Przepisy gry w koszykówkê
Autor: Administrator
29.08.2007.
Zmieniony 31.08.2007.

function getposOffset(overlay, offsettype){
var totaloffset=(offsettype=="left")? overlay.offsetLeft : overlay.offsetTop;
var parentEl=overlay.offsetParent;
while (parentEl!=null){
totaloffset=(offsettype=="left")? totaloffset+parentEl.offsetLeft : totaloffset+parentEl.offsetTop;
parentEl=parentEl.offsetParent;
}
return totaloffset;

function overlay(curobj, subobj){
if (document.getElementById){
var subobj=document.getElementById(subobj)
subobj.style.left=getposOffset(curobj, "left")+"px"
subobj.style.top=getposOffset(curobj, "top")+"px"
subobj.style.display="block"
return false
}
else
return true

function overlayclose(subobj){
document.getElementById(subobj).style.display="none"
function disableSelection(target){
if (typeof target.onselectstart!="undefined") //IE route
	target.onselectstart=function(){return false}
else if (typeof target.style.MozUserSelect!="undefined") //Firefox route
	target.style.MozUserSelect="none"
else //All other route (ie: Opera)
	target.onmousedown=function(){return false}
target.style.cursor = "default"
}

	
Przepisy gry w koszykówkê
dla kobiet i mê¿czyzn
opracowa³ GABRIEL ROGOWSKI
Opracowano na podstawie tekstu zatwierdzonego 12 czerwca 2004 r.
przez Miêdzynarodow± Federacjê Koszykówki (FIBA)
Obowi±zuje od dnia 1 wrze¶nia 2004 roku

SPIS TRE¦CI:
Gwizdek.pl - oficjalna strona Kolegium S%uFFFDdzi%uFFFDw i Podlaskiego Zwi%uFFFDzku Koszyk%uFFFDwki
http://www.stary.gwizdek.pl
Kreator PDF
Utworzono 10 September, 2010, 17:51

PRZEPIS 1 - GRA

Art. 1. Definicja
Art. 1. Definicja
1.1. Mecz koszykówki
 W koszykówkê graj± dwie (2) dru¿yny, po piêciu (5) zawodników ka¿da. Celem ka¿dej z dru¿yn jest zdobywanie punktów
za celne rzuty do kosza przeciwnika i zapobieganie zdobywaniu punktów przez dru¿ynê przeciwn±.
 Nad w³a¶ciwym przebiegiem gry czuwaj± sêdziowie, sêdziowie stolikowi i komisarz.
1.2. Kosz: w³asny/przeciwnika
 Kosz atakowany przez dru¿ynê jest koszem przeciwnika,a kosz broniony przez dru¿ynê jest koszem w³asnym
dru¿yny.
1.3. Zwyciêzca meczu
 Zwyciêzc± meczu zostaje dru¿yna, która na koniec czasu gry uzyska wiêksz± liczbê punktów.
Zamknij

PRZEPIS 2 - BOISKO I WYPOSA¯ENIE
Art. 2. Boisko
Art. 2	Wymiary boiska
2.1. Boisko do gry
 Boisko do gry to p³aska, twarda powierzchnia wolna od przeszkód (rysunek 1), o wymiarach dwadzie¶cia osiem (28)
metrów d³ugo¶ci i piêtna¶cie (15) metrów szeroko¶ci, mierzonych od wewnêtrznych krawêdzi linii ograniczaj±cych
boisko.
 Federacje Narodowe maj± prawo zatwierdziæ - do swoich rozgrywek - istniej±ce boiska o minimalnych wymiarach
dwadzie¶cia sze¶æ (26) metrów d³ugo¶ci i czterna¶cie (14) metrów szeroko¶ci.

2.2. Linie
 Wszystkie linie powinny byæ w tym samym kolorze (preferowany kolor bia³y), mieæ piêæ (5) centymetrów szeroko¶ci i byæ
dobrze widoczne.
2.2.1. Linie ograniczaj±ce
 Boisko do gry jest wyznaczone liniami ograniczaj±cymi, sk³adaj±cymi siê z linii koñcowych (na krótszych bokach) oraz
linii bocznych (na d³u¿szych bokach). Linie te nie s± czê¶ci± boiska.
 Wszelkie przeszkody, w tym tak¿e siedzenia w strefach ³awek dru¿yn, powinny byæ oddalone od boiska o co najmniej
dwa (2) metry.
Gwizdek.pl - oficjalna strona Kolegium S%uFFFDdzi%uFFFDw i Podlaskiego Zwi%uFFFDzku Koszyk%uFFFDwki
http://www.stary.gwizdek.pl
Kreator PDF
Utworzono 10 September, 2010, 17:51

