1 wykonuje celny rzut do kosza z gry z pola ataku, a B2 jest faulowany przez A2 na polu ataku drużyny A. Jest to trzeci faul drużyny A w kwarcie. Sędziowie nie są pewni, czy piłka opuściła ręce A1 zanim zabrzmiał sygnał zegara czasu akcji i kiedy został popełniony faul A2.

Interpretacja: Kiedy zegar czasu gry wskazuje 2:00 lub mniej w czwartej kwarcie oraz każdej dogrywce, 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 akcji, jak również, aby upewnić się, kiedy został popełniony faul z dala od akcji rzutowej.

- (a) Jeżeli IRS dostarcza sędziom wyraźny i przekonujący dowód, że piłka opuściła rękę(-ce) A1 zanim zabrzmiał sygnał zegara czasu akcji i zanim został popełniony faul A2, punkty zostaną zaliczone, a faul A2 należy zapisać. Sygnał zegara czasu akcji należy pominąć.
- (b) Jeżeli IRS dostarcza sędziom wyraźny i przekonujący dowód, że faul A2 został popełniony zanim piłka opuściła rękę(-ce) A1 i zanim zabrzmiał sygnał zegara czasu akcji, punkty nie zostaną zaliczone, a faul A2 należy zapisać. Sygnał zegara czasu akcji należy pominąć.
- (c) Jeżeli IRS dostarcza sędziom wyraźny i przekonujący dowód, że sygnał zegara czasu akcji zabrzmiał zanim piłka opuściła rękę(-ce) A1 i zanim A2 popełnił faul, zostaje popełniony błąd zegara czasu akcji. Punkty A1 nie zostaną zaliczone. Faul A2 należy pominąć.

W sytuacji (a) grę wznowi drużyna B najbliższej miejsca popełnienia faulu przez A2.

W sytuacjach (b) i (c) grę wznowi drużyna B wprowadzeniem piłki z przedłużenia linii rzutów wolnych na swoim polu obrony.

F-3.2.4 Przykład: W czwartej kwarcie zegar czasu gry wskazuje 1:34, kiedy rozbrzmiewa sygnał zegara czasu akcji. Mniej więcej w tym samym czasie A1 wykonuje celny rzut do kosza z gry, ze swojego pola ataku, a A2 jest faulowany przez B2 na polu ataku drużyny A. Jest to trzeci faul drużyny B. Sędziowie nie są pewni, czy piłka opuściła ręce A1 zanim zabrzmiał sygnał zegara czasu akcji i kiedy został popełniony faul B2.

Interpretacja: Kiedy zegar czasu gry wskazuje 2:00 lub mniej w czwartej kwarcie oraz każdej dogrywce, 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 akcji, jak również, aby upewnić się, kiedy został popełniony faul z dala od akcji rzutowej.

Jeżeli IRS dostarcza sędziom wyraźny i przekonujący dowód, że faul B2 został popełniony zanim zabrzmiał sygnał zegara czasu akcji, jak również potwierdza, że faul B2 został popełniony, kiedy A1 był w akcji rzutowej, nie został popełniony błąd zegara czasu akcji. Sygnał zegara czasu akcji należy pominąć. Faul B2 należy zapisać, a punkty A1 zaliczyć. Grę wznowi drużyna A najbliższej miejsca popełnienia faulu i będzie miała 14 sekund na rozegranie akcji.

Jeżeli IRS dostarcza sędziom wyraźny i przekonujący dowód, że sygnał zegara czasu akcji zabrzmiał zanim piłka opuściła rękę(-ce) A1 i zanim B2 popełnił faul, zostaje popełniony błąd zegara czasu akcji. Punkty A1 nie zostaną zaliczone. Faul B2 należy pominąć. Grę wznowi drużyna B wprowadzeniem piłki z przedłużenia linii rzutów wolnych na swoim polu obrony.

F-3.2.5 Przykład: Kiedy zegar czasu gry wskazuje 1:39 w czwartej kwarcie, B1 fauluje A1 w trakcie akcji rzutowej. Mniej więcej w tym samym czasie, w innym miejscu na boisku, B2 fauluje A2. Jest to trzeci faul drużyny B w tej kwarcie.

Interpretacja: Kiedy zegar czasu gry wskazuje 2:00 lub mniej w czwartej kwarcie, IRS może zostać użyty w celu rozstrzygnięcia, czy akcja rzutowa rozpoczęła się w momencie popełnienia faulu przez B1 oraz kiedy miał miejsce faul B2 popełniony poza sytuacją rzutową.

Jeżeli IRS dostarcza sędziom wyraźny i przekonujący dowód, że faul B1 miał miejsce jako pierwszy, a A1 nie był w akcji rzutowej w momencie popełnienia faulu przez B2, piłka staje się martwa w momencie faulu B1, a punkty, jeżeli zostały zdobyte, nie zostają zaliczone. Gra zostanie wznowiona przez drużynę A wprowadzeniem piłki z miejsca najbliższego popełnienia faulu przez B1. Faul B2 należy pominąć, chyba że spełnia on kryteria faulu niesportowego lub faulu dyskwalifikującego, ponieważ został popełniony po tym, jak piłka stała się martwa.

Jeżeli IRS dostarcza sędziom wyraźny i przekonujący dowód, że faul B1 miał miejsce jako pierwszy, a A1 był w akcji rzutowej w momencie popełnienia faulu przez B1, punkty A1, jeżeli zostały zdobyte, zostają zaliczone, a A1 wykona 1 rzut wolny. Jeżeli rzut z gry nie był celny, A1 wykona 2 lub 3 rzuty wolne. Gra będzie kontynuowana jak po ostatnim rzucie wolnym. Faul B2 należy pominąć, chyba że spełnia on kryteria faulu niesportowego lub dyskwalifikującego, ponieważ został popełniony po tym, jak piłka stała się martwa.

Jeżeli IRS dostarcza sędziom wyraźny i przekonujący dowód, że faul B2 miał miejsce jako pierwszy, a A1 był w akcji rzutowej w momencie popełnienia faulu przez B1, punkty A1, jeżeli zostały zdobyte, zostają zaliczone. Jeżeli faul B2 jest trzecim faulem drużyny B w tej kwarcie, gra zostanie wznowiona przez drużynę A wprowadzeniem piłki z miejsca najbliższego popełnienia faulu przez B2. Jeżeli faul B2 jest piątym faulem drużyny B w tej kwarcie, A2 wykona 2 rzuty wolne, a gra będzie kontynuowana jak po ostatnim rzucie wolnym. Faul B1 należy pominąć, chyba że spełnia on kryteria faulu niesportowego lub faulu dyskwalifikującego, ponieważ został popełniony po tym, jak piłka stała się martwa.

F-3.2.6 Przykład: Kiedy w czwartej kwarcie zegar czasu gry wskazuje 7.5 s, zanim wprowadzający A1 podał piłkę na boisko, B1 zostaje ukarany faulem technicznym. Mniej więcej w tym samym czasie drugi sędzia orzeka faul niesportowy B2 na A2. Sędziowie nie są pewni, w jakiej kolejności faule zostały popełnione.

Interpretacja: IRS nie może być wykorzystany w celu ustalenia, w jakiej kolejności faule zostały popełnione. Oba faule powinny zostać orzeczone. Kara za faul techniczny zostanie wykonana jako pierwsza. Dowolny zawodnik drużyny A wykona 1 rzut wolny bez zawodników na miejscach przy wzdłuż obszaru ograniczonego. Następnie A2 wykona 2 rzuty wolne. Grę wznowi drużyna A z linii wprowadzania na polu ataku.

F-3.2.7 Reguła: IRS może zostać użyty, kiedy zegar czasu gry wskazuje 2:00 lub mniej w czwartej kwarcie oraz każdej dogrywce, w celu rozstrzygnięcia, czy decyzja o nielegalnym dotykaniu piłki lub ingerencji została podjęta prawidłowo. Jeżeli IRS dostarcza sędziom wyraźny i przekonujący dowód, że nielegalne dotykanie piłki lub ingerencja zostały orzeczone nieprawidłowo, gra zostanie wznowiona w następujący sposób — w zależności od sytuacji po decyzji sędziego:

- jeżeli piłka legalnie wpadła do kosza, punkty zostają zaliczone, a drużyna przeciwna będzie uprawniona do wprowadzenia piłki zza własnej linii końcowej,
- jeżeli zawodnik którejkolwiek z drużyn uzyskał oczywiste i natychmiastowe posiadanie piłki, drużyna ta będzie uprawniona do wprowadzenia piłki najbliższego miejsca, gdzie znajdowała się piłka w momencie podjęcia decyzji,
- jeżeli żadna z drużyn nie uzyskała oczywistego i natychmiastowego posiadania piłki, ma miejsce sytuacja rzutu sędziowskiego.

Oczywiste i natychmiastowe posiadanie piłki ma miejsce wtedy, gdy po podjęciu decyzji przez sędziego zawodnik wchodzi bezpośrednio w posiadanie na boisku.

Oczywiste i natychmiastowe posiadanie piłki musi być pierwszym zdarzeniem po gwizdku sędziego. Każdy nielegalny kontakt w celu przejęcia piłki lub sytuacja, w której piłka dotyka lub jest dotykana przez kilku zawodników, nie stanowi oczywistego i natychmiastowego posiadania piłki.

Jeżeli piłka opuści boisko, a żaden zawodnik nie uzyskał wcześniej posiadania piłki, uznaje się, że oczywiste i natychmiastowe posiadanie piłki uzyskała drużyna przeciwna do tej, która spowodowała wyjście piłki poza boisko.

F-3.2.8 Przykład: Kiedy zegar czasu gry wskazuje 1:33 w czwartej kwarcie, przeciwko B1 zostaje orzeczony błąd nielegalnego dotyknięcia piłki. Sędziowie nie są pewni, czy piłka była już w locie opadającym do kosza. Piłka nie wpada do kosza.

Interpretacja: Kiedy zegar czasu gry wskazuje 2:00 lub mniej w czwartej kwarcie, IRS może zostać wykorzystany w celu upewnienia się, czy błąd nielegalnego dotyknięcia piłki został orzeczony prawidłowo.

