

OFICJALNA INTERPRETACJA PRZEPISÓW GRY W KOSZYKÓWKĘ 2010

Interpretacje zamieszczone w tym dokumencie są Oficjalnymi Interpretacjami Przepisów Gry w Koszykówkę 2010 i obowiązują od 1 października 2010.

Jeżeli interpretacje zawarte w tym dokumencie różnią się od wcześniej publikowanych Interpretacji FIBA, to zastosowanie mają interpretacje zawarte w poniższym tekście.

Art. 5. Zawodnicy – Kontuzja

Reguła 1:

Jeżeli zawodnik jest kontuzjowany, lub jest podejrzenie, że jest kontuzjowany, i w wyniku tego trener, asystent trenera, zmiennik, lub osoba towarzysząca z tej samej drużyny wchodzi na boisko, należy uznać, że zawodnikowi została udzielona pomoc medyczna, niezależnie od tego czy taka pomoc została faktycznie udzielona czy też nie.

Przykład:

Zawodnik A4 wygląda jakby uległ kontuzji kostki i gra zostaje zatrzymana.

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

Interpretacja:

W przypadkach (a), (b), (c) i (d) uznaje się, że zawodnikowi A4 została udzielona pomoc medyczna i musi on zostać zmieniony.

Reguła 2:

W sytuacji, w której w opinii lekarza opuszczenie boiska mogłoby być niebezpieczne dla zdrowia, nie ma limitu czasu na przemieszczenie poważnie kontuzjowanego zawodnika.

Przykład:

Zawodnik A4 jest poważnie kontuzjowany i gra zostaje zatrzymana na piętnaście (15) minut, ponieważ w opinii lekarza opuszczenie boiska przez zawodnika mogłoby być dla niego niebezpieczne.

Interpretacja:

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

Reguła 3:

Jeżeli zawodnik jest kontuzjowany, krwawi, ma otwartą ranę lub nie może kontynuować gry natychmiast (około piętnaście (15) sekund) musi zostać zmieniony. Jeżeli którakolwiek z drużyn poprosi o przerwę na żądanie podczas tego samego okresu zatrzymania zegara i zawodnik ten dojdzie do siebie, będzie mógł kontynuować grę tylko wtedy, jeżeli sygnał sekretarza na przerwę na żądanie zabrzmiał wcześniej niż sędzia swoim gestem przywołał zmiennika do gry.

Przykład:

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

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

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

Po przerwie na żądanie zawodnik A4 zgłasza, że jest gotowy i prosi o pozostanie w grze.

Interpretacja:

- (a) Przerwa na żądanie zostanie przyznana i jeżeli zawodnik A4 jest gotowy do gry po jej zakończeniu to może pozostać w grze.
- (b) Przerwa na żądanie zostanie przyznana, ale zmiennik zawodnika A4 stał się już zawodnikiem i dlatego A4 nie może ponownie stać się zawodnikiem, aż do kolejnej możliwości sytuacji zmiany po fazie gry z włączonym zegarem.

Art. 7. Trenerzy: obowiązki i uprawnienia***Reguła 1:***

Co najmniej dwadzieścia (20) minut przed wyznaczoną godziną rozpoczęcia meczu, każdy trener lub jego reprezentant wręczy sekretarzowi listę nazwisk i odpowiadających im numerów wszystkich członków drużyny uprawnionych do gry, jak również nazwisko kapitana, trenera oraz asystenta trenera.

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

Przykład:

Drużyna A przedstawia sekretarzowi w odpowiednim czasie listę członków drużyny. Numery dwóch (2) zawodników nie są takie same, jak numery na ich strojach lub imię i nazwisko zawodnika zostało pominięto w protokole.

Zostało to odkryte:

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

Interpretacja:

- (a) Błędne numery zostaną poprawione lub imię i 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 imię i nazwisko zawodnika nie będzie mogło być dopisane do protokołu.

Reguła 2:

Co najmniej dziesięć (10) minut przed wyznaczoną godziną rozpoczęcia meczu każdy trener powinien wskazać pierwszą piątkę (5) zawodników rozpoczynających mecz. Przed rozpoczęciem meczu, sekretarz powinien sprawdzić zgodność podanych przez trenerów zawodników rozpoczynających mecz z zawodnikami znajdującymi się na parkiecie w celu rozpoczęcia meczu. Jeżeli wystąpił błąd, sekretarz powinien powiadomić najbliższego sędziego tak szybko, jak to możliwe. Jeśli błąd został odkryty przed rozpoczęciem meczu, pierwsza piątka (5) powinna zostać skorygowana. Jeśli błąd natomiast został odkryty po rozpoczęciu meczu, to powinien zostać pominięty.

Przykład:

Zostało zauważone, że jeden (1) z zawodników znajdujących się na parkiecie nie jest zawodnikiem wyznaczonym do pierwszej piątki (5) rozpoczynającej mecz. Stało się to:

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

Interpretacja:

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

Art. 9. Rozpoczęcie i zakończenie części meczu lub meczu

Reguła 1:

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

Przykład:

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

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

Interpretacja:

- (a) Rozpoczęcie meczu powinno zostać opóźnione maksymalnie piętnaście (15) minut. Jeżeli nieobecni zawodnicy pojawią się na boisku gotowi do gry, zanim upłynie piętnaście (15) minut, mecz powinien się rozpocząć. Jeżeli nieobecni zawodnicy nie pojawią się na boisku gotowi do gry, zanim upłynie piętnaście (15) minut, może zostać orzeczony walkower na korzyść drużyny B oraz zapisany wynik 20:0.
- (b) Rozpoczęcie meczu powinno zostać opóźnione maksymalnie piętnaście (15) minut. Jeżeli nieobecni zawodnicy pojawią się na boisku gotowi do gry, zanim upłynie piętnaście (15) minut, może zostać orzeczony faul techniczny dla trenera drużyny A (zapisane w protokole jako „B”), po czym mecz powinien się rozpocząć.