2.2.2. Linia ¶rodkowa, ko³o ¶rodkowe i pó³kola
 Linia ¶rodkowa jest wyznaczona równolegle do linii koñcowych pomiêdzy ¶rodkowymi punktami linii bocznych i
przed³u¿ona o piêtna¶cie (15) centymetrów za ka¿d± lini± boczn±.
 Ko³o ¶rodkowe jest wyznaczone na ¶rodku boiska i ma promieñ d³ugo¶ci jednego metra i osiemdziesiêciu centymetrów
(1,80), mierzony do zewnêtrznej krawêdzi linii obwodu. Je¿eli wnêtrze ko³a jest pomalowane, to jego kolor musi byæ
taki sam, jak kolor obszarów ograniczonych.
 Pó³kola maj± promieñ jednego metra i osiemdziesiêciu centymetrów (1,80), mierzony do zewnêtrznej krawêdzi linii
obwodu, a ich ¶rodki pokrywaj± siê z punktami ¶rodkowymi linii rzutów wolnych (rysunek 2).

2.2.3. Linie rzutów wolnych i obszary ograniczone
 Linie rzutów wolnych wytyczone s± równolegle do ka¿dej linii koñcowej. Ich dalsza krawêd¼ jest oddalona od
wewnêtrznej krawêdzi linii koñcowej o piêæ metrów i osiemdziesi±t centymetrów (5,80), a d³ugo¶æ wynosi trzy metry i
sze¶ædziesi±t centymetrów (3,60). ¦rodek linii rzutów wolnych znajduje siê na wyimaginowanej linii ³±cz±cej ¶rodkowe
punkty obu linii koñcowych.
 Obszary ograniczone stanowi± czê¶ci boiska wyznaczone na pod³o¿u liniami koñcowymi, liniami rzutów wolnych oraz
liniami sko¶nymi, zaczynaj±cymi siê na liniach koñcowych, z zewnêtrznymi krawêdziami w odleg³o¶ci trzech (3)
metrów od punktów ¶rodkowych linii koñcowych i koñcz±cymi siê na zewnêtrznych krawêdziach linii rzutów wolnych.
Linie te, wy³±czaj±c liniê koñcow±, s± czê¶ci± obszaru ograniczonego. Je¿eli obszary ograniczone s± pomalowane,
to ich kolor musi byæ taki sam, jak kolor ko³a ¶rodkowego.
 Miejsca wzd³u¿ linii sko¶nych pól rzutów wolnych, przeznaczone dla zawodników podczas wykonywania rzutów wolnych,
nale¿y wyznaczyæ tak, jak pokazuje rysunek 2.
2.2.4. Pole rzutów za trzy (3) punkty
 Dla ka¿dej dru¿yny pole rzutów za trzy (3) punkty (rysunek 1 i rysunek 3) stanowi ca³y obszar boiska z wyj±tkiem
obszaru w pobli¿u kosza przeciwnika, wyznaczonego przez:
 ° Dwie linie równoleg³e do linii bocznych zaczynaj±ce siê na linii koñcowej, w odleg³o¶ci sze¶ciu metrów i dwudziestu
piêciu centymetrów (6,25) od punktu na pod³o¿u, który jest dok³adnie pod ¶rodkiem kosza przeciwnika. Odleg³o¶æ tego
punktu od ¶rodka wewnêtrznej krawêdzi linii koñcowej wynosi jeden metr i piêædziesi±t siedem i pó³ centymetra (1,575).
 ° Pó³kole o promieniu sze¶ciu metrów i dwudziestu piêciu centymetrów (6,25), mierzonym od punktu jaki zosta³ opisany
powy¿ej do zewnêtrznej krawêdzi linii tego pó³kola.