Jeżeli IRS dostarcza sędziom wyraźny i przekonujący dowód, że piłka była w locie opadającym do kosza, decyzja o błędzie nielegalnego dotyknięcia piłki zostaje utrzymana.

Jeżeli IRS dostarcza sędziom wyraźny i przekonujący dowód, że piłka nie była jeszcze w locie opadającym do kosza, decyzja o błędzie nielegalnego dotyknięcia piłki zostaje zmieniona. Ponieważ piłka nie wpadła do kosza:

- drużyna, która uzyskała natychmiastowe i oczywiste posiadanie piłki, wprowadzi piłkę do gry najbliższej miejsca, gdzie znajdowała się piłka w momencie orzeczenia błędu.
- jeżeli żadna z drużyn nie uzyskała natychmiastowego i oczywistego posiadania piłki, ma miejsce sytuacja rzutu sędziowskiego.

Jeżeli wprowadzenie piłki zostanie przyznane drużynie A, zegar czasu akcji należy ustawić na czas pozostały w momencie orzeczenia błędu.

Jeżeli wprowadzenie piłki zostanie przyznane drużynie B na jej polu obrony, drużyna B będzie miała 24 sekundy na zegarze czasu akcji. Jeżeli wprowadzenie piłki zostanie przyznane drużynie B na jej polu ataku, drużyna B będzie miała 14 sekund na zegarze czasu akcji.

F-3.2.9 Przykład: Kiedy zegar czasu gry wskazuje 1:27 w czwartej kwarcie, przeciwko B1 zostaje orzeczony błąd nielegalnego dotyknięcia piłki. Piłka wpada do kosza.

Interpretacja: Ponieważ piłka wpadła do kosza, nie ma potrzeby korzystania z IRS w celu weryfikacji decyzji o błędzie nielegalnego dotyknięcia. Punkty zostają zaliczone. Gra zostanie wznowiona przez drużynę B wprowadzeniem piłki zza linii końcowej, z 24 sekundami na zegarze czasu akcji.

F-3.2.10 Przykład: Kiedy zegar czasu gry wskazuje 1:23 w czwartej kwarcie, przeciwko B1 lub A1 zostaje orzeczony błąd nielegalnego dotyknięcia piłki. Po tej decyzji zostaje dodatkowo orzeczony błąd ingerencji w lot piłki przeciwko:

(a) B2.

(b) A2.

Piłka wpada do kosza.

Interpretacja: Analiza IRS dostarcza sędziom wyraźny i przekonujący dowód, że błąd nielegalnego dotyknięcia piłki popełniony przez B1 lub A1 nie miał miejsca. Jednocześnie IRS potwierdza, że doszło do ingerencji w lot piłki przez B2 lub A2. Należy zastosować karę za błąd ingerencji w lot piłki.

Jeżeli błąd został orzeczony przeciwko:

- (a) B2 – punkty zostają zaliczone. Gra zostanie wznowiona przez drużynę B wprowadzeniem piłki zza linii końcowej, z 24 sekundami na zegarze czasu akcji.
- (b) A2 – punkty nie zostają zaliczone. Gra zostanie wznowiona przez drużynę B wprowadzeniem piłki z przedłużenia linii rzutów wolnych, z 24 sekundami na zegarze czasu akcji.

F-3.2.11 Przykład: Kiedy zegar czasu gry wskazuje 1:19 w czwartej kwarcie, zostaje orzeczony błąd ingerencji w lot piłki przeciwko:

(a) B1.

(b) A1.

Piłka ani nie wpada do kosza, ani nie dotyka obręczy, a jedna z drużyn uzyskuje oczywiste i natychmiastowe posiadanie piłki.

Interpretacja: Analiza IRS dostarcza sędziom wyraźny i przekonujący dowód, że błąd ingerencji w lot piłki nie miał miejsca. W obu przypadkach drużyna, która uzyskała oczywiste i natychmiastowe posiadanie piłki, będzie uprawniona do wprowadzenia piłki najbliższej miejsca, gdzie znajdowała się piłka w momencie orzeczenia błędu.

Jeżeli wprowadzenie piłki zostanie przyznane drużynie A, drużyna ta zachowuje czas pozostały na zegarze czasu akcji. Jeżeli wprowadzenie piłki zostanie przyznane drużynie B, drużyna ta będzie miała 24 sekundy na rozegranie akcji.

F-3.2.12 Przykład: Kiedy zegar czasu gry wskazuje 1:15 w czwartej kwarcie, zostaje orzeczony błąd nielegalnego dotykania piłki przeciwko:

(a) B1.

(b) A1.

Piłka nie wpada do kosza, lecz dotyka obręczy, a jedna z drużyn uzyskuje oczywiste i natychmiastowe posiadanie piłki.

Interpretacja: Analiza IRS dostarcza sędziom wyraźny i przekonujący dowód, że błąd nielegalnego dotykania piłki nie miał miejsca. W obu przypadkach drużyna, która uzyskała oczywiste i natychmiastowe posiadanie piłki, będzie uprawniona do wprowadzenia piłki najbliższej miejsca, gdzie znajdowała się piłka w momencie orzeczenia błędu.

Jeżeli wprowadzenie piłki zostanie przyznane drużynie A, drużyna ta będzie miała 14 sekund na zegarze czasu akcji. Jeżeli wprowadzenie piłki zostanie przyznane drużynie B, drużyna ta będzie miała 24 sekundy na rozegranie akcji.

F-3.2.13 Przykład: Kiedy zegar czasu gry wskazuje 1:11 w czwartej kwarcie, zostaje orzeczony błąd ingerencji w lot piłki przeciwko:

(a) B1.

(b) A1.

Piłka nie wpada do kosza, po czym wypada poza boisko, a żadna z drużyn nie uzyskuje oczywistego i natychmiastowego posiadania piłki na boisku.

Interpretacja: Analiza IRS dostarcza sędziom wyraźny i przekonujący dowód, że błąd ingerencji w lot piłki nie miał miejsca. W obu przypadkach wprowadzenie piłki zostanie przyznane drużynie, która nie spowodowała wyjścia piłki poza boisko.

Jeżeli wprowadzenie piłki zostanie przyznane drużynie A, drużyna ta będzie miała na zegarze czasu akcji czas pozostały w momencie orzeczenia błędu. Jeżeli wprowadzenie piłki zostanie przyznane drużynie B, drużyna ta będzie miała 24 sekundy na rozegranie akcji.

F-3.2.14 Przykład: Kiedy zegar czasu gry wskazuje 1:07 w czwartej kwarcie, zostaje orzeczony błąd nielegalnego dotykania piłki przeciwko:

(a) B1.

(b) A1.

Piłka nie wpada do kosza ani nie dotyka obręczy. Po orzeczeniu błędu piłka zostaje dotknięta przez A2, następnie przez B2 i B3, a ostatecznie zostaje złapana przez A4.

Interpretacja: Analiza IRS dostarcza sędziom wyraźny i przekonujący dowód, że błąd nielegalnego dotykania piłki nie miał miejsca. W obu przypadkach żadna z drużyn nie uzyskała oczywistego i natychmiastowego posiadania piłki. Jest to sytuacja rzutu sędziowskiego.

Jeżeli w wyniku naprzemiennego posiadania piłki, piłka zostanie przyznana drużynie A, drużyna ta będzie miała na zegarze czasu akcji czas pozostały w momencie orzeczenia błędu.

Jeżeli piłka zostanie przyznana drużynie B na jej polu obrony, drużyna B będzie miała 24 sekundy na rozegranie akcji. Jeżeli na jej polu ataku — drużyna B będzie miała 14 sekund na rozegranie akcji.

F-3.2.15 Przykład: Kiedy zegar czasu gry wskazuje 1:03 w czwartej kwarcie, zostaje orzeczony błąd ingerencji w lot piłki przeciwko:

(a) B1.

(b) A1.

Piłka nie wpada do kosza ani nie dotyka obręczy. Podczas walki o zbiórkę, zanim którakolwiek z drużyn uzyskała oczywiste i natychmiastowe posiadanie piłki, zostaje orzeczony faul B2 lub A2.

Interpretacja: Analiza IRS dostarcza sędziom wyraźny i przekonujący dowód, że błąd ingerencji w lot piłki nie miał miejsca. W obu przypadkach faul popełniony przez B2 lub A2 należy odpowiednio ukarać.

F-3.2.16 Przykład: Kiedy zegar czasu gry wskazuje 1:03 w czwartej kwarcie, zostaje orzeczony błąd nielegalnego dotyknięcia piłki przeciwko:

(a) B1.

(b) A1.

Piłka nie wpada do kosza ani nie dotyka obręczy. Podczas walki o zbiórkę, zanim którakolwiek z drużyn uzyskała oczywiste i natychmiastowe posiadanie piłki, zostaje orzeczony faul B2 lub A2.

Interpretacja: Analiza IRS dostarcza sędziom wyraźny i przekonujący dowód, że doszło do błędu nielegalnego dotyknięcia piłki. W obu przypadkach faul popełniony przez B2 lub A2 należy pominąć, chyba że został on orzeczony jako faul niesportowy lub dyskwalifikujący, ponieważ miał miejsce po tym, jak piłka stała się martwa.

W sytuacji (a) punkty zostają zaliczone. Gra zostanie wznowiona przez drużynę B wprowadzeniem piłki zza linii końcowej, jak po każdym celnym koszu.

W sytuacji (b) punkty nie zostają zaliczone. Gra zostanie wznowiona przez drużynę B wprowadzeniem piłki najbliższego miejsca, gdzie doszło do błędu nielegalnego dotyknięcia piłki przez A1, z wyjątkiem miejsc bezpośrednio za tablicą.

F-3.2.17 Przykład: W czwartej kwarcie zegar czasu gry wskazuje 0:38, kiedy A1 wykonuje rzut do kosza z gry. Piłka odbija się od tablicy powyżej poziomu obręczy, po czym zostaje dotknięta przez B1. Sędziowie decydują, że zagranie B1 jest legalne i nie przerywają gry.

Interpretacja: IRS może być wykorzystany, tylko jeśli błąd ingerencji w lot piłki zostanie orzeczony.