Jeżeli nieobecni zawodnicy nie pojawią się na boisku gotowi do gry, zanim upłynie piętnaście (15) minut, może zostać orzeczony walkower na korzyść drużyny B oraz zapisany wynik 20:0.

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

Reguła 2:

Art. 9 wyjaśnia, który kosz jest koszem bronionym, a który jest koszem atakowanym. Jeżeli omyłkowo na początek którejkolwiek części meczu obie drużyny rozpoczną grę na odwrotne kosze, sytuacja ta powinna być skorygowana jak najszybciej po jej odkryciu, bez postawienia żadnej drużyny w niekorzystnej sytuacji. Wszystkie zdobyte punkty, wykorzystany czas, popełnione faule, itp. przed przerwaniem gry zostają utrzymane.

Przykład 1:

Po rozpoczęciu meczu sędziowie odkryli, że oba zespoły grają na odwrotne kosze.

Interpretacja:

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

Przykład 2:

Na początku kwarty (drużyna A broni właściwy kosz) zawodnik B4 tracąc orientację kozłuje w stronę niewłaściwego kosza i zdobywa 2 punkty z gry.

Interpretacja:

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

Art. 12. Rzut sędziowski i naprzemienne posiadanie piłki**Reguła 1:**

Drużynie, która nie wejdzie w posiadanie żywej piłki na boisku podczas rzutu sędziowskiego na rozpoczęcie meczu, zostanie przyznana piłka do wprowadzenia z miejsca poza boiskiem najbliższego następnej zaistniałej sytuacji rzutu sędziowskiego.

Przykład 1:

Sędzia podrzuca piłkę podczas rzutu sędziowskiego na rozpoczęcie meczu. Zaraz po tym, jak piłka zostaje legalnie dotknięta przez skaczącego zawodnika A4, sędziowie odgwizdują:

- (a) Piłkę przetrzymaną pomiędzy zawodnikami A5 i B5.
- (b) Faul obustronny pomiędzy zawodnikami A5 i B5.

Interpretacja:

Do momentu, kiedy posiadanie żywej piłki na boisku niezostanie ustanowione, sędziowie nie mogą zastosować wskaźnika naprzemiennego posiadania piłki. Sędzia powinien zarządzić ponowny rzut sędziowski w kole środkowym między zawodnikami A5 i B5. Czas gry, który upłynął od legalnego zbitia piłki do orzeczenia piłki przetrzymanej/faula obustronnego powinien zostać zachowany.

Przykład 2:

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

- (a) Wychodzi bezpośrednio poza boisko.

- (b) Jest złapana przez A4 zanim została dotknięta przez jednego z nieskaczących zawodników lub dotknęła parkietu

Interpretacja:

W obu przypadkach drużyna B jest uprawniona do wprowadzenia piłki spoza boiska w wyniku błędu A4. Po wprowadzeniu piłki drużyna, która nie wejdzie w posiadanie żywej piłki **na boisku** będzie upoważniona do wznowienia piłki podczas pierwszej sytuacji naprzemiennego posiadania piłki z najbliższego miejsca od wystąpienia sytuacji rzutu sędziowskiego.

Przykład 3:

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

Interpretacja:

Od momentu, kiedy piłka dotknie albo zostanie dotknięta przez zawodnika na boisku, błąd nie może być poprawiony. Jednakże, drużyna B nie traci prawa do posiadania piłki i podczas następnego rzutu sędziowskiego jest uprawniona do wprowadzenia piłki spoza boiska.

Przykład 4:

Równocześnie z sygnałem na koniec pierwszej kwarty, zostaje odgwizdany faul niesportowy B5 na A5.

Interpretacja:

Zawodnik A5 wykona dwa (2) rzuty wolne, bez zawodników przy liniach obszaru ograniczonego i po zakończonym czasie gry pierwszej kwarty. Po dwóch (2) minutach przerwy w meczu, gra zostanie wznowiona wprowadzeniem piłki przez drużynę A, z przedłużenia linii środkowej na przeciwko stolika sędziowskiego. Żadna drużyna nie traci prawa do posiadania piłki w wyniku następnego rzutu sędziowskiego.

Reguła 2:

Kiedykolwiek żywa piłka zatrzymuje się pomiędzy obręczą, a tablicą, z wyjątkiem sytuacji między rzutami wolnymi, jest to sytuacja rzutu sędziowskiego, a piłka wznowiona będzie poprzez naprzemienne posiadanie piłki. Ponieważ nie dochodzi do sytuacji zbiórki, nie możemy rozpatrywać tej sytuacji na równi ze zwykłym odbiciem piłki od obręczy. Dlatego, jeżeli drużyna, która była w posiadaniu piłki przed tym jak piłka zatrzymała się na podpórkach kosza jest uprawniona do wprowadzenia piłki spoza boiska, ale na dokończenie swojej akcji będzie miała tyle czasu ile wskazywał zegar 24 sekund w momencie wystąpienia tej sytuacji, podobnie jak w każdej innej sytuacji rzutu sędziowskiego.

Przykład 1:

Podczas rzutu z gry wykonywanego przez A4 piłka zatrzymuje się pomiędzy obręczą, a tablicą. Drużyna A jest uprawniona do wprowadzenia piłki spoza boiska w wyniku naprzemiennego posiadania piłki.

Interpretacja:

Po wznowieniu gry spoza boiska drużynie A pozostanie tyle czasu na dokończenie swojej akcji, ile wskazywał zegar 24 sekund w momencie wystąpienia tej sytuacji.