2.2.5. Strefy ³awek dru¿yn
 Strefy ³awek dru¿yn (rysunek 1) nale¿y wyznaczyæ na zewn±trz boiska po tej samej stronie, co stolik sêdziowski i ³awki
dru¿yn.
 Ka¿da strefa jest wyznaczona lini± stanowi±c± przed³u¿enie linii koñcowej o co najmniej dwa (2) metry oraz drug± lini±
o d³ugo¶ci co najmniej dwóch (2) metrów, wytyczon± piêæ (5) metrów od wewnêtrznej krawêdzi linii ¶rodkowej i
prostopad³± do linii bocznej.
 W strefie ³awki dru¿yny musi znajdowaæ siê czterna¶cie (14) siedzeñ dla trenerów, zmienników i osób towarzysz±cych.
Wszystkie inne osoby powinny znajdowaæ siê co najmniej dwa (2) metry za ³awk± dru¿yny.
2.3. Usytuowanie stolika sêdziowskiego oraz krzese³ dla zmienników (rysunek 4)

Zamknij
Art. 3. Wyposa¿enie
Gwizdek.pl - oficjalna strona Kolegium S%uFFFDdzi%uFFFDw i Podlaskiego Zwi%uFFFDzku Koszyk%uFFFDwki
http://www.stary.gwizdek.pl
Kreator PDF
Utworzono 10 September, 2010, 17:51

Art. 3. Wyposa¿enie
Wymagane jest nastêpuj±ce wyposa¿enie:
 - Konstrukcje tablic, sk³adaj±ce siê z:
 - tablicy
 - kosza z³o¿onego z obrêczy (uchylnej) i siatki
 - konstrukcji podtrzymuj±cej wraz z os³on±
 - Pi³ki do koszykówki
 - Zegar zawodów
 - Tablica wyników
 - Urz±dzenie do pomiaru 24 sekund
 - Stoper lub odpowiednie (widoczne) urz±dzenie (inne ni¿ zegar zawodów) do odmierzania przerw na ¿±danie
- Dwa (2) oddzielne, wyra¼nie odmienne i g³o¶ne sygna³y d¼wiêkowe
 - Protokó³ meczu
 - Wska¼niki fauli zawodników
 - Wska¼niki fauli dru¿yny
 - Wska¼nik naprzemiennego posiadania pi³ki
 - Boisko do gry
 - Odpowiednie o¶wietlenie

Wiêcej szczegó³ów odno¶nie wyposa¿enia nale¿y szukaæ w dodatku do "Oficjalnych Przepisów Gry w Koszykówkê":
"Wyposa¿enie hali do gry w koszykówkê".
Zamknij
PRZEPIS 3 - DRU¯YNY
Art. 4. Dru¿yny
4.1. Definicja
4.1.1. Cz³onek dru¿yny ma prawo do gry je¶li posiada autoryzacjê na grê w danej dru¿ynie zgodnie z regulacjami, w
tym równie¿ okre¶laj±cymi limit wieku, ustalonymi przez organizatora rozgrywek.
4.1.2. Cz³onek dru¿yny jest uprawniony do gry, gdy jego nazwisko jest wpisane do protoko³u przed rozpoczêciem
meczu. Cz³onek dru¿yny przestaje byæ uprawniony do gry w momencie, gdy zostaje zdyskwalifikowany lub pope³nia
Gwizdek.pl - oficjalna strona Kolegium S%uFFFDdzi%uFFFDw i Podlaskiego Zwi%uFFFDzku Koszyk%uFFFDwki
http://www.stary.gwizdek.pl
Kreator PDF
Utworzono 10 September, 2010, 17:51

pi±ty (5) faul.
4.1.3. W trakciegry cz³onek dru¿yny jest:

 - Zawodnikiem, gdy znajduje siê na boisku i jest uprawniony do gry.
 - Zmiennikiem, gdy nie znajduje siê na boisku, ale jest uprawniony do gry.
 - Zawodnikiem wykluczonym, gdy pope³ni³ pi±ty (5) faul i nie jest ju¿ uprawniony do gry.
4.1.4. Podczas przerwy meczu wszyscy uprawnieni do gry cz³onkowie dru¿yny traktowani s± jak zawodnicy.
4.2. Przepis
4.2.1. Ka¿da dru¿yna sk³ada siê z:
 - Nie wiêcej ni¿ dwunastu (12) uprawnionych do gry cz³onków dru¿yny, ³±cznie z kapitanem.
 - Trenera i - je¶li dru¿yna sobie ¿yczy - asystenta trenera.
 - Maksymalnie piêciu (5) osób towarzysz±cych, które mog± siedzieæ na ³awce, pe³ni±cych konkretne funkcje w dru¿ynie,
np. mened¿er, lekarz, fizjoterapeuta, statystyk, t³umacz, itp.
4.2.2. W czasie gry na boisku musi znajdowaæ siê piêciu (5) zawodników z ka¿dej dru¿yny; mog± oni byæ zmieniani.
4.2.3.Zmiennik staje siê zawodnikiem, a zawodnik zmiennikiem, gdy:
 - Sêdzia przywo³uje zmiennika na boisko.
 - Podczas przerwy na ¿±danie lub przerwy meczu, zmiennik zg³asza zmianê do sekretarza.
4.3. Stroje
4.3.1. Stroje cz³onków dru¿yny sk³adaj± siê z:
 - Koszulek w tym samym dominuj±cym kolorze z przodu i z ty³u. Wszyscy zawodnicy musz± mieæ koszulki wsuniête w
spodenki. Jednoczê¶ciowe stroje s± dozwolone.
 - Podkoszulki z rêkawkami, bez wzglêdu na ich krój, nie mog± byæ noszone pod koszulkami do gry, chyba ¿e zawodnik
posiada pisemne zalecenie lekarskie. Je¶li takie zalecenie zostanie uznane, podkoszulek musi byæ w tym samym
dominuj±cym kolorze, co koszulka.
 - Spodenek w tym samym dominuj±cym kolorze z przodu i z ty³u, ale niekoniecznie w tym samym kolorze, co koszulki.
 - ¦ci±gacze wystaj±ce spod spodenek mog± byæ u¿ywane pod warunkiem, ¿e s± w tym samym dominuj±cym kolorze, co
spodenki.
4.3.2. Ka¿dy cz³onek dru¿yny ma nosiæ koszulkê oznaczon± z przodu i z ty³u wyra¼nym numerem w jednolitym
kolorze, kontrastuj±cym z kolorem koszulki.
Numery musz± byæ wyra¼nie widoczne i:

 - Te z ty³u mieæ co najmniej dwadzie¶cia (20) centymetrów wysoko¶ci.
 - Te z przodu mieæ co najmniej dziesiêæ (10) centymetrów wysoko¶ci.
 - Powinny byæ wyznaczone lini± o szeroko¶ci co najmniej dwóch (2) centymetrów.
Gwizdek.pl - oficjalna strona Kolegium S%uFFFDdzi%uFFFDw i Podlaskiego Zwi%uFFFDzku Koszyk%uFFFDwki
http://www.stary.gwizdek.pl
Kreator PDF
Utworzono 10 September, 2010, 17:51

- Dru¿yny powinny u¿ywaæ numerów od cztery (4) do piêtna¶cie (15). Federacje Narodowe maj± prawo zatwierdziæ w
swoich rozgrywkach dowolne numery dwucyfrowe.
 - Zawodnicy tej samej dru¿yny nie mog± u¿ywaæ tych samych numerów.
 - Wszelkie reklamy lub logo powinny byæ umieszczone co najmniej piêæ (5) centymetrów od numeru.
 -
4.3.3. Dru¿yny musz± posiadaæ co najmniej dwa (2) komplety koszulek:

 - " Dru¿yna wymieniona w programie jako pierwsza (gospodarze) powinna nosiæ koszulki w kolorze jasnym (preferowany
bia³y).
 - " Dru¿yna wymieniona w programie jako druga (go¶cie) powinna nosiæ koszulki w kolorze ciemnym.
 - " Je¶li obie dru¿yny wyra¿aj± zgodê, kolory koszulek mog± zostaæ zamienione.
4.4. Inne wyposa¿enie
4.4.1. Wszelkie wyposa¿enie u¿ywane przez zawodników musi byæ odpowiednie dla koszykówki. Jakiekolwiek wyposa¿enie
pomy¶lane jako powiêkszaj±ce wzrost lub zasiêg zawodnika, b±d¼ w jakikolwiek sposób stwarzaj±ce niezas³u¿on±
korzy¶æ nie jest dopuszczalne.
4.4.2. Zawodnikom nie wolno nosiæ wyposa¿enia (przedmiotów), które mog± spowodowaæ kontuzje innych graczy.

 - Nastêpuj±ce przedmioty s± niedozwolone:
 - Ochraniacze i utwardzone opatrunki na palce,rêkê, nadgarstek, ³okieæ lub przedramiê je¶li s± wykonane ze skóry,
plastiku, giêtkiego (miêkkiego) plastiku, metalu lub jakiegokolwiek innego twardego materia³u, nawet je¶li s± pokryte
miêkk± wy¶ció³k±.
 - Przedmioty, które mog± zaci±æ lub spowodowaæ obra¿enia (paznokcie palców r±k musz± byæ krótko obciête).
 - Nakrycia g³owy, ozdoby do w³osów i bi¿uteria.