F-3.2.18 Przykład: W czwartej kwarcie zegar czasu gry wskazuje 0:36, kiedy B1 fauluje A1 w trakcie akcji rzutowej z pola rzutów za 2 punkty. Piłka odbija się od tablicy powyżej poziomu obręczy, po czym zostaje dotknięta przez B2, ale błąd ingerencji nie zostaje orzeczony. Sędziowie nie są pewni, czy zagranie B2 było legalne.

Interpretacja: IRS może być wykorzystany, tylko jeśli błąd ingerencji w lot piłki zostanie orzeczony.

F-3.2.19 Przykład: W czwartej kwarcie zegar czasu gry wskazuje 0:28, kiedy B1 fauluje A1 w trakcie akcji rzutowej z pola rzutów za 2 punkty. Kiedy piłka leci do kosza, zostaje dotknięta przez B2. Sędziowie orzekają błąd nielegalnego dotyknięcia piłki, ale nie mają pewności czy zagranie B2 było nielegalne.

Interpretacja: Kiedy zegar czasu gry wskazuje 2:00 lub mniej w czwartej kwarcie oraz każdej dogrywce, IRS może być wykorzystany w celu upewnienia się, czy podjęta decyzja o błędzie nielegalnego dotyknięcia piłki jest prawidłowa.

Jeżeli IRS dostarcza sędziom wyraźny i przekonujący dowód, że piłka była w locie opadającym, kiedy została dotknięta przez B2, decyzja zostanie utrzymana. 2 punkty należy zaliczyć A1. A1 dodatkowo wykona 1 rzut wolny za faul B1 i gra zostanie wznowiona jak po ostatnim rzucie wolnym.

Jeżeli IRS dostarcza sędziom wyraźny i przekonujący dowód, że piłka została dotknięta w locie wznoszącym, decyzja zostanie anulowana, a punkty nie zostaną zaliczone. A1 wykona 2 rzuty wolne za faul B1 i gra zostanie wznowiona jak po ostatnim rzucie wolnym.

F-3.2.20 Przykład: Zegar czasu gry wskazuje 1:37 do zakończenia czwartej 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: Kiedy zegar czasu gry wskazuje 2:00 lub mniej do końca czwartej kwarty lub każdej dogrywki, 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.

F-3.2.21 Przykład: Zegar czasu gry wskazuje 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 jej posiadanie. 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 w tym momencie meczu. Aby upewnić się, który zawodnik spowodował wyjście piłki poza boisko, zegar czasu gry musi wskazywać 2:00 lub mniej w czwartej kwarcie lub każdej dogrywce.

F-3.2.22 Przykład: Zegar czasu gry 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 nierzucający zawodnik był poza boiskiem.

F-3.3 W każdym momencie meczu

F-3.3.1 Przykład: B1 fauluje A1 w trakcie akcji rzutowej. Piłka wpada do kosza. Sędziowie nie są pewni, czy:

- (a) A1 rozpoczął już akcję rzutową w momencie popełnienia faulu przez B1.
- (b) faul B1 nastąpił zanim A1 powrócił obiema stopami na parkiet.

Interpretacja: System IRS nie może być użyty, w żadnym momencie meczu, do rozstrzygania czy faul B1 przeciwko A1 należy uznać za faul na zawodniku będącym w akcji rzutowej.

F-3.3.2 Przykład: Kiedy zegar czasu gry wskazuje 3:47, A1 celnie rzuca do kosza za 3 punkty. Sędziowie nie są pewni, czy rzut został wykonany z pola rzutów za 2 czy za 3 punkty i chcą skorzystać z IRS:

- (a) zanim piłka stanie się żywa podczas wprowadzenia przez drużynę B po straconym koszu.
- (b) po tym, jak piłka stała się żywa podczas wprowadzenia przez drużynę B po straconym koszu, gdy szybkie wznowienie gry nie pozwoliło sędziom na reakcję i użycie systemu IRS.
- (c) po tym, jak piłka stała się żywa podczas wprowadzenia przez drużynę B po straconym koszu, a gra została zatrzymana z powodu przerwy na żądanie drużyny B.

Interpretacja: System IRS może być użyty w każdym momencie meczu w celu ustalenia, czy celny rzut A1 powinien zostać zaliczony za 2 czy za 3 punkty. Weryfikacja powinna zostać przeprowadzona przy pierwszej możliwej okazji, gdy zegar czasu gry jest zatrzymany, a piłka jest martwa. Jednakże sędziowie są również uprawnieni do natychmiastowego zatrzymania gry w celu przeprowadzenia analizy wideo. Sędziowie powinni:

- (a) zatrzymać grę i przeprowadzić weryfikację IRS zanim piłka stanie się żywa.
- (b) zatrzymać grę natychmiast i przeprowadzić weryfikację IRS, bez stawiania którejkolwiek z drużyn w niekorzystnej sytuacji. Weryfikacja musi nastąpić po zdobytym koszu, przy pierwszym zatrzymaniu gry przez sędziów z jakiegokolwiek powodu, zanim piłka ponownie stanie się żywa. Zasada ta obowiązuje również w ostatnich 2 minutach czwartej kwarty oraz każdej dogrywki.
- (c) przeprowadzić weryfikację IRS przed przyznaniem przerwy na żądanie. Po ogłoszeniu ostatecznej decyzji po weryfikacji przerwa na żądanie zostanie przyznana, o ile trener nie wycofa wcześniej próśby o przerwę.

We wszystkich przypadkach, po ogłoszeniu ostatecznej decyzji (w sytuacji (c) po zakończeniu przerwy na żądanie), gra zostanie wznowiona przez drużynę B wprowadzeniem piłki zza linii końcowej, jak po każdym celnym koszu.

F-3.3.3 Przykład: Kiedy zegar czasu gry wskazuje 3:44 w drugiej kwarcie, A1 wykonuje celny rzut do kosza za 3 punkty. Sędziowie nie są pewni, czy piłka została wypuszczona z pola rzutów za 2 czy za 3 punkty. Wątpliwość pojawia się po tym, jak piłka stała się żywa podczas wprowadzenia przez drużynę B po celnym koszu, a następnie sędziowie zatrzymują grę, gdy B2 zostaje sfaulowany przez A2 w akcji rzutowej.

Interpretacja: IRS może być wykorzystany w dowolnym momencie meczu w celu ustalenia, czy celny rzut A1 powinien zostać zaliczony za 2 czy za 3 punkty. Analiza powinna zostać przeprowadzona przy pierwszej możliwej okazji, gdy zegar czasu gry jest zatrzymany, a piłka jest martwa. Sędziowie są także uprawnieni do natychmiastowego zatrzymania gry w celu przeprowadzenia analizy.

W tej sytuacji sędziowie powinni skorzystać z IRS w momencie zatrzymania gry w wyniku faulu A2, ponieważ jest to pierwsze zatrzymanie gry po celnym koszu A1. Po zakomunikowaniu ostatecznej decyzji gra zostanie wznowiona rzutem(-ami) wolnym(-ymi) wykonywanym(-i) przez B2.

F-3.3.4 Przykład: Kiedy zegar czasu gry wskazuje 3:43 w drugiej kwarcie, A1 wykonuje celny rzut do kosza za 3 punkty. Sędziowie nie są pewni, czy piłka została wypuszczona z pola rzutów za 2 czy za 3 punkty. Wątpliwość pojawia się po tym, jak piłka stała się żywa podczas wprowadzenia przez drużynę B po celnym koszu. Następnie B2 zostaje sfaulowany przez A2 w akcji rzutowej, a piłka ponownie staje się żywa przy pierwszym lub jedynym rzucie wolnym wykonywanym przez B2.

Interpretacja: Okres, w którym możliwe jest skorzystanie z IRS, kończy się w momencie, gdy piłka staje się żywa przy pierwszym lub jedynym rzucie wolnym wykonywanym przez B2. Pierwotna decyzja pozostaje w mocy.

F-3.3.5 Przykład: B1 fauluje A1 będącego w akcji rzutowej. Piłka nie wpada do kosza. A1 zostają przyznane 3 rzuty wolne. Sędziowie nie są pewni, czy rzut A1 został oddany z pola rzutów za 3 punkty.

Interpretacja: IRS może zostać użyty w dowolnym momencie meczu w celu ustalenia, czy zawodnik sfaulowany w trakcie akcji rzutowej powinien otrzymać 2 czy 3 rzuty wolne. Analiza wideo musi zostać przeprowadzona przed tym, jak piłka stanie się żywa podczas pierwszego rzutu wolnego.

F-3.3.6 Przykład: W czwartej kwarcie zegar czasu gry wskazuje 0:40, kiedy wprowadzający A1 trzyma piłkę w rękach lub ma ją oddaną do dyspozycji, a na boisku zostaje orzeczony faul niesportowy zawodnika B2. Sędziowie nie są pewni, czy kontakt B2 spełnia kryteria faulu niesportowego.

Interpretacja: IRS może zostać użyty w dowolnym momencie meczu w celu ustalenia czy faul niesportowy B2 powinien zostać obniżony do faulu osobistego.

Jeżeli analiza IRS dostarcza sędziom wyraźny i przekonujący dowód, że faul spełniał kryteria faulu niesportowego, faul B2 pozostaje faulem niesportowym.

Jeżeli analiza IRS dostarcza sędziom wyraźny i przekonujący dowód, że faul nie spełniał kryteriów faulu niesportowego, faul B2 zostaje obniżony do faulu osobistego. Jest to faul podczas wprowadzenia piłki.

F-3.3.7 Przykład: B1 zostaje ukarany faulem niesportowym za uderzenie łokciem A1. Sędziowie nie są jednak pewni, czy B1 faktycznie uderzył łokciem A1.

Interpretacja: Analiza IRS może zostać wykorzystana w dowolnym momencie meczu w celu ustalenia czy faul osobisty, faul niesportowy lub faul dyskwalifikujący powinien zostać zakwalifikowany jako faul techniczny.

Jeżeli IRS dostarcza sędziom wyraźny i przekonujący dowód, że nie doszło do kontaktu z A1 w wyniku machnięcia łokciem przez B1, faul B1 zostaje zmieniony na faul techniczny.

F-3.3.8 Przykład: B1 zostaje ukarany faulem osobistym. Sędziowie nie są pewni, czy faul ten powinien zostać podniesiony do faulu niesportowego lub czy w ogóle doszło do kontaktu.