Przykład 2:

Podczas, gdy piłka jest w powietrzu po rzucie z gry wykonanym przez A4, upływa czas 24 sekund, po czym piłka zatrzymuje się pomiędzy obręczą, a tablicą. Drużyna A jest uprawniona do wprowadzenia piłki w wyniku naprzemiennego posiadania piłki.

Interpretacja:

Jeżeli drużynie A nie pozostał czas 24 sekund na dokończenie akcji, popełniony został błąd 24 sekund. Drużyna B jest uprawniona do wprowadzenia piłki spoza boiska. Drużyna A nie traci prawa do posiadania piłki w wyniku następnej sytuacji rzutu sędziowskiego.

Art. 16. Kosz: kiedy zdobyty i jego wartość**Reguła 1:**

Podczas wprowadzenia piłki spoza boiska lub podczas sytuacji zbiórki po ostatnim lub jedynym rzucie wolnym, zawsze upłynie pewien okres czasu od momentu, kiedy zawodnik złapie piłkę, do momentu, aż wypuści piłkę z rąk podczas rzutu. Jest to szczególnie istotne, jeżeli weźmiemy pod uwagę końcówkę części gry. Musi być określona minimalna dostępna ilość czasu na to, aby oddać rzut przed upływem czasu części gry. Jeżeli 0:00.3 sekundy są wyświetlane na zegarze czasu gry, to obowiązkiem sędziego(ów) będzie ustalenie, czy piłka opuściła ręce zawodnika rzucającego, zanim zabrzmiał sygnał na zakończenie części gry. Jeżeli, jednak zegar czasu gry wskazuje, że do zakończenia części gry pozostało 0:00.2 lub 0:00.1 sekundy, to jedynym sposobem na to, aby rzut z gry był ważny jest uderzenie lub bezpośrednio wsadzenie piłki do kosza przez zawodnika znajdującego się w powietrzu.

Przykład:

Drużyna A posiada piłkę do wprowadzenia spoza boiska, kiedy zegar czasu gry wyświetla:

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

Interpretacja:

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

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

Art. 17. Wprowadzenie piłki***Reguła 1:***

Zanim zawodnik wprowadzający piłkę do gry spoza boiska wypuści ją z rąk, możliwe jest, że ręka(ce) wraz z trzymaną piłką znajdzie się ponad obszarem boiska. W takiej sytuacji uznaje się, że zawodnik broniący jest odpowiedzialny za przeszkadzanie we wprowadzeniu piłki poprzez dotykanie piłki, kiedy znajduje się ona ciągle w rękach wprowadzającego zawodnika.

Przykład:

Zawodnik A4 wprowadza piłkę spoza boiska. Trzymając piłkę, A4 przekłada rękę(ce) nad linią ograniczającą boisko tak, że piłka znajduje się ponad boiskiem. Zawodnik B4 chwyta piłkę, która znajduje się w ręce(ach) zawodnika A4 lub wybija ją z rąk zawodnika A4 nie powodując kontaktu fizycznego z zawodnikiem A4.

Interpretacja:

Zawodnik B4 ingeruje we wprowadzenie piłki spoza boiska, czym powoduje opóźnienie wznowienia gry. Zawodnikowi B4 powinno zostać udzielone ostrzeżenie, a trener drużyny B poinformowany o tym, że ostrzeżenie odnosi się do wszystkich zawodników drużyny B do końca meczu. Powtórzenie się podobnej sytuacji spowodowanej przez zawodnika drużyny B może spowodować orzeczenie faula technicznego.

Reguła 2:

Podczas wprowadzania piłki spoza boiska, zawodnik wprowadzający piłkę musi podać piłkę (nie wręczyć z ręki do ręki) zawodnikowi ze swojej drużyny znajdującemu się na boisku.

Przykład:

Zawodnik A4 wprowadza piłkę do gry spoza boiska wręczając piłkę z ręki do ręki zawodnikowi A5, który znajduje się na boisku.

Interpretacja:

Zawodnik A4 popełnił błąd wprowadzenia piłki spoza boiska. Piłka musi opuścić rękę(ce) zawodnika, aby uznać wprowadzenie piłki za legalne. Piłka zostaje przyznana drużynie B do wprowadzenia z tego samego miejsca poza boiskiem.

Reguła 3:

Podczas wprowadzenia piłki spoza boiska żaden zawodnik (poza wprowadzającym) nie może mieć żadnej części swojego ciała ponad liniami ograniczającymi boisko aż do momentu, gdy piłka nie przekroczy tych linii.

Przykład 1:

Po tym, jak piłka wyszła poza boisko, A3 otrzymał piłkę od sędziego celem wprowadzenia jej do gry. A3:

- (a) Położył piłkę poza parkietem, po czym została ona zabrana przez A2.
- (b) Przekazał piłkę z ręki do ręki A2 poza liniami ograniczającymi boisko.

Interpretacja:

Jest to błąd zawodnika A2, ponieważ część jego ciała przekroczyła linie ograniczające boisko zanim piłka je przekroczyła.

Przykład 2:

Po tym, jak drużyna A zdobyła kosz z gry lub w wyniku ostatniego lub jedyne go rzutu wolnego, została przyznana przerwa na żądanie dla drużyny B. Po jej zakończeniu B3 otrzymał od sędziego piłkę w celu wprowadzenia jej zza linii końcowej. B3:

- (a) Położył piłkę poza parkietem, po czym została ona zabrana przez B2.
- (b) Przekazał piłkę z ręki do ręki B2, który także stał poza linią końcową.

Interpretacja:

Jest to zagranie legalne. Jedyne ograniczenie dotyczące drużyny B polega na tym, że musi ona wprowadzić piłkę do gry w ciągu pięciu (5) sekund.