 - Nastêpuj±ce przedmioty s± dozwolone:
 - Ochraniacz barku, górnej czê¶ci ramienia, uda lub dolnej czê¶ci nogi, je¶li jest dostatecznie wy¶cie³any.
 - ¦ci±gacze kolanowe, je¶li s± odpowiednio pokryte.
 - Ochraniacze na z³amany nos, nawet je¶li s± wykonane z twardego materia³u.
 - Okulary, je¶li nie stwarzaj± zagro¿enia dla innych zawodników.
 - Opaski na g³owê o maksymalnej szeroko¶ci piêciu (5) centymetrów, wykonane z nieszorstkiej tkaniny w jednolitym
kolorze, z giêtkiego plastiku lub gumy.

4.4.3. Wszelkie inne wyposa¿enie nie wymienione w tym artykule musi uzyskaæ akceptacjê Komisji Technicznej FIBA.
Zamknij
Art. 5. Zawodnicy: kontuzja
5.1. W przypadku kontuzji zawodnika(ów) sêdziowie mog± zatrzymaæ grê.
Gwizdek.pl - oficjalna strona Kolegium S%uFFFDdzi%uFFFDw i Podlaskiego Zwi%uFFFDzku Koszyk%uFFFDwki
http://www.stary.gwizdek.pl
Kreator PDF
Utworzono 10 September, 2010, 17:51

5.2. Je¿eli kontuzja ma miejsce, kiedy pi³ka jest ¿ywa, sêdzia nie powinien gwizdaæ do momentu, gdy dru¿yna
posiadaj±ca pi³kê odda rzut do kosza, straci posiadanie pi³ki, przetrzyma pi³kê lub pi³ka stanie siê martwa.
Jednak¿e gdy konieczna jest ochrona kontuzjowanego zawodnika, sêdziowie mog± zatrzymaæ grê natychmiast.
5.3. Je¶li kontuzjowany zawodnik nie mo¿e kontynuowaæ gry natychmiast (w ci±gu oko³o piêtnastu (15) sekund) lub je¶li
otrzymuje pomoc medyczn±, musi zostaæ zmieniony lub dru¿yna musi graæ w liczbie mniejszej ni¿ piêciu (5) zawodników.
5.4. Po otrzymaniu zezwolenia od sêdziego trenerzy, asystenci trenerów, zmiennicy oraz osoby towarzysz±ce, mog±
wej¶æ na boisko, w celu udzielenia pomocy kontuzjowanemu zawodnikowi.
5.5. Lekarz mo¿e wej¶æ na boisko bez pozwolenia sêdziego, je¶li w ocenie lekarza, kontuzjowany zawodnik wymaga
natychmiastowej pomocy medycznej.
5.6. Podczas meczu ka¿dy zawodnik, który krwawi lub ma otwart± ranê, musi zostaæ zmieniony. Mo¿e on powróciæ na
boisko tylko po zatrzymaniu krwawienia oraz ca³kowitym i bezpiecznym zakryciu krwawi±cego miejsca lub otwartej rany.
 Kontuzjowany zawodnik lub zawodnik, który krwawi lub ma otwart± ranê, mo¿e pozostaæ w grze, je¿eli krwawienie
zostanie zatrzymane lub otwarta rana zabezpieczona podczas przerwy na ¿±danie przyznanej na pro¶bê którejkolwiek z
dru¿yn, w tym samym okresie zatrzymania gry.
5.7. Rzuty wolne przyznane kontuzjowanemu zawodnikowi musz± zostaæ wykonane przez jego zmiennika, który nastêpnie
nie mo¿e zostaæ zmieniony do momentu, a¿ up³ynie faza gry z w³±czonym zegarem.
5.8. Zawodnicy wyznaczeni przez trenera do rozpoczêcia meczu mog± zostaæ zmienieni w przypadku kontuzji. W takiej
sytuacji dru¿yna przeciwna ma prawo dokonania zmian takiej samej liczby zawodników.
Zamknij