Interpretacja: Analiza IRS może zostać wykorzystana w dowolnym momencie meczu w celu ustalenia czy faul osobisty powinien zostać podniesiony do faulu niesportowego. Jednakże, jeżeli IRS dostarcza sędziom wyraźny i przekonujący dowód, że nie doszło do żadnego kontaktu, faul osobisty nie może zostać anulowany.

F-3.3.9 Przykład: A1 kozłuje piłkę w kierunku kosza przeciwników podczas szybkiego ataku. Pomiędzy A1, a koszem drużyny przeciwnej, nie ma żadnego zawodnika obrony. B1 sięga ręką po piłkę i powoduje kontakt z A1 z boku. B1 zostaje ukarany faulem niesportowym. Sędziowie nie są pewni, czy faul B1 został prawidłowo oceniony jako faul niesportowy.

Interpretacja: Analiza IRS może zostać wykorzystana w dowolnym momencie meczu w celu ustalenia czy faul niesportowy powinien zostać obniżony do faulu osobistego lub podniesiony do faulu dyskwalifikującego. Jednakże, jeżeli IRS dostarcza sędziom wyraźny i przekonujący dowód, że to A1 był odpowiedzialny za kontakt, uderzając ręką B1, faul niesportowy w obronie popełniony przez B1 może zostać obniżony do faulu osobistego, ale nie może zostać anulowany ani zamieniony na faul A1.

F-3.3.10 Przykład: B1 fauluje kozłującego A1. Sędziowie nie są pewni, czy faul B1 powinien zostać podniesiony do faulu niesportowego.

Interpretacja: Analiza IRS może zostać wykorzystana w dowolnym momencie meczu w celu ustalenia czy faul osobisty powinien zostać podniesiony do faulu niesportowego. Jednakże, jeżeli IRS dostarcza sędziom wyraźny i przekonujący dowód, że to A1 był odpowiedzialny za kontakt, wbiegając w B1, faul osobisty popełniony przez B1 nie może zostać anulowany ani zamieniony na faul A1.

F-3.3.11 Przykład: Kozłujący A1 popełnia błąd kroków, po czym B1 popełnia faul niesportowy na A1. Sędziowie nie są pewni, czy faul B1 został prawidłowo orzeczony jako faul niesportowy.

Interpretacja: Analiza IRS może zostać wykorzystana w dowolnym momencie meczu w celu ustalenia czy faul niesportowy powinien zostać obniżony do faulu osobistego lub podniesiony do faulu dyskwalifikującego.

Jeżeli IRS dostarcza sędziom wyraźny i przekonujący dowód, że faul B1 spełnia kryteria faulu niesportowego, decyzja o faulu niesportowym zostaje utrzymana.

Jeżeli IRS dostarcza sędziom wyraźny i przekonujący dowód, że faul B1 był jedynie faulem osobistym, faul ten należy pominąć, ponieważ nastąpił po błędzie kroków popełnionym przez A1.

F-3.3.12 Przykład: B1 fauluje A1 w akcji rzutowej za 2 punkty, a następnie B2 fauluje niesportowo A1, który wciąż znajduje się w akcji rzutowej. Piłka nie wpada do kosza. Sędziowie nie są pewni, czy faul B2 został prawidłowo orzeczony jako faul niesportowy.

Interpretacja: Analiza IRS może zostać wykorzystana w dowolnym momencie meczu w celu ustalenia czy faul niesportowy powinien zostać obniżony do faulu osobistego lub podniesiony do faulu dyskwalifikującego.

Jeżeli IRS dostarcza sędziom wyraźny i przekonujący dowód, że faul B2 spełnia kryteria faulu niesportowego, decyzja o faulu niesportowym zostaje utrzymana. A1 wykona 2 rzuty wolne, bez zawodników na miejscach wzdłuż obszaru ograniczonego, za faul osobisty B1. Następnie A1 wykona kolejne 2 rzuty wolne, bez zawodników na miejscach wzdłuż obszaru ograniczonego, za faul niesportowy B2. Gra zostanie wznowiona przez drużynę A wprowadzeniem piłki z linii wprowadzenia na jej polu ataku. Drużyna A będzie miała 14 sekund na zegarze czasu akcji.

Jeżeli IRS dostarcza sędziom wyraźny i przekonujący dowód, że faul B2 był jedynie faulem osobistym, faul ten należy pominąć, ponieważ nastąpił po pierwszym faulu. A1 wykona 2 rzuty wolne za faul osobisty B1, a gra zostanie wznowiona jak po ostatnim rzucie wolnym.

F-3.3.13 Przykład: W trzeciej kwarcie B1 zostaje ukarany faulem niesportowym przeciwko A2. W czwartej kwarcie B1 fauluje A1 podczas celnego rzutu z gry. Sędziowie nie są pewni, czy faul B1 przeciwko A1 powinien zostać podniesiony do faulu niesportowego. W trakcie analizy IRS B1 zostaje dodatkowo ukarany faulem technicznym.

Interpretacja: Jeżeli IRS dostarcza sędziom wyraźny i przekonujący dowód, że faul B1 przeciwko A1 był faulem niesportowym, B1 zostaje automatycznie zdyskwalifikowany z meczu za drugi faul niesportowy. Faul techniczny B1 zostaje pominięty i nie jest zapisywany ani przeciwko B1, ani przeciwko trenerowi drużyny B. A1 wykona 1 rzut wolny, bez zawodników na miejscach wzdłuż obszaru ograniczonego, za faul niesportowy B1. Gra zostanie wznowiona przez drużynę A wprowadzeniem piłki z linii wprowadzenia na jej polu ataku. Drużyna A będzie miała 14 sekund na zegarze czasu akcji.

Jeżeli IRS dostarcza sędziom wyraźny i przekonujący dowód, że faul B1 przeciwko A1 był jedynie faulem osobistym, kosz A1 zostaje zaliczony. B1 zostaje automatycznie zdyskwalifikowany z meczu, ponieważ został ukarany 1 faulem technicznym i 1 faulem niesportowym. Dowolny zawodnik drużyny A wykona 1 rzut wolny, bez zawodników na miejscach wzdłuż obszaru ograniczonego. Następnie A1 wykona 1 rzut wolny. Gra zostanie wznowiona jak po ostatnim rzucie wolnym.

F-3.3.14 Reguła: System IRS może być wykorzystany w dowolnym momencie meczu, po awarii zegara czasu gry lub zegara czasu akcji, w celu ustalenia, ile czasu powinno być wyświetlane na zegarze czasu gry lub zegarze czasu akcji.

Przy ustalaniu prawidłowej wartości czasu na zegarze czasu akcji sędziowie powinni wziąć pod uwagę, czy piłka podczas rzutu do kosza dotknęła obręczy, a także czy przed zatrzymaniem gry zostało ustanowione nowe posiadanie piłki przez którąkolwiek z drużyn.

F-3.3.15 Przykład: Kiedy zegar czasu gry wskazuje 57.8 sekundy w drugiej kwarcie, a na zegarze czasu akcji pozostaje 0.7 sekundy, A1 wykonuje rzut do kosza za 3 punkty. Rzut jest niecelny, po czym:

- (a) A2 wchodzi w posiadanie piłki w pobliżu kosza.
- (b) B1 wybija piłkę poza boisko.
- (c) A2 wchodzi w nowe posiadanie piłki w pobliżu kosza, po czym B1 wybija piłkę poza boisko.

Sędziowie stwierdzają, że zegara czasu akcji jest wyłączony.

Interpretacja: System IRS może być wykorzystany w dowolnym momencie meczu w celu ustalenia, ile czasu powinno być wyświetlane na zegarze czasu akcji w przypadku jego awarii.

W sytuacji (a) sędziowie powinni natychmiast zatrzymać grę.

We wszystkich sytuacjach, jeżeli analiza IRS dostarcza sędziom wyraźny i przekonujący dowód, że piłka nie dotknęła obręczy, a sędziowie uznają, że zegar czasu akcji upłynąłby przed zatrzymaniem gry, należy orzec błąd zegara czasu akcji. Gra zostanie wznowiona przez drużynę B wprowadzeniem piłki zza linii końcowej, na rozegranie akcji będą mieli 24 sekundy.

We wszystkich sytuacjach, jeżeli analiza IRS dostarcza sędziom wyraźny i przekonujący dowód, że piłka dotknęła obręczy, błąd zegara czasu akcji nie wystąpił. Gra zostanie wznowiona przez drużynę A wprowadzeniem piłki zza linii końcowej na jej polu ataku, a na rozegranie akcji będą mieli 14 sekund.

F-3.3.16 Przykład: Kiedy zegar czasu gry wskazuje 57.8 sekundy w drugiej kwarcie, a na zegarze czasu akcji pozostaje 0.7 sekundy, A1 wykonuje rzut do kosza za 3 punkty. Rzut jest niecelny, po czym:

- (a) B1 wchodzi w nowe posiadanie piłki w pobliżu kosza.
- (b) B1 wchodzi w nowe posiadanie piłki w pobliżu kosza i natychmiast powoduje wyjście piłki poza boisko.

Sędziowie stwierdzają, że zegara czasu akcji jest wyłączony.

Interpretacja: IRS może zostać użyty w dowolnym momencie meczu w celu ustalenia, ile czasu powinno być wyświetlone na zegarze czasu akcji w przypadku jego awarii.

W sytuacji (a) sędziowie powinni natychmiast przerwać grę.

W obu sytuacjach, jeżeli analiza IRS dostarcza sędziom wyraźny i przekonujący dowód, że piłka nie dotknęła obręczy, a sędziowie uznają, że zegar czasu akcji upłynąłby przed zatrzymaniem gry, ma miejsce błąd zegara czasu akcji. Gra zostanie wznowiona przez drużynę B wprowadzeniem piłki zza linii końcowej, na rozegranie akcji będą mieli 24 sekundy.

W sytuacji (a), jeżeli IRS dostarcza sędziom wyraźny i przekonujący dowód, że piłka dotknęła obręczy, to nie ma błędu zegara czasu akcji. Gra zostanie wznowiona przez drużynę B wprowadzeniem piłki zza linii końcowej, na rozegranie akcji będą mieli 24 sekundy.