Reguła 4:

Jeżeli przerwa na żądanie zostaje przyznana drużynie uprawnionej do wprowadzenia piłki ze swojego pola obrony podczas dwóch (2) ostatnich minut czwartej kwarty lub ostatnich dwóch (2) minut każdej dogrywki, to wznowienie gry powinno nastąpić z linii wprowadzenia piłki spoza boiska na polu ataku drużyny naprzeciwko stolika sędziowskiego. Zawodnik wprowadzający piłkę musi podać piłkę zawodnikowi ze swojej drużyny znajdującemu się na polu ataku.

Przykład:

W ostatnich dwóch (2) minutach meczu, A4 kozłuje piłkę na własnym polu obrony, kiedy zawodnik drużyny B wybija piłkę poza boisko na przedłużeniu linii rzutów wolnych.

- (a) Przerwa na żądanie zostaje przyznana drużynie B.

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

Interpretacja:

W przypadku (a) grę wznowi drużyna A wprowadzeniem piłki z przedłużenia linii rzutów wolnych.

W przypadku (b) i (c) grę wznowi drużyna A z linii wprowadzenia piłki spoza boiska na polu ataku drużyny A, naprzeciwko stolika sędziowskiego.

Przykład 2:

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

Interpretacja:

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

Przykład 3:

Podczas dwóch (2) ostatnich minut meczu A4, kozłuje piłkę przez sześć (6) sekund na własnym polu obrony, kiedy:

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

Drużynie A przyznana zostaje przerwa na żądanie. Po niej grę wznowia A4 wprowadzeniem piłki z linii wprowadzenia piłki spoza boiska na polu ataku drużyny A, naprzeciwko stolika sędziowskiego.

Interpretacja:

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

Przykład 4:

Podczas ostatnich dwóch (2) minut meczu, A4 kozłuje piłkę na swoim polu ataku. B3 wybija piłkę tak, że ta znajduje się na polu obrony drużyny A, gdzie żaden zawodnik z drużyny A nie wchodzi ponownie w jej posiadanie. W tym momencie:

- (a) B4 wybija piłkę poza boisko
- (b) B4 popełnia trzeci faul drużyny w tej kwarcie

na polu obrony drużyny A, kiedy zegar 24 sekund wyświetla sześć (6) sekund. Drużynie A przyznana jest przerwa na żądanie. Po jej zakończeniu grę wznowia A4 wprowadzeniem piłki z linii wprowadzenia piłki spoza boiska na polu ataku drużyny A, naprzeciwko stolika sędziowskiego. Ile sekund na zegarze 24 sekund pozostanie do dogrania dla drużyny A?

Interpretacja:

Drużyna A będzie miała:

- (a) sześć (6) sekund
 - (b) czternaście (14) sekund
- do końca czasu na zegarze 24 sekund.

Reguła 5:

Występują sytuacje inne niż te opisane w Art. 17.2.3, w których wprowadzenie piłki powinno nastąpić na przedłużeniu linii środkowej, naprzeciw stolika sędziowskiego.

Przykład:

- (a) Zawodnik, który wprowadza piłkę z przedłużenia linii środkowej naprzeciw stolika sędziowskiego, popełnia błąd i piłka jest przyznana drużynie przeciwnej do wprowadzenia z tego samego miejsca.
- (b) W sytuacji bójki członkowie obu drużyn są zdyskwalifikowani i nie ma więcej kar do wykonania i w momencie zatrzymania gry drużyna posiadała piłkę bądź miała prawo do posiadania piłki.

Interpretacja:

W obu powyżej opisanych sytuacjach zawodnik wprowadzający piłkę może podać w dowolne miejsce na boisku, zarówno na pole ataku jak i obrony.

Reguła 6:

Podczas wprowadzenia piłki do gry mogą wystąpić następujące sytuacje:

- (a) Piłka wprowadzona do gry przelatuje ponad obręczą i w tym momencie zostaje dotknięta przez zawodnika którejkolwiek z drużyn, który sięga przez kosz od spodu.
- (b) Piłka zatrzymuje się na pomiędzy obręczą, a tablicą.
- (c) Piłka celowo zostaje rzucona w kierunku obręczy, aby skasować zegar 24 sekund.

Przykład 1:

Podczas wprowadzenia piłki do gry A4 podaje piłkę w taki sposób, że ta przelatuje ponad obręczą i zostaje dotknięta przez zawodnika którejkolwiek z drużyn, który sięga przez kosz od spodu.

Interpretacja:

Jest to błąd ingerencji w lot piłki do kosza. Gra zostanie wznowiona wprowadzeniem piłki z przedłużenia linii rzutów wolnych przez drużynę przeciwną. W przypadku, kiedy drużyna obrony popełnia błąd, punkty nie mogą zostać zaliczone, ponieważ piłka nie została wprowadzona spoza boiska.

Przykład 2:

Wprowadzający piłkę A4 podaje piłkę w ten sposób, że ta zatrzymuje się na podórkach kosza pomiędzy obręczą, a tablicą.

Interpretacja:

Jest to sytuacja rzutu sędziowskiego. Gra zostanie wznowiona poprzez zastosowanie przepisu naprzemiennego posiadania piłki. Jeżeli drużyna A jest uprawniona do wprowadzenia piłki, zegar 24 sekund nie zostanie skasowany.

Przykład 3:

Zegar 24 sekund wskazuje, że drużyna A na dokończenie akcji ma pięć (5) sekund, kiedy to wprowadzający piłkę spoza boiska A4 wyrzuca ją w stronę kosza, a ta dotyka obręczy.

Interpretacja:

Mierzący czas 24 sekund nie powinien kasować swojego zegara w momencie, kiedy zegar czasu gry jeszcze nie wystartował. Gra powinna być kontynuowana.

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

Przerwa na żądanie nie może zostać przyznana zanim rozpocznie się kwarta (lub dogrywka) lub po tym jak upłynął czas kwarty (lub dogrywki).