Art. 6. Kapitan: obowi±zki i uprawnienia
6.1. Kapitan jest zawodnikiem, który reprezentuje swoj± dru¿ynê na boisku. Podczas meczu mo¿e on zwracaæ siê w
uprzejmy sposób do sêdziów, aby uzyskaæ informacje, jednak¿e tylko wtedy, kiedy pi³ka jest martwa i zegar czasu gry jest
zatrzymany.
6.2. Kapitan mo¿e pe³niæ funkcjê trenera.
6.3. Je¶li dru¿yna sk³ada protest przeciwko wynikowi meczu, kapitan winien natychmiast po zakoñczeniu meczu
poinformowaæ o tym sêdziego g³ównego i z³o¿yæ podpis w protokole w rubryce "Podpis kapitana w przypadku protestu".
Zamknij

PRZEPIS 4 - ZASADY GRY
Art. 7. Trenerzy: obowi±zki i uprawnienia
7.1. Co najmniej dwadziecia (20) minut przed wyznaczon± godzin± rozpoczêcia meczu, ka¿dy trener lub jego
reprezentant wrêczy sekretarzowi listê nazwisk i numerów cz³onków dru¿yny, którzy wezm± udzia³ w meczu, jak równie¿
nazwisko kapitana, trenera i asystenta
trenera.
 Wszyscy wpisani do protoko³u cz³onkowie dru¿yny, s± uprawnieni do gry, tak¿e w przypadku gdy przybêd± na mecz
Gwizdek.pl - oficjalna strona Kolegium S%uFFFDdzi%uFFFDw i Podlaskiego Zwi%uFFFDzku Koszyk%uFFFDwki
http://www.stary.gwizdek.pl
Kreator PDF
Utworzono 10 September, 2010, 17:51

ju¿ po jego rozpoczêciu.
7.2. Co najmniej dziesiêæ
(10) minut przed rozpoczêciem meczu obaj trenerzy potwierdz± podpisem w protokole zgodnoæ imion i nazwisk swoich
cz³onków dru¿yny oraz nazwisk trenerów. W tym samym czasie wska¿± piêciu (5) graczy, którzy rozpoczn± mecz. Trener
dru¿yny A udzieli tych informacji jako pierwszy.
7.3. Tylko trenerzy i asystenci trenerów (jak równie¿ zmiennicy i osoby towarzysz±ce) mog± przebywaæ w swoich strefach
³awek dru¿yn, je¿eli nie napisano inaczej w niniejszych przepisach.
7.4. Trener i asystent trenera mog± podejæ do stolika sêdziowskiego podczas meczu, w celu uzyskania informacji
dotycz±cych statystyk, ale tylko wtedy, gdy pi³ka jest martwa i zegar czasu gry jest zatrzymany.
7.5. Tylko trener mo¿e
pozostawaæ w pozycji stoj±cej podczas meczu. Mo¿e on zwracaæ siê do zawodników podczas meczu pod warunkiem, ¿e
pozostaje w strefie ³awki swojej dru¿yny.
7.6. Je¿eli dru¿yna ma asystenta trenera, to jego nazwisko musi byæ wpisane do protoko³u przed rozpoczêciem meczu
(jego podpis nie jest konieczny). Przejmuje on wszystkie obowi±zki i uprawnienia trenera, jeli ten - z jakiegokolwiek
powodu - nie mo¿e ich wykonywaæ.
7.7. Kiedy kapitan opuszcza boisko, trener powinien poinformowaæ sêdziego o numerze zawodnika, który bêdzie pe³ni³
funkcjê kapitana na boisku.
7.8. Kapitan przejmuje funkcje trenera jeli nie ma trenera lub trener nie mo¿e wykonywaæ swoich obowi±zków i nie ma
asystenta trenera wpisanego do
protoko³u (lub gdy asystent trenera nie mo¿e wykonywaæ tych obowi±zków). Jeli kapitan musi opuciæ boisko, mo¿e nadal
pe³niæ funkcjê trenera. Jednak¿e jeli musi opuciæ boisko z powodu dyskwalifikacji lub nie mo¿e pe³niæ funkcji trenera z
powodu kontuzji, jego zastêpca w funkcji kapitana zastêpuje go równie¿ jako
trenera.
7.9. Trener wyznacza zawodnika wykonuj±cego rzuty wolne we wszystkich przypadkach nie okrelonych w niniejszych
przepisach.
Zamknij

Art. 8. Czas gry, wynik nierozstrzygniêty i dogrywki
8.1. Mecz sk³ada siê z czterech (4) kwart po dziesiêæ (10) minut ka¿da.
8.2. Przerwy meczu, dwuminutowe (2), maj± miejsce pomiêdzy pierwsz± i drug± (pierwsza po³owa) oraz trzeci± i
czwart± (druga
po³owa) kwart± jak równie¿ przed ka¿d± dogrywk±.
8.3. Przerwa meczu pomiêdzy po³owami wynosi piêtnacie (15) minut.
8.4. Przerwa meczu ma równie¿ miejsce dwadziecia (20) minut przed wyznaczon±
godzin± rozpoczêcia meczu.
8.5. Przerwa meczu rozpoczyna siê:

 - Dwadziecia (20) minut przed wyznaczon± godzin± rozpoczêcia meczu.
 - Kiedy brzmi sygna³ zegara czasu gry koñcz±cy czê¶æ meczu.
8.6. Przerwa meczu koñczy siê:
Gwizdek.pl - oficjalna strona Kolegium S%uFFFDdzi%uFFFDw i Podlaskiego Zwi%uFFFDzku Koszyk%uFFFDwki
http://www.stary.gwizdek.pl
Kreator PDF
Utworzono 10 September, 2010, 17:51

- Kiedy pi³ka zostaje legalnie zbita przez zawodnika uczestnicz±cego w rzucie sêdziowskim na rozpoczêcie meczu.
 - Kiedy pi³ka dotyka lub zostaje legalnie dotkniêta przez zawodnika na boisku podczas wprowadzania pi³ki na
rozpoczêcie pozosta³ych czêci meczu.
8.7. Jeli po zakoñczeniu czasu gry czwartej kwarty wynik jest nierozstrzygniêty, mecz bêdzie kontynuowany
tyloma piêciominutowymi (5) dogrywkami, ile potrzeba bêdzie do rozstrzygniêcia wyniku.
8.8. Jeli faul jest pope³niony równoczenie z, lub tu¿ przed sygna³em zegara czasu gry, koñcz±cym czêæ meczu,
ewentualny(e) rzut(y) wolny(e) nale¿y wykonaæ po zakoñczeniu czasu gry.
8.9. Jeli w wyniku tego(ych)
rzutu(ów) wolnego(ych), niezbêdna oka¿e siê dogrywka, wówczas wszystkie faule pope³nione po zakoñczeniu czasu
gry potraktowane bêd± tak, jakby zosta³y pope³nione w przerwie meczu, a rzut(y) wolny(e) zostan± wykonane przed
rozpoczêciem dogrywki.
Zamknij

Art. 9. Rozpoczêcie i zakoñczenie czê¶ci meczu lub meczu
9.1. Pierwsza kwarta meczu rozpoczyna siê, kiedy podczas rzutu sêdziowskiego pi³ka zostaje legalnie zbita przez
zawodnika skacz±cego.
9.2. Kolejne czêci meczu rozpoczynaj± siê, kiedy podczas wprowadzania pi³ki dotyka ona lub zostaje legalnie
dotkniêta przez zawodnika na boisku.
9.3. Mecz nie mo¿e siê rozpocz±æ, je¿eli choæ jedna z dru¿yn nie ma na boisku piêciu (5) zawodników gotowych do gry.
9.4. We wszystkich meczach, dru¿yna wymieniona w programie jako pierwsza (gospodarz) powinna mieæ ³awkê oraz
w³asny kosz po lewej stronie stolika sêdziowskiego patrz±c w kierunku boiska.
Jeli obie dru¿yny zgadzaj± siê, mog± zamieniæ siê ³awkami i/lub koszami.
9.5. Przed pierwsz± i trzeci± kwart± dru¿yny maj± prawo rozgrzewaæ siê na tej po³owie boiska, na której znajduje siê
kosz przeciwnika.
9.6. Dru¿yny zmieniaj± kosze przed drug± po³ow±.
9.7. We wszystkich dogrywkach dru¿yny graj± na te same kosze, na które gra³y w czwartej kwarcie.
9.8. Kwarta, dogrywka lub mecz koñczy siê, kiedy zabrzmi sygna³ zegara czasu gry oznajmiaj±cy up³yniêcie czasu
gry.
Zamknij

Art. 10. Sytuacja pi³ki
10.1. Pi³ka mo¿e byæ ¿ywa lub martwa.
10.2. Pi³ka staje siê ¿ywa, kiedy:
Gwizdek.pl - oficjalna strona Kolegium S%uFFFDdzi%uFFFDw i Podlaskiego Zwi%uFFFDzku Koszyk%uFFFDwki
http://www.stary.gwizdek.pl
Kreator PDF
Utworzono 10 September, 2010, 17:51