W sytuacji (b), jeżeli IRS dostarcza sędziom wyraźny i przekonujący dowód, że piłka dotknęła obręczy, to nie ma błędu zegara czasu akcji. Gra zostanie wznowiona przez drużynę A wprowadzeniem piłki zza linii końcowej na jej polu ataku, na rozegranie akcji będą mieli 14 sekund.

F-3.3.17 Przykład: Kiedy na zegarze czasu akcji pozostaje 7 sekund, rzut A1 do kosza z gry nie dotyka obręczy. A2 łapie piłkę, a mierzący czas akcji błędnie resetuje zegar do 14 sekund. Po kilku kozłach i podaniach, nadal przy posiadaniu piłki drużyny A, A3 zdobywa kosz. W tym momencie pomyłka zostaje zauważona i sędziowie zatrzymują grę.

Interpretacja: Jeżeli analiza IRS dostarcza sędziom wyraźny i przekonujący dowód, że zegar czasu akcji upłynąłby przed zdobyciem kosza przez A3, zostaje popełniony błąd zegara czasu akcji i punkty zdobyte przez A3 nie zostaną zaliczone. Gra zostanie wznowiona przez drużynę B wprowadzeniem piłki z przedłużenia linii rzutów wolnych, na rozegranie akcji będą mieli 24 sekundy.

Jeżeli analiza IRS dostarcza sędziom wyraźny i przekonujący dowód, że zegar czasu akcji nie upłynąłby przed zdobyciem kosza przez A3, błąd zegara czasu akcji nie zostaje popełniony, a punkty A3 zostają zaliczone. Gra zostanie wznowiona przez drużynę B wprowadzeniem piłki zza linii końcowej, na rozegranie akcji będą mieli 24 sekundy.

F-3.3.18 Przykład: Kiedy zegar czasu gry wskazuje 42,2 sekundy w drugiej kwarcie, A1 kozłuje piłkę w kierunku pola ataku. W tym momencie sędziowie zauważają, że zarówno zegar czasu gry jak i zegar czasu akcji są wyłączone.

Interpretacja: Grę należy natychmiast zatrzymać. System IRS może zostać użyty w dowolnym momencie meczu w celu ustalenia, ile czasu powinno być wyświetlane na obu zegarach. Po przeprowadzeniu analizy IRS gra zostanie wznowiona przez drużynę A wprowadzeniem piłki z najbliższego miejsca, gdzie znajdowała się w momencie zatrzymania gry. Drużyna A będzie dogrywała pozostały czas na zegarze czasu gry oraz na zegarze czasu akcji.

F-3.3.19 Przykład: A2 wykonuje drugi rzut wolny. Piłka wpada do kosza. W tym momencie sędziowie nie są pewni, czy A2 był właściwym zawodnikiem do wykonania rzutów wolnych.

Interpretacja: System IRS może zostać użyty w dowolnym momencie meczu w celu ustalenia właściwego wykonawcy rzutów wolnych, pod warunkiem, że nastąpi to zanim piłka stanie się żywa po pierwszym zatrzymaniu gry, po tym jak zegar czasu gry został uruchomiony po popełnieniu pomyłki.

Jeżeli analiza IRS wykaże, że rzuty wolne wykonywał niewłaściwy zawodnik, mamy do czynienia z naprawialną pomyłką polegającą na zezwoleniu niewłaściwemu zawodnikowi na wykonanie rzutu(-ów) wolnego(-ych). Rzuty wolne wykonane przez A2, niezależnie od tego, czy były celne, czy niecelne, zostają anulowane. Gra zostanie wznowiona przez drużynę B wprowadzeniem piłki z przedłużenia linii rzutów wolnych na jej polu obrony. Drużyna B będzie miała 24 sekundy na zegarze czasu akcji.

F-3.3.20 Przykład: A1 i B1 zaczynają wymieniać ciosy, po czym do bójki dołączają kolejni zawodnicy oraz osoby uprawnione do przebywania w strefach ławek drużyn, wchodząc na boisko i aktywnie uczestnicząc w bójce. Po kilku minutach sędziowie przywracają porządek na boisku.

Interpretacja: Po przywróceniu porządku sędziowie mogą skorzystać z systemu IRS w dowolnym momencie meczu w celu zidentyfikowania udziału innych zawodników oraz wszystkich osób uprawnionych do przebywania w strefach ławek drużyn w każdym akcie przemocy. Po zebraniu wyraźnych i przekonujących dowodów dotyczących bójki, sędzia główny ogłasza ostateczną decyzję przed stolikiem sędziowskim oraz dla obu trenerów drużyn.

F-3.3.21 Przykład: Dwóch przeciwników zaczyna agresywnie się do siebie odzywać i lekko się odpychać. Sędziowie przerywają grę. Po przywróceniu porządku na boisku sędziowie nie są pewni, którzy zawodnicy oraz osoby były zaangażowane w zdarzenie.

Interpretacja: Po przywróceniu porządku sędziowie mogą skorzystać z systemu IRS w dowolnym momencie meczu w celu zidentyfikowania udziału zawodników oraz osób uprawnionych do przebywania w strefach ławek drużyn w każdym akcie przemocy. Po zebraniu wyraźnych i przekonujących dowodów dotyczących bójki, sędzia główny ogłasza ostateczną decyzję przed stolikiem sędziowskim oraz dla obu trenerów drużyn.

F-3.3.22 Przykład: Sędziowie orzekają faul B1. Zanim przekażą informację o faulu do stolika sędziowskiego, nabierają wątpliwości, czy po orzeczeniu faulu na boisku nie doszło do aktu przemocy.

Interpretacja: System IRS może zostać użyty w dowolnym momencie meczu w celu zidentyfikowania udziału zawodników w każdym akcie przemocy. Sędziowie mogą przeprowadzić analizę IRS jeszcze przed zakomunikowaniem faulu do stolika sędziowskiego.

Jeżeli analiza IRS dostarcza sędziom wyraźny i przekonujący dowód, że doszło do aktu przemocy, sędzia komunikuje najpierw faul B1, a następnie sankcje wynikające z aktu przemocy, po czym gra zostaje wznowiona z wykonaniem odpowiednich kar.

F-3.3.23 Reguła: W sytuacji, kiedy następuje akt przemocy, który nie zostaje od razu orzeczony, sędziowie mają prawo zatrzymać grę w dowolnym momencie, aby z pomocą IRS ocenić zdarzenie. Sędziowie muszą identyfikować potrzebę użycia IRS, a sprawdzenie musi nastąpić podczas pierwszego zatrzymania gry po tym akcie.

Jeśli IRS dostarcza sędziom wyraźny i przekonujący dowód, że nastąpił akt przemocy, należy orzec faul wobec winnego oraz ukarać wszystkie dotychczas orzeczone naruszenia przepisów, w tym ten akt przemocy, w kolejności w jakiej nastąpiły. Cokolwiek wydarzyło się w okresie pomiędzy aktem przemocy a zatrzymaniem gry, pozostaje w mocy.

Jeżeli w wyniku weryfikacji IRS zostanie ustalone, że nie doszło do aktu przemocy, pierwotna decyzja zostaje utrzymana. Gra zostanie wznowiona z miejsca najbliższej tego, w którym została przerwana w celu przeprowadzenia weryfikacji.

Akt przemocy to akt z użyciem siły, który wyrządza lub ma na celu wyrządzenie krzywdy, a także który skutkuje lub może skutkować ryzykiem kontuzji. Zagranie, który nie spełnia kryteriów faulu dyskwalifikującego, faulu niesportowego lub faulu technicznego za niebezpieczne zagranie, nie jest aktem przemocy.

F-3.3.24 Przykład: A1 kozłuje, kiedy A2 uderza łokciem B2. Sędziowie nie orzekają faulu A2 i:

(a) A1 kontynuuje kozłowanie.

(b) B1 powoduje, że piłka wychodzi poza boisko.

Interpretacja: W obu przypadkach system IRS może zostać użyty w dowolnym momencie meczu w celu zidentyfikowania zaangażowania członków drużyn w akt przemocy. Sędziowie są uprawnieni do natychmiastowego zatrzymania gry bez stawiania którejkolwiek drużyny w niekorzystnej sytuacji, lub mogą wykorzystać trwające już zatrzymanie gry, w celu przeprowadzenia analizy.

Jeżeli analiza IRS dostarcza wyraźny i przekonujący dowód, że A2 uderzył B2 łokciem, sędziowie mogą ukarać A2 faulem niesportowym. B2 wykona 2 rzuty wolne, bez zawodników na miejscach wzdłuż obszaru ograniczonego.

Jeżeli analiza IRS wykaże, że A2 popełnił faul osobisty lub faul techniczny, który nie jest aktem przemocy, albo że A2 nie popełnił żadnego przewinienia, nie można orzec faulu osobistego ani technicznego.

We wszystkich przypadkach gra zostanie wznowiona przez drużynę A wprowadzeniem piłki z miejsca najbliższego miejsca, gdzie gra została zatrzymana. Prawo do posiadania piłki wynikające z kary za faul niesportowy zostaje utracone w wyniku następujących po faulu popełnionym przez A2 zdarzeń.

Drużyna A będzie dogrywać czas, który pozostał na zegarze czasu akcji, a zegar czasu gry zostanie wznowiony od momentu jego zatrzymania.

F-3.3.25 Przykład: B1 popełnia faul na A1 w akcji rzutowej za 2 punkty. A1 uderza łokciem B1:

- (a) zanim piłka opuściła ręce A1.
- (b) po tym, jak piłka opuściła ręce A1.

Sędziowie nie orzekają faulu A1, a piłka wpada do kosza.

Interpretacja: W obu przypadkach system IRS może zostać użyty w dowolnym momencie meczu w celu zidentyfikowania zaangażowania członków drużyn w akt przemocy. Analiza IRS dostarcza wyraźny i przekonujący dowód, że A1 uderzył B1 łokciem przed faulem popełnionym przez B1.

Sędziowie mogą ukarać A1 faulem niesportowym. Faul B1 również zostaje orzeczony. W obu przypadkach punkty zdobyte przez A1 zostają zaliczone.