Zmiana nie może zostać przyznana zanim nie rozpocznie się pierwsza kwarta meczu lub po tym jak upłynął czas meczu. W czasie wszystkich przerw w grze można dokonać zmian.

Przykład 1:

Po tym, jak piłka opuściła ręce sędziego podczas rzutu sędziowskiego na rozpoczęcie meczu, ale zanim piłka została legalnie dotknięta, skaczący zawodnik A5 popełnia błąd i piłka zostaje przyznana drużynie B do wprowadzenia spoza boiska. W tym momencie dowolny trener prosi o przerwę na żądanie lub zmianę.

Interpretacja:

Pomimo tego, że mecz się rozpoczął, przerwa na żądanie lub zmiana nie mogą zostać przyznane, ponieważ zegar czasu gry nie został jeszcze włączony.

Przykład 2:

Mniej więcej równocześnie z sygnałem kończącym kwartę lub dogrywkę sędziowie odgwizdują faul i przyznają zawodnikowi A4 dwa (2) rzuty wolne. Dowolny trener prosi o:

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

Interpretacja:

- (a) Przerwa na żądanie nie może zostać przyznana, ponieważ upłynął czas kwarty lub dogrywki.
- (b) Zmiana może zostać przyznana tylko wtedy, kiedy zostaną wykonane rzuty wolne i rozpocznie się przerwa pomiędzy kwartami lub dogrywkami.

Reguła 2:

Jeżeli podczas celnego rzutu z gry rozlega się sygnał zegara 24 sekund w chwili, gdy piłka znajduje się w powietrzu zegar czasu gry nie zostaje zatrzymany. Nie ma możliwości przyznania zmian, a podczas ostatnich dwóch (2) minut czwartej kwarty lub ostatnich dwóch (2) minut każdej dogrywki tylko drużynie, która straciła kosza przysługuje możliwość przyznania przerwy na żądanie.

Przykład:

Podczas rzutu do kosza z gry piłka znajduje się w powietrzu, kiedy rozlega się sygnał mierzącego 24 sekundy. Piłka wpada do kosza. W tym momencie dowolna drużyna lub obie drużyny proszą o:

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

Interpretacja:

- (a) sygnał mierzącego 24 sekundy jest zignorowany ponieważ nie zatrzymuje zegara czasu gry. Zegar czasu gry zostanie zatrzymany i przyznana możliwość dokonania zmiany tylko wtedy, gdy o zmianę prosiła drużyna, która straciła punkty i tylko w ostatnich dwóch (2) minutach czwartej kwarty lub ostatnich dwóch (2) minutach każdej dogrywki
Jeżeli zmiana zostanie przyznana drużynie, która straciła punkty, drużyna przeciwna również może dokonać zmiany oraz obu drużynom przysługuje możliwość przyznania przerwy na żądanie.
- (b) Jest to możliwość przyznania przerwy na żądanie tylko dla drużyny, która straciła punkty. Jeżeli przerwa na żądanie jest przyznana to przeciwna drużyna może również mieć przyznaną przerwę na żądanie oraz obie drużyny mogą dokonać zmian.

Reguła 3:

Jeżeli prośba o przerwę na żądanie lub zmianę (dowolnego zawodnika, włącznie z wykonującym rzuty wolne) zostaje zgłoszona po tym, jak piłka znajduje się już w dyspozycji zawodnika wykonującego pierwszy lub jedyny rzutu wolny, przerwa na żądanie lub zmiana powinna zostać przyznana dowolnej drużynie, jeżeli:

- (a) Ostatni lub jedyny rzut wolny jest celny lub
- (b) Po ostatnim lub jedynym rzucie wolnym nastąpi wprowadzenie piłki z przedłużenia linii środkowej, naprzeciwko stolika sędziowskiego lub z jakiegokolwiek przyczyny piłka stała się martwa po ostatnim lub jedynym rzucie wolnym.

Przykład 1:

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

- (a) Zanim piłka znajdzie się w dyspozycji zawodnika A4 wykonującego rzuty wolne.
- (b) Po pierwszym rzucie wolnym.
- (c) Po drugim celnym rzucie wolnym, ale zanim piłka znajdzie się w dyspozycji zawodnika, który wprowadzi ją spoza boiska.
- (d) Po drugim celnym rzucie wolnym, ale po tym jak piłka znajdzie się w dyspozycji zawodnika wprowadzającego ją spoza boiska.

Interpretacja:

- (a) Przerwa na żądanie lub zmiana jest przyznana niezwłocznie, zanim zostanie wykonany pierwszy rzut wolny.
- (b) Przerwa na żądanie lub zmiana jest przyznana po ostatnim rzucie wolnym, jeżeli jest celny.
- (c) Przerwa na żądanie lub zmiana jest przyznana bezpośrednio przed wprowadzeniem piłki spoza boiska.
- (d) Przerwa na żądanie lub zmiana nie może zostać przyznana.

Przykład 2:

Zawodnikowi A4 przyznano dwa (2) rzuty wolne. Po pierwszym rzucie wolnym drużyna A lub drużyna B prosi o przerwę na żądanie lub zmianę. W czasie ostatniego rzutu wolnego:

- (a) Piłka została zebrana z obręczy i gra jest kontynuowana.
- (b) Rzut wolny jest celny.
- (c) Piłka nie dotyka obręczy i nie wpada do kosza.
- (d) Zawodnik A4 przekracza linię rzutów wolnych w czasie, kiedy piłka znajduje się w powietrzu i sędziowie orzekają błąd.
- (e) B4 wszedł do obszaru ograniczonego zanim piłka opuściła ręce rzucającego A4. Sędziowie orzekają błąd B4, a rzut wolny A4 jest niecelny.