Kary za faule należy wykonać w kolejności, w jakiej zostały orzeczone. B1 wykona 2 rzuty wolne, bez zawodników wzdłuż obszaru ograniczonego jako karę za faul niesportowy A1. Prawo do posiadania piłki wynikające z kary za faul niesportowy zostaje utracone w wyniku faulu B1.

A1 wykona 1 rzut wolny, a gra będzie kontynuowana jak po ostatnim rzucie wolnym. Pomiar czasu gry zostanie uruchomiony od momentu jego zatrzymania.

F-3.3.26 Przykład: A1 kozłuje, kiedy A2 uderza łokciem B2. Sędziowie nie orzekają faulu A2. Po 5 sekundach, B3 popełnia faul przeciwko kozłującemu A1.

- (a) jest to trzeci faul drużyny B w tej kwarcie.
- (b) jest to piąty faul drużyny B w tej kwarcie.

Interpretacja: W każdym momencie meczu IRS może być wykorzystany w celu zidentyfikowania zaangażowania członków drużyny w akt przemocy.

Jeśli IRS dostarcza sędziom wyraźny i przekonujący dowód, że A2 spowodował nadmierny kontakt lub popełnił ciężki faul przeciwko B2, należy orzec faul niesportowy A2.

Faul B3 również zostaje orzeczony. Kary za faule należy wykonać w kolejności w jakiej zostały popełnione. B2 wykona 2 rzuty wolne, bez zawodników wzdłuż obszaru ograniczonego. Prawo do posiadania piłki wynikające z kary za faul niesportowy zostaje utracone w wyniku faulu popełnionego przez B3.

W sytuacji (a) gra zostanie wznowiona przez drużynę A wprowadzeniem piłki z miejsca najbliższego tego, gdzie została zatrzymana.

W sytuacji (b) A1 zostaną przyznane 2 rzuty wolne, a gra będzie kontynuowana jak po ostatnim rzucie wolnym.

Pomiar czasu gry zostanie uruchomiony od momentu jego zatrzymania.

F-3.3.27 Przykład: A1 kozłuje, kiedy A2 uderza łokciem B2. Sędziowie nie orzekają faulu A2. Po 5 sekundach, orzeczony jest faul kozłującego A1 na:

- (a) polu ataku drużyny A.
- (b) polu obrony drużyny A.

Interpretacja: System IRS może być wykorzystany w dowolnym momencie meczu w celu zidentyfikowania zaangażowania członków drużyn w akt przemocy.

Jeżeli analiza IRS dostarcza sędziom wyraźny i przekonujący dowód, że A2 uderzył B2 łokciem, należy orzec faul niesportowy A2. Faul A1 również zostaje orzeczony.

Kary za faule należy wykonać w kolejności, w jakiej zostały popełnione. B2 wykona 2 rzuty wolne, bez zawodników na miejscach wzdłuż obszaru ograniczonego. Prawo do posiadania piłki wynikające z kary za faul niesportowy zostaje utracone w wyniku kolejnego faulu A1.

Gra zostanie wznowiona przez drużynę B wprowadzeniem piłki z miejsca najbliższego tego, gdzie gra została zatrzymana.

W sytuacji (a) drużyna B będzie miała 24 sekundy na zegarze czasu akcji.

W sytuacji (b) drużyna B będzie miała 14 sekund na zegarze czasu akcji.

Pomiar czasu gry zostanie uruchomiony od momentu jego zatrzymania.

F-3.3.28 Przykład: A1 uderza łokciem B1. Sędziowie nie orzekają faulu przeciwko A1. Cztery sekundy później B1 fauluje niesportowo A1 podczas akcji rzutowej za:

(a) 2 punkty,

(b) 3 punkty.

Po czym piłka wpada do kosza.

Interpretacja: W każdym momencie meczu IRS może być wykorzystany w celu zidentyfikowania zaangażowania członków drużyny w akt przemocy.

Jeśli IRS dostarcza sędziom wyraźny i przekonujący dowód, że A1 uderzył łokciem B1, należy orzec faul niesportowy A1.

Punkty zdobyte przez A1 zostają zaliczone.

W obu przypadkach nierówne kary za faule niesportowe należy wykonać w kolejności, w jakiej zostały popełnione.

B1 wykona 2 rzuty wolne, bez zawodników na miejscach wzdłuż obszaru ograniczonego. Prawo do posiadania piłki wynikające z kary za faul niesportowy zostaje utracone w wyniku późniejszego faulu niesportowego popełnionego przez B1.

A1 wykona 1 rzut wolny, a gra zostanie wznowiona przez drużynę A wprowadzeniem piłki z linii wprowadzenia na polu ataku. Drużyna A będzie miała 14 sekund na rozegranie akcji.

Pomiar czasu gry zostanie uruchomiony od momentu jego zatrzymania.

F-3.3.29 Przykład: A1 kozłuje, kiedy A2 uderza łokciem B2. Sędziowie nie orzekają faulu A2. Po 5 sekundach zostaje orzeczony faul techniczny A1 lub B1.

Interpretacja: W każdym momencie meczu IRS może być wykorzystany w celu zidentyfikowania zaangażowania członków drużyny w akt przemocy.

Jeśli IRS dostarcza sędziom wyraźny i przekonujący dowód, że A2 uderzył łokciem B2, należy orzec faul niesportowy A2. Karę za faul techniczny należy wykonać jako pierwszą. Dowolny zawodnik drużyn A lub B wykona 1 rzut wolny, bez zawodników na miejscach wzdłuż pola rzutów wolnych, za faul techniczny. Następnie B2 wykona 2 rzuty wolne bez zawodników na miejscach wzdłuż pola rzutów wolnych. Prawo do posiadania piłki wynikające z kary za faul niesportowy zostaje utracone w wyniku następujących po faulu A2 zdarzeń.

Gra zostanie wznowiona przez drużynę A wprowadzeniem piłki z miejsca najbliższego tego, gdzie gra została zatrzymana. Drużyna A będzie miała na dogranie akcji pozostały w momencie zatrzymania gry czas.

W obu przypadkach pomiar czasu gry zostanie uruchomiony od momentu jego zatrzymania.

F-4 Challenge trenera (HCC)

F-4.1 Reguła: Trener drużyny, który chce zgłosić HCC, musi nawiązać kontakt wzrokowy z najbliższym sędzią. Trener powinien głośno powiedzieć „challenge” oraz wykonać oficjalny sygnał HCC, rysując w powietrzu rękami prostokąt.

Prośba trenera o HCC może zostać wycofana do momentu, w którym sędzia przyzna HCC, sygnalizując to odpowiednim sygnałem.

Trener może zgłosić challenge wyłącznie w odniesieniu do sytuacji meczowych wymienionych w Oficjalnych Przepisach Gry (OBR), załącznik F.3.

HCC może zostać zgłoszony w dowolnym momencie meczu do wszystkich sytuacji podlegających weryfikacji IRS, w tym także wtedy, gdy zegar czasu gry wskazuje 2:00 lub mniej w czwartej kwarcie lub dogrywce.

F-4.2 Przykład: Trener drużyny B prosi o HCC. Nawiązuje kontakt wzrokowy z najbliższym sędzią, głośno wypowiada słowo „challenge” oraz wykonuje sygnał HCC. Następnie, zanim sędzia przyzna HCC sygnalizując to odpowiednim sygnałem, trener drużyny B prosi o wycofanie prośby o HCC.

Interpretacja: Trener drużyny B poprosił o wycofanie HCC przed tym, jak sędzia przyznał challenge pokazując oficjalny sygnał HCC. Prośba o HCC zostaje anulowana. Trener drużyny B nie wykorzystał jeszcze przysługującego drużynie B jednego HCC.

F-4.3 Przykład: Kiedy zegar czasu gry wskazuje 22 sekundy do końca drugiej kwarty, A1 wykonuje rzut do kosza z gry. Piłka dotyka tablicy powyżej poziomu obręczy, a następnie zostaje dotknięta przez B1. Sędzia uznaje dotknięcie piłki przez B1 za legalne i nie orzeka błędu nielegalnego dotykania piłki. Trener drużyny A uważa, że decyzja jest nieprawidłowa i zgłasza HCC, stosując właściwą procedurę.

Interpretacja: W sytuacji błędu nielegalnego dotykania lub ingerencji w lot piłki challenge można zgłosić wyłącznie w sytuacji, gdy sędziowie orzekli błąd nielegalnego dotykania lub ingerencji w lot piłki. HCC w tej sytuacji nie zostanie przyznany.

F-4.4 Przykład: Kiedy zegar czasu gry wskazuje 4:16 w trzeciej kwarcie, A1 wchodzi pod kosz i zdobywa punkty. Trener drużyny B uważa, że przed zdobyciem punktów A1 popełnił wyraźny błąd kroków. Trener drużyny B zgłasza HCC, stosując właściwą procedurę.

Interpretacja: HCC zgłoszony przez trenera drużyny B nie zostanie przyznany. Challenge może dotyczyć wyłącznie sytuacji meczowych wymienionych w OBR, załącznik F.3. Błędy kroków, niezależnie od tego, czy zostały orzeczone, czy nie, nie mogą być przedmiotem challenge'u.

F-4.5 Przykład: Kiedy zegar czasu gry wskazuje 9 sekund w czwartej kwarcie, A1 zdobywa kosz za 2 punkty. Wynik to A 82 – B 80. Po wprowadzeniu piłki przez drużynę B zza linii końcowej trener drużyny A uważa, że kosz A1 powinien zostać zaliczony za 3 punkty i zgłasza HCC. Sędziowie zauważają prośbę w momencie, gdy B1 kozłuje piłkę na polu ataku.

Interpretacja: HCC zgłoszone przez trenera drużyny A zostaje przyznany. Sędziowie powinni natychmiast zatrzymać grę, nie stawiając żadnej z drużyn w niekorzystnej sytuacji.

Jeżeli analiza IRS potwierdzi, że rzut A1 został oddany z pola rzutów za 2 punkty, gra zostanie wznowiona przy wyniku A 82 – B 80.

Jeżeli analiza IRS potwierdzi, że rzut A1 został oddany z pola rzutów za 3 punkty, gra zostanie wznowiona przy wyniku A 83 – B 80.

W obu przypadkach gra zostanie wznowiona przez drużynę B wprowadzeniem piłki z pola ataku, z miejsca najbliższej tego, w którym gra została zatrzymana podczas kozłowania B1, z pozostałym czasem na zegarze czasu gry.

F-4.6 Przykład: Kiedy zegar czasu gry wskazuje 8 sekund w czwartej kwarcie, A1 zdobywa kosz za 2 punkty. Wynik to A 82 – B 80. Po wprowadzeniu piłki przez drużynę B zza linii końcowej trener drużyny A uważa, że rzut A1 powinien zostać zaliczony za 3 punkty i zgłasza HCC. Sędziowie zauważają prośbę po tym, jak B1 zdobywa kosz za 2 punkty przy 1 sekundzie na zegarze czasu gry. Wynik to A 82 – B 82.

Interpretacja: HCC zgłoszony przez trenera drużyny A zostaje przyznany. Sędziowie powinni natychmiast zatrzymać grę.

Jeżeli analiza IRS potwierdzi, że rzut A1 został oddany z pola rzutów za 2 punkty, gra zostanie wznowiona przy wyniku A 82 – B 82, wprowadzeniem piłki przez drużynę A spoza linii końcowej. Zegar czasu gry będzie wskazywał 1 sekundę.

Jeżeli analiza IRS potwierdzi, że rzut A1 został oddany z pola rzutów za 3 punkty, gra zostanie wznowiona przy wyniku A 83 – B 82, wprowadzeniem piłki przez drużynę A spoza linii końcowej. Zegar czasu gry będzie wskazywał 1 sekundę.

- F-4.7 Przykład:** Kiedy zegar czasu gry wskazuje 7 sekund w czwartej kwarcie, A1 zdobywa kosz za 2 punkty. Wynik to A 82 – B 80. Po wprowadzeniu piłki przez drużynę B zza linii końcowej trener drużyny A uważa, że rzut A1 powinien zostać zaliczony za 3 punkty i zgłasza HCC. Sędziowie zauważają prośbę po tym, jak B1 zdobywa kosz za 2 punkty. Gdy piłka była jeszcze w powietrzu podczas rzutu B1, rozbrzmiewa sygnał zegara czasu gry na koniec meczu, Wynik to A 82 – B 82.

Interpretacja: HCC zgłoszone przez trenera drużyny A zostaje przyznane. Sędziowie powinni przeprowadzić analizę IRS przed podpisaniem protokołu zawodów.

Jeżeli analiza IRS potwierdzi, że rzut A1 został oddany z pola rzutów za 2 punkty, mecz zostanie wznowiony dogrywką, zgodnie z procedurą naprzemiennego posiadania piłki.

Jeżeli analiza IRS potwierdzi, że rzut A1 został oddany z pola rzutów za 3 punkty, mecz zakończy się wynikiem A 83 – B 82.

- F-4.8 Przykład:** Kiedy zegar czasu gry wskazuje 6 sekund w czwartej kwarcie, A1 zdobywa kosz za 2 punkty. Wynik to A 82 – B 80. Podczas gdy piłka jest w locie do kosza podczas celnego rzutu B1 za 2 punkty, rozbrzmiewa sygnał zegara czasu gry na koniec meczu. Wynik to A 82 – B 82. Trener drużyny A uważa, że kosz A1 powinien zostać zaliczony za 3 punkty i natychmiast zgłasza HCC, stosując właściwą procedurę.

Interpretacja: HCC zgłoszone przez trenera drużyny A zostaje przyznane. Sędzia główny może skorzystać z analizy IRS w ramach HCC w dowolnym momencie meczu w celu ustalenia czy rzut A1 powinien zostać zaliczony za 2 czy za 3 punkty.

Jeżeli analiza IRS potwierdzi, że rzut A1 został oddany z pola rzutów za 2 punkty, mecz zostanie wznowiony dogrywką zgodnie z procedurą naprzemiennego posiadania piłki.

Jeżeli analiza IRS potwierdzi, że rzut A1 został oddany z pola rzutów za 3 punkty, mecz zakończy się wynikiem A 83 – B 82.

- F-4.9 Przykład:** Kiedy zegar czasu gry wskazuje 6:36 w czwartej kwarcie, piłka wychodzi poza boisko. Sędziowie przyznają piłkę drużynie A. Drużynie A zostaje przyznana przerwa na żądanie. Trener drużyny B uważa, że decyzja jest nieprawidłowa i zgłasza HCC, stosując właściwą procedurę.

Interpretacja: HCC zgłoszone przez trenera drużyny B zostaje przyznane. Analiza IRS może zostać użyta w ramach HCC w dowolnym momencie meczu w celu ustalenia, czy decyzja o wyjściu piłki poza boisko została podjęta prawidłowo.

Przerwa na żądanie nie rozpocznie się do momentu zakończenia analizy IRS i ogłoszenia przez sędziego ostatecznej decyzji. Prośba drużyny A o przerwę na żądanie może zostać wycofana w dowolnym momencie trwania weryfikacji — aż do chwili, gdy sędzia ogłosi ostateczną decyzję po analizie IRS.

- F-4.10 Przykład:** Kiedy zegar czasu gry wskazuje 5:28 w drugiej kwarcie, A1 kozłuje piłkę w pobliżu linii bocznej i podaje do A2, który zdobywa kosz z gry. Trener drużyny B uważa, że przed zdobyciem punktów przez A2 drużyna A popełniła oczywisty błąd 8 sekund i zgłasza HCC, stosując właściwą procedurę.

Interpretacja: HCC zgłoszone przez trenera drużyny B nie zostaje przyznane. Challenge może dotyczyć wyłącznie sytuacji meczowych wymienionych w OBR, załącznik F.3. Błąd 8 sekund może być przedmiotem weryfikacji wyłącznie wtedy, gdy występuje w sytuacji meczowej na koniec kwarty lub dogrywki.

Kosz zostaje zaliczony. Trenerowi drużyny B dalej pozostaje do wykorzystania jeden HCC.

F-4.11 Przykład: Kiedy zegar czasu gry wskazuje 2:30 w trzeciej kwarcie, B1 fauluje A1. Następnie B1 zostaje ukarany faulem technicznym, po czym zostaje zdyskwalifikowany za dalsze obrażanie sędziów. Trener drużyny A uważa, że faul osobisty popełniony przez B1 powinien zostać podniesiony do faulu niesportowego i zgłasza HCC.

Interpretacja: HCC zgłoszone przez trenera drużyny A zostaje przyznane. Analiza IRS może być wykorzystana w dowolnym momencie meczu w celu ustalenia czy faul osobisty powinien zostać podniesiony do faulu niesportowego.

Jeżeli analiza IRS potwierdzi, że faul osobisty B1 spełniał kryteria faulu niesportowego, faul techniczny B1 skutkuje jego automatyczną dyskwalifikacją. Dyskwalifikacja B1 za dalsze obrażanie sędziów nie może być już dodatkowo ukarana w trakcie meczu i zostaje zgłoszona do organu prowadzącego rozgrywkę. Dowolny zawodnik drużyny A wykona 1 rzut wolny, bez zawodników na miejscach wzdłuż obszaru ograniczonego. Następnie A1 wykona 2 rzuty wolne, bez zawodników na miejscach wzdłuż obszaru ograniczonego.

Gra zostanie wznowiona przez drużynę A wprowadzeniem piłki z linii wprowadzenia na jej polu ataku.

F-4.12 Przykład: Kiedy zegar czasu gry wskazuje 43.4 sekundy w trzeciej kwarcie, a na zegarze czasu akcji pozostaje 1.2 sekundy, A1 oddaje rzut za 3 punkty. Rzut jest niecelny i piłka nie dotyka obręczy. Następnie B1 dotyka piłki w pobliżu kosza, po czym piłka natychmiast wypada poza boisko. Sędziowie przyznają wprowadzenie piłki drużynie B i zauważają, że zegar czasu akcji nie ma widocznego wyświetlacza.

Trener drużyny A uważa, że to B1 spowodował wyjście piłki poza boisko i zgłasza HCC.

Interpretacja: Jeżeli HCC zostanie przyznany, IRS może być użyty w dowolnym momencie meczu w celu ustalenia, która drużyna spowodowała wyjście piłki poza boisko. Dodatkowo IRS może zostać wykorzystany do ustalenia, ile czasu powinno znajdować się na zegarze czasu akcji w przypadku jego awarii.

Jeżeli analiza IRS potwierdzi, że to B1 spowodował wyjście piłki poza boisko, a zegar czasu akcji upłynąłby zanim piłka opuściła boisko, drużyna A nie ma już czasu na zegarze czasu akcji, co oznacza błąd zegara czasu akcji drużyny A. Piłka zostanie przyznana drużynie B do wprowadzenia zza linii końcowej, z 24 sekundami na zegarze czasu akcji.

Trener drużyny A nie wykorzystał jeszcze przysługującego drużynie A jednego HCC.

Jeżeli analiza IRS potwierdzi, że to A1 spowodował wyjście piłki poza boisko, piłka zostanie przyznana drużynie B do wprowadzenia zza linii końcowej, z 24 sekundami na zegarze czasu akcji.

Trener drużyny A wykorzystał przysługujący drużynie A jeden HCC.

Jeżeli analiza IRS potwierdzi, że to B1 spowodował wyjście piłki poza boisko, a zegar czasu akcji nie upłynął przed wyjściem piłki poza boisko, gra zostanie wznowiona przez drużynę A wprowadzeniem piłki zza linii końcowej na jej polu ataku, z pozostałym czasem na zegarze czasu akcji.

Trener drużyny A wykorzystał przysługujący drużynie A jeden HCC.

F-4.13 Reguła: Jeżeli HCC zostanie zgłoszony po rozpoczęciu przerwy na żądanie którejkolwiek z drużyn, przerwa ta jest kontynuowana bez jakiegokolwiek przerwy. Prośba o HCC nie może zostać wycofana, a analiza HCC zostanie przeprowadzona po zakończeniu przerwy na żądanie.