Interpretacja:

- (a) Przerwa na żądanie lub zmiana nie zostaną przyznane.
- (b), (c) i (d) Przerwa na żądanie lub zmiana zostaną przyznane niezwłocznie.
- (e) Zawodnik A4 powtórzy rzut wolny i jeżeli będzie celny, to przerwa na żądanie lub zmiana zostaną przyznane niezwłocznie.

Reguła 4:

Jeżeli, po prośbie o przerwę na żądanie, któraś z drużyn popełnia faul, przerwa na żądanie nie powinna się rozpocząć, dopóki sędzia nie zakończy komunikacji z sekretarzem. W wypadku popełnienia przez zawodnika piątego faula, komunikacja z sekretarzem zawierać będzie również procedurę zmiany. Kiedy cała procedura zmiany zostanie zakończona, przerwa na żądanie rozpocznie się, gdy sędzia da sygnał gwizdkiem i wykona umowny gest.

Przykład 1:

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

Interpretacja:

Możliwość przyznania przerwy na żądanie nie rozpocznie się, dopóki sygnalizacja związana z faulem nie zakończy się, a zmiennik zawodnika B4 nie stanie się zawodnikiem.

Przykład 2:

Trener drużyny A prosi o przerwę na żądanie, po czym dowolny zawodnik popełnia faul.

Interpretacja:

Należy pozwolić zawodnikom na udanie się do swoich ławek, jeżeli są przekonani, że zgłoszona została prośba o przerwę na żądanie nawet, jeśli przerwa na żądanie formalnie się nie rozpoczęła.

Reguła 5:

Jeżeli sędziowie odkrywają, że w tym samym momencie na boisku przebywa więcej niż pięciu (5) zawodników tej samej drużyny, błąd musi zostać naprawiony tak szybko, jak tylko jest to możliwe bez postawienia drużyny przeciwnej w niekorzystnej sytuacji.

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

Przykład:

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

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

Interpretacja:

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

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

Reguła 6:

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

Przykład:

Sędziowie zauważają, że znajdujący się na boisku zawodnik A5 uczestniczy w grze jako szósty zawodnik drużyny A i przerywają grę po:

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

Interpretacja:

- (a) Faul zawodnika A5 zostaje zapisany, jako faul osobisty.
- (b) Punkty uzyskane przez zawodnika A5 zostaną zaliczone.
- (c) Dowolny zawodnik drużyny A znajdujący się na boisku w momencie odgwizdania przewinienia wykona rzuty wolne.

Reguła 7:

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

Przykład:

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

Interpretacja:

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

Przykład 2:

Podczas meczu wystąpił błąd nielegalnego dotknięcia piłki lub ingerencji w lot piłki do kosza. Zmiennicy dowolnej drużyny lub obu drużyn czekają przy stoliku sędziowskim na wejście do gry lub przerwa na żądanie została zgłoszona przez dowolną z drużyn.

Interpretacja:

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

Reguła 8:

Każda przerwa na żądanie trwa jedną (1) minutę. Drużyny muszą powrócić na boisko niezwłocznie po tym, jak sędzia zagwiżdże i umownym gestem przywoła drużyny. Czasami drużyny przedłużają przerwę na żądanie zyskując w ten sposób korzyść i powodując opóźnienie gry. W takim przypadku sędzia powinien ostrzec drużynę. Jeżeli drużyna nie reaguje na ostrzeżenie, powinna zostać przyznana dodatkowa przerwa na żądanie. Jeżeli drużyna nie ma więcej przerw na żądanie do wykorzystania może zostać orzeczony faul techniczny za opóźnianie gry przeciwko trenerowi tej drużyny, zapisane jako „C”.

Przykład:

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

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

Interpretacja:

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

Art. 24. Kozłowanie**Reguła:**

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

Przykład 1:

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

Interpretacja:

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

Przykład 2:

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

Interpretacja:

Zawodnik A4 popełnia błąd podwójnego kozłowania.

Art. 25. Kroki**Reguła:**

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

Przykład 1:

Zawodnik A3 trzymając piłkę traci równowagę i upada na parkiet.

Interpretacja:

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

Przykład 2:

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

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

Interpretacja:

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

W sytuacji (c) ma miejsce błąd kroków.

Przykład 3:

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

Interpretacja:

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

Art. 28. Osiem sekund**Reguła 1:**

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

Przykład:

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

Interpretacja:

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

Reguła 2:

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

Przykład:

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

Interpretacja:

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

Reguła 3:

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

Przykład 1:

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

Interpretacja:

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

Przykład 2:

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

Interpretacja:

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

Przykład 3:

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

Interpretacja:

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

Przykład 4:

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

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

Interpretacja:

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

Art. 29. Dwadzieścia cztery sekundy

Reguła 1:

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

Przykład 1:

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

Interpretacja:

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

Przykład 2:

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

Interpretacja:

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

Przykład 3:

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

Interpretacja:

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

Przykład 4:

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

Interpretacja:

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

Reguła 2:

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

Przykład:

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

Interpretacja:

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

Reguła 3:

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

Przykład 1:

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

- (a) Drużynie A.
- (b) Drużynie B.

Interpretacja:

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

Przykład 2:

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

- (a) Drużynie A.
- (b) Drużynie B.

Interpretacja:

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

Reguła 4:

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

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

Przykład 1:

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

Interpretacja:

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

Przykład 2:

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

Interpretacja:

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

Przykład 3:

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

- (a) A4
- (b) B4

Ulega kontuzji i sędziowie przerywają grę.

Interpretacja:

Drużynie A pozostanie:

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

Na zegarze 24sekund.

Przykład 4:

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

Interpretacja:

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

Przykład 5:

Na zegarze 24sekund wyświetlana jest wartość pięciu (5) sekund podczas, gdy A4 kozłuje piłkę i faulem technicznym ukarany został B4, następnie trener A również otrzymał faul techniczny.