F-4.14 Przykład: A1 zdobywa kosz za 3 punkty. W tym momencie drużyna B prosi o przerwę na żądanie. Podczas przerwy trener drużyny B uważa, że A1 przed oddaniem rzutu nadepnął na linię rzutów za 3 punkty i zgłasza HCC, stosując właściwą procedurę.

Interpretacja: HCC zgłoszony przez trenera drużyny B zostaje przyznany. Analiza IRS może zostać wykorzystana w celu ustalenia, czy celny rzut został oddany z pola rzutów za 2 czy za 3 punkty. Przerwa na żądanie jest kontynuowana bez jakiegokolwiek przerwy. Analiza HCC zostanie przeprowadzona po zakończeniu przerwy na żądanie.

F-4.15 Reguła: We wszystkich meczach, na których wykorzystywany jest system IRS, każdemu trenerowi przysługuje wyłącznie jeden HCC. Ograniczenia czasowe określone w Oficjalnych Przepisach Gry (OBR), załącznik F.3, nie mają zastosowania.

F-4.16 Przykład: Kiedy zegar czasu gry wskazuje 3:23 w drugiej kwarcie, piłka wypada poza boisko. Sędziowie przyznają piłkę drużynie A. Trener drużyny B uważa, że decyzja jest nieprawidłowa i zgłasza HCC, stosując właściwą procedurę. Jest to:

- (a) pierwszy HCC zgłoszone przez drużynę B w meczu.
- (b) drugi HCC zgłoszone przez drużynę B w meczu.

Interpretacja:

- (a) HCC zostaje przyznany. Sędzia główny może skorzystać z analizy IRS, w dowolnym momencie meczu, w celu ustalenia, czy decyzja o wyjściu piłki poza boisko została podjęta prawidłowo.

Jeżeli analiza IRS potwierdzi, że decyzja była prawidłowa, gra zostanie wznowiona wprowadzeniem piłki przez drużynę A.

Jeżeli analiza IRS wykaże, że decyzja była nieprawidłowa, decyzja zostanie skorygowana, a gra zostanie wznowiona wprowadzeniem piłki przez drużynę B.

W obu przypadkach trener drużyny B wykorzystał przysługujący drużynie B jeden HCC.

- (b) Trener drużyny B wykorzystał już przysługujący drużynie B jeden HCC. Prośba o HCC nie zostaje przyznana.

F-4.17 Przykład: Kiedy zegar czasu gry wskazuje 3:21 w drugiej kwarcie, piłka wypada poza boisko. Sędziowie przyznają piłkę drużynie A. Trener drużyny B uważa, że decyzja jest nieprawidłowa i zgłasza HCC, stosując właściwą procedurę. HCC zostaje przyznany. Bezpośrednio po tym trener drużyny B zmienia zdanie i prosi o wycofanie prośby o HCC.

Interpretacja: Po przyznaniu HCC prośba o challenge jest ostateczna i nie można jej odwołać.

F-4.18 Przykład: Kiedy zegar czasu gry wskazuje 2:35 w drugiej kwarcie, A1 zdobywa kosz pod koniec czasu akcji i gra jest kontynuowana. Trener drużyny B uważa, że sygnał zegara czasu akcji zabrzmiał przed tym, jak A1 wypuścił piłkę z rąk. W momencie, gdy B1 kozłuje piłkę, trener drużyny B zgłasza HCC, stosując właściwą procedurę.

Interpretacja: HCC zgłoszone przez trenera drużyny B zostaje przyznane. IRS może zostać użyty w dowolnym momencie meczu w celu ustalenia, czy piłka opuściła ręce A1 podczas rzutu do kosza przed sygnałem zegara czasu akcji. HCC może być zgłoszony w dowolnym momencie meczu.

Sędziowie są uprawnieni do natychmiastowego zatrzymania gry i przeprowadzenia analizy wideo.

Jeżeli analiza IRS potwierdzi, że piłka opuściła ręce A1 przed sygnałem zegara czasu akcji, kosz zostaje zaliczony. Gra zostanie wznowiona przez drużynę B wprowadzeniem najbliższej miejsca, w którym znajdowała się piłka w momencie zatrzymania gry. Drużyna B będzie miała na zegarze czasu akcji czas pozostały w momencie przerwania gry.

Jeżeli analiza IRS potwierdzi, że piłka opuściła ręce A1 po sygnale zegara czasu akcji, kosz nie zostaje zaliczony. Gra zostanie wznowiona przez drużynę B wprowadzeniem najbliższej miejsca, w którym znajdowała się piłka w momencie zatrzymania gry. Drużyna B będzie miała na zegarze czasu akcji czas pozostały w momencie przerwania gry.

W obu przypadkach trener drużyny B wykorzystał przysługujący drużynie B jeden HCC.

F-4.19 Przykład: Kiedy zegar czasu gry wskazuje 2:29 w drugiej kwarcie, A1 zdobywa kosz pod koniec czasu akcji i gra jest kontynuowana.

Sędziowie zatrzymują grę na polu ataku drużyny B, gdy A2 powoduje wyjście piłki poza boisko. W tym momencie trener drużyny B zgłasza, że sygnał zegara czasu akcji zabrzmiał przed wypuszczeniem piłki z rąk A1 i prosi o HCC, stosując właściwą procedurę.

Interpretacja: HCC może zostać zgłoszony w dowolnym momencie meczu, najpóźniej przy pierwszym zatrzymaniu gry przez sędziów po danej decyzji. HCC zgłoszony przez trenera drużyny B zostaje przyznany. IRS może zostać użyty w celu ustalenia, czy piłka opuściła ręce A1 podczas rzutu do kosza przed tym, jak zabrzmiał sygnał zegara czasu akcji.

Jeżeli analiza IRS potwierdzi, że piłka opuściła ręce A1 przed tym jak zabrzmiał sygnał zegara czasu akcji, kosz zostaje zaliczony.

Jeżeli analiza IRS potwierdzi, że piłka opuściła ręce A1 po tym jak zabrzmiał sygnał zegara czasu akcji, kosz nie zostaje zaliczony.

W obu przypadkach gra zostanie wznowiona przez drużynę B wprowadzeniem piłki w miejscu, w którym piłka opuściła boisko. Drużyna B będzie miała na zegarze czasu akcji czas pozostały w chwili przerwania gry. Trener drużyny B wykorzystał przysługujący drużynie B jeden HCC.

F-4.20 Przykład: Kiedy zegar czasu gry wskazuje 7:22 w trzeciej kwarcie, B1 fauluje kozłującego A1. Jest to drugi faul drużyny B w tej kwarcie.

Trener drużyny A uważa, że nie było próby zagrania piłki i że faul osobisty B1 powinien zostać zakwalifikowany jako faul niesportowy. Trener drużyny A zgłasza HCC, stosując właściwą procedurę.

Interpretacja: HCC zgłoszone przez trenera drużyny A zostaje przyznane. IRS może zostać użyty w dowolnym momencie meczu w celu ustalenia czy faul osobisty, faul niesportowy lub faul dyskwalifikujący powinien zostać podniesiony, obniżony lub zakwalifikowany jako faul techniczny.

Jeżeli analiza IRS potwierdzi, że faul był faulem osobistym, gra zostanie wznowiona przez drużynę A wprowadzeniem piłki najbliższego miejsca, w którym znajdowała się piłka w momencie orzeczenia faulu osobistego.

Jeżeli analiza IRS potwierdzi, że faul osobisty był faulem niesportowym, faul osobisty zostaje podniesiony do faulu niesportowego. Gra zostanie wznowiona jak po każdym innym faulu niesportowym.

W obu przypadkach trener drużyny A wykorzystał przysługujący drużynie A jeden HCC.

F-4.21 Przykład: Przykład: Kiedy zegar czasu gry wskazuje 7:16 w trzeciej kwarcie:

(a) B1 fauluje kozłującego A1. Jest to drugi faul drużyny B w tej kwarcie. Gra zostaje wznowiona wprowadzeniem piłki przez drużynę A. Następnie A2 zdobywa kosz za 2 punkty.

(b) B1 fauluje A1 w akcji rzutowej. Piłka nie wpada do kosza. A1 ma piłkę do dyspozycji podczas pierwszego rzutu wolnego.

Trener drużyny A uważa teraz, że nie było próby zagrania piłki i że faul osobisty B1 powinien zostać zakwalifikowany jako faul niesportowy. Trener drużyny A zgłasza HCC, stosując właściwą procedurę.

Interpretacja: HCC zgłoszony przez trenera drużyny A nie zostaje przyznany. Po tym, jak piłka znajduje się do dyspozycji zawodnika drużyny A w celu:

(a) wprowadzenia piłki,

(b) wykonania pierwszego rzutu wolnego,

jest już za późno na przyznanie HCC. Trener musi zgłosić HCC, a analiza IRS musi zostać przeprowadzona najpóźniej w momencie pierwszego zatrzymania gry przez sędziów po danej decyzji i zanim piłka ponownie stanie się żywa.

Trenerowi drużyny A dalej pozostaje do wykorzystania jeden HCC.

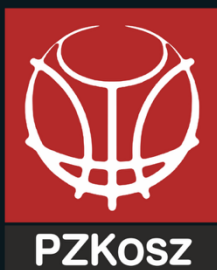
F-4.22 Przykład: A1 zdobywa kosz z gry pod koniec czasu akcji i gra jest kontynuowana.

Asystent trenera drużyny B uważa, że sygnał zegara czasu akcji zabrzmiał zanim piłka opuściła ręce A1 i prosi o challenge, stosując prawidłową procedurę.

Interpretacja: Prośba asystenta trenera drużyny B o challenge nie zostaje przyznana. Analiza IRS w ramach HCC może zostać zgłoszona wyłącznie przez trenera drużyny B.

F-4.23 Przykład: Sekretarz zapisuje w protokole wszystkie przyznane drużynom prośby o HCC.

Interpretacja: W protokole należy zapisać wyłącznie przyznane HCC, w dwóch polach przeznaczonych na HCC. W pierwszym polu sekretarz wpisuje kwartę lub dogrywkę, a w drugim polu minutę czasu gry w danej kwarcie lub dogrywce.



pzkosz.pl

W przypadku stwierdzenia nieścisłości lub błędów prosimy o przekazanie informacji na adres e-mail: pzkosz@pzkosz.pl