Interpretacja:

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

Przykład 6:

Kiedy na zegarze 24sekund wyświetlana jest wartość:

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

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

Interpretacja:

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

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

Na zegarze 24sekund.

Przykład 7:

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

- (a) Dziewiętnastu (19) sekund.
- (b) Jedenastu (11) sekund.

Interpretacja:

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

- (a) Dziewiętnaście (19) sekund

(b) Czternaście (14) sekund
Na zegarze 24sekund.

Przykład 8:

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

Interpretacja:

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

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

Reguła 5:

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

Przykład 1:

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

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

Interpretacja:

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

Przykład 2:

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

Interpretacja:

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

Art. 30. Powrót piłki na pole obrony

Reguła 1:

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

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

Przykład 1:

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

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

Interpretacja:

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

Przykład 2:

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

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

Interpretacja:

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

Przykład 3:

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

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

Interpretacja:

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

Przykład 4:

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

Interpretacja:

Drużyna B popełniła błąd nielegalnego powrotu piłki na pole obrony.

Art. 31. Dotykanie piłki i ingerencja w jej lot**Reguła 1:**

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

Przykład:

Podczas ostatniego lub jedyne go rzutu wolnego wykonywanego przez A4:

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

Interpretacja:

B4 popełnia błąd nielegalnego dotykania piłki.

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

Reguła 2:

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

Przykład:

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

Interpretacja:

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

Reguła 3:

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

Przykład:

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

Interpretacja:

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

Reguła 4:

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

Przykład:

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

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

Interpretacja:

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

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

Reguła 5:

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

Przykład:

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

Interpretacja:

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

Reguła 6:

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

Przykład:

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

Interpretacja:

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

Art. 33. Zetknięcia osobiste: ogólne zasady

33.10. Półkole podkoszowe

Reguła:

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

Przepis półkola podkoszowego ma zastosowanie, gdy:

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

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

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

Przykład 1:

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

Interpretacja:

Akcja A4 legalna, przepis półkola podkoszowego ma zastosowanie.

Przykład 2:

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

Interpretacja:

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

Przykład 3:

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

Interpretacja:

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

Przykład 4:

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

Interpretacja:

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

Przykład 5:

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

Interpretacja:

Legalna akcja A4. Przepis półkola podkoszowego ma zastosowanie.



Diagram 1 Pozycja zawodnika wewnątrz/na zewnątrz obszaru półkola podkoszowego

Art. 35 Faul obustronny**Reguła:**

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

Przykład:

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

Interpretacja:

Jest to sytuacja faula obustronnego i dlatego punkty nie mogą być zaliczone. Gra zostanie wznowiona poprzez wprowadzenie piłki przez drużynę A z przedłużenia linii rzutów wolnych.

Drużynie A pozostanie tyle sekund z okresu 24 sekund, ile pozostawało w momencie popełnienia faula obustronnego.

Art. 36. Faul niesportowy

Reguła:

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

Przykład 1:

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

Interpretacja:

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

Przykład 2:

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

Interpretacja:

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

Reguła 2:

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

Przykład 1:

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

Interpretacja:

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

Przykład 2:

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

Interpretacja:

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

Przykład 3

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

Interpretacja:

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

Art. 38. Faul techniczny

Reguła 1:

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

Przykład:

Członek drużyny A dostaje ostrzeżenie za:

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

Interpretacja:

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

Reguła 2:

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

Przykład:

Grający trener A4 zostaje ukarany faulem technicznym za:

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

Interpretacja:

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

Reguła 3:

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

Przykład:

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

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

Interpretacja:

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

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

Reguła 4:

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

Przykład:

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

w grze zostaje odkryte:

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

Interpretacja:

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

Reguła 5:

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

Przykład:

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

- (a) B4 zdobywa punkty z gry.
- (b) B4 popełnia faul.

(c) B4 jest faulowany przez A4 (piąty faul drużyny).

Interpretacja:

(a) Punkty zdobyte przez B4 zostają zaliczone.

(b) Faul popełniony przez B4 zostanie potraktowany jako faul osobisty.

(c) Dwa (2) rzuty wolne przyznane B4 wykona jego zmiennik.

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

Reguła 6:

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

Przykład 1:

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

(a) Po tym, jak zegar czasu gry został włączony i podczas, gdy A4 uczestniczy w grze jako zawodnik.

(b) Po tym, jak A4 zdobywa punkty z gry.

(c) Po tym, jak A4 fauluje B4.

(d) Po tym, jak B4 fauluje A4 podczas nieudanej próby rzutu do kosza.

Interpretacja:

(a) Gra zostanie zatrzymana i A4 zostanie zastąpiony przez zmiennika, bez postawienia drużyny B w sytuacji niekorzystnej. Żadna kara nie zostanie orzeczona za nielegalne uczestnictwo w grze A4.

(b) Punkty zdobyte przez A4 zostaną zaliczone.

(c) Faul popełniony przez A4 zostanie potraktowany jako faul zawodnika i odpowiednio ukarany.

(d) Faul B4. Zmiennik A4 wykona dwa (2) lub trzy (3) rzuty wolne.

Przykład 2:

Dwanaście (12) minut przed rozpoczęciem meczu A4 został ukarany faulem technicznym. Przed rozpoczęciem meczu trener B wskazuje B4 do wykonania dwóch (2) rzutów wolnych, jednakże B4 nie znajduje się w pierwszej piątce.

Interpretacja:

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

Reguła 7:

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

Przykład:

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

Interpretacja:

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

Reguła 8:

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

Przykład:

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

Interpretacja:

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

Art. 39. Bójka

Reguła:

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

Przykład:

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

Interpretacja:

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

Art. 42. Sytuacje specjalne

Reguła 1:

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

Przykład:

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

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

Interpretacja:

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

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

- (c) Dwa (2) lub trzy (3) punkty zostaną zaliczone A4 oraz zostanie mu przyznany jeden (1) dodatkowy rzut wolny, po którym drużyna A otrzyma piłkę do wprowadzenia na przedłużeniu linii środkowej, naprzeciw stolika sędziowskiego.

Przykład 2:

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

Interpretacja:

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

Reguła 2:

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

Przykład 1:

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

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

Interpretacja:

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

Przykład 2:

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

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

Interpretacja:

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

Reguła 3:

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

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

Przykład:

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

Strzałka naprzemiennego posiadania piłki wskazuje:

- (a) Drużynę A.
- (b) Drużynę B.

Interpretacja:

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

Art. 44. Pomyłka możliwa do naprawienia

Reguła 1:

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

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

Po naprawieniu pomyłki, gra zostanie wznowiona z miejsca, w którym została przerwana w celu naprawienia błędu, przez drużynę, która miała prawo do posiadania piłki, w chwili przerwania gry w celu dokonania poprawy.

Przykład:

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

Pomyłka zostaje odkryta:

- (a) Zanim
- (b) Po tym

Jak piłka znajduje się w dyspozycji zawodnika drużyny A do wprowadzenia zza linii końcowej.

Interpretacja:

Punkty zdobyte przez zawodnika B5 zostają zaliczone.

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

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

Reguła 2:

Jeżeli pomyłka polega na tym, że nieprawidłowy zawodnik wykonał rzut(y) wolny(e), rzut(y) wolny(e) wynikający(e) z pomyłki zostaną anulowane, a piłka zostanie przyznana drużynie przeciwnej do wprowadzenia z przedłużenia linii rzutów wolnych. Jeżeli gra została już wznowiona, to piłka do wprowadzenia spoza boiska zostanie przyznana drużynie przeciwnej z miejsca najbliższego, gdzie gra została przerwana, chyba, że pozostają do wykonania kary za późniejsze naruszenia przepisów.

Jeżeli sędziowie odkryją, że nieprawidłowy zawodnik chce wykonać rzut(y) wolny(e) i zostaje to odkryte, zanim piłka opuściła ręce zawodnika przed pierwszym lub jedynym rzutem wolnym, zawodnik zostanie niezwłocznie zastąpiony przez prawidłowego zawodnika bez żadnych konsekwencji.

Przykład:

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

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

Interpretacja:

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

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

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

Przykład 2:

B4 fauluje będącego w akcji rzutowej A4, po czym trener drużyny B zostaje ukarany faulem technicznym. Zamiast A4, wszystkie cztery (4) rzuty wolne wykonuje A5. Pomyłka zostaje okryta zanim piłka opuściła ręce A5 podczas wprowadzenia piłki spoza boiska, jako część kary za faul techniczny.

Interpretacja:

Dwa (2) rzuty wolne A5, które powinny zostać wykonane przez A4 zostają anulowane, a gra zostanie wznowiona wprowadzeniem piłki przez drużynę A z przedłużenia linii środkowej, naprzeciw stolika sędziowskiego

Reguła 3:

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

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

Przykład 1:

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

Interpretacja:

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

Przykład 2:

Zawodnik B4 fauluje zawodnika A4 i jest to piąty faul drużyny B. Omyłkowo, zawodnikowi A4 przyznano piłkę do wprowadzenia spoza boiska zamiast dwóch (2) rzutów wolnych. Po wprowadzeniu piłki, zawodnik A5 jest faulowany podczas

nieudanej próby rzutu do kosza przez B4 i zostają przyznane dwa (2) rzuty wolne. Podczas przerwy w grze, sędziowie odkrywają lub zostaje im zwrócona uwaga, że A4 powinien wykonać dwa (2) rzuty wolne.

Interpretacja:

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

Przykład 3:

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

Interpretacja:

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

Art. 46. Sędzia główny: obowiązki i uprawnienia

Reguła 1:

W trakcie meczu koszykówki mogą wydarzyć się sytuacje nie przewidziane w Przepisach Gry w Koszykówkę lub w Oficjalnych Interpretacjach Przepisów Gry w Koszykówkę. W takich sytuacjach sędzia główny jest uprawniony do podjęcia decyzji zgodnie z zasadą fair play oraz filozofią Przepisów Gry

Przykład:

Po zdobytym koszu z gry przez drużynę A, piłka toczy się daleko poza boisko

Interpretacja:

Jeśli sędzia zagwiżdże zegar czasu gry zostanie zatrzymany, a obie drużyny będą mogły dokonać zmian oraz zgłosić prośbę o przerwę na żądanie. Taki gwizdek postawi drużynę, która straciła kosza w niekorzystnej sytuacji dając przeciwnikom możliwość zmian oraz przyznania przerwy na żądanie. Dlatego sędzia nie zagwiżdże i tym samym nie przerwie gry.

Ta sytuacja nie odnosi się do ostatnich 2 minut czwartej kwarty lub dogrywki.

Reguła 2:

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

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

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

Przykład 1:

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

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

Interpretacja:

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

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

Przykład 2:

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

Interpretacja:

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

Przykład 3:

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

Interpretacja:

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

Reguła 3:

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

Przykład:

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

Interpretacja:

Prośba trenera drużyny B zostanie odrzucona.

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

Zegar 24 sekund powinien zostać wygaszony po tym, jak piłka stała się martwa, a zegar zawodów zatrzymany, kiedy zegar czasu gry wskazuje mniej niż dwadzieścia cztery (24) lub czternaście (14) sekund.

Przykład 1:

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

Interpretacja:

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

Przykład 2:

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

Interpretacja:

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