- Podczas rzutu sêdziowskiego zostaje legalnie zbita przez zawodnika skacz±cego.
 - Podczas rzutu wolnego jest w dyspozycji zawodnika wykonuj±cego rzut wolny.
 - Podczas wprowadzania jest w dyspozycji zawodnika wprowadzaj±cego j± do gry.
10.3. Pi³ka staje siê martwa, kiedy:

 - Zostaje uzyskany kosz z gry lub z rzutu wolnego.
 - Sêdzia zagwi¿d¿e, kiedy pi³ka jest ¿ywa.
 - Widoczne jest, ¿e nie wpadnie do kosza podczas rzutu wolnego, po którym nastêpuje:
 - Kolejny rzut wolny.
 - Nastêpna kara (rzut(y) wolny(e) i/lub
wprowadzenie pi³ki).
 - Zabrzmi sygna³ zegara czasu gry na koniec czêci meczu.
 - Zabrzmi sygna³ urz±dzenia 24 sekund, kiedy dru¿yna jest w posiadaniu pi³ki.
 - Podczas lotu do kosza po rzucie z gry zostaje dotkniêta przez zawodnika jednej z dru¿yn po tym, jak:

 - Sêdzia zagwizda³.
 - Zabrzmia³ sygna³ zegara czasu gry na koniec czêci meczu.
 - Zabrzmia³ sygna³ urz±dzenia 24 sekund.
10.4. Pi³ka nie staje siê martwa i je¿eli rzut jest celny punkty zostan± zaliczone, kiedy:
 - Pi³ka jest w locie do kosza po rzucie z gry i:
 - Sêdzia zagwi¿d¿e.
 - Zabrzmi sygna³ zegara czasu gry na koniec czêci meczu.
 - Zabrzmi sygna³ urz±dzenia 24 sekund.
 - Pi³ka jest w locie do kosza po rzucie wolnym i sêdzia zagwi¿d¿e z powodu przekroczenia jakiegokolwiek przepisu
przez innego zawodnika ni¿ rzucaj±cy.
 - Zawodnik pope³nia faul na którymkolwiek przeciwniku podczas, gdy pi³ka jest w posiadaniu przeciwnika bêd±cego w
akcji rzutowej i koñcz±cego ten rzut ruchem ci±g³ym, rozpoczêtym przed pope³nieniem faula. Warunek ten nie ma
zastosowania i punkty nie zostan± zaliczone, je¿eli po tym jak sêdzia zagwizda³:

 - Zabrzmi sygna³ zegara czasu gry na koniec czêci meczu.
 - Zabrzmi sygnal urzadzenia 24 sekund.
 - Wykonana zostanie nowa akcja rzutowa.
Zamknij
Art. 11. Umiejscowienie zawodnika i sêdziego
Gwizdek.pl - oficjalna strona Kolegium S%uFFFDdzi%uFFFDw i Podlaskiego Zwi%uFFFDzku Koszyk%uFFFDwki
http://www.stary.gwizdek.pl
Kreator PDF
Utworzono 10 September, 2010, 17:51

Art. 11. Umiejscowienie zawodnika i sêdziego
11.1. Umiejscowienie zawodnika okre¶lone jest przez miejsce jego kontaktu z pod³og±.
 Kiedy znajduje siê on w wyskoku zachowuje status, jaki mia³ w momencie ostatniego kontaktu z pod³og±. Dotyczy to
równie¿ umiejscowienia wzglêdem linii ograniczaj±cych boisko, linii rodkowej, linii rzutów za trzy (3) punkty, linii rzutów
wolnych oraz linii wyznaczaj±cych obszar ograniczony.
11.2. Umiejscowienie sêdziego okrelone jest w taki sam sposób, jak zawodnika. Kiedy pi³ka dotyka sêdziego, traktuje
siê to jako dotkniêcie pod³ogi w miejscu, w którym on siê znajduje.
Zamknij

Art. 12. Rzut sêdziowski i naprzemienne posiadanie pi³ki
12.1. Definicja
12.1.1. Rzut sêdziowski ma miejsce, gdy na rozpoczêcie pierwszej kwarty sêdzia podrzuca pi³kê w kole rodkowym
pomiêdzy dwoma dowolnymi zawodnikami przeciwnych dru¿yn.
12.1.2. Pi³ka przetrzymana ma miejsce, gdy po jednym lub wiêcej zawodników przeciwnych dru¿yn trzyma jedn± lub
obie rêce na pi³ce tak mocno, ¿e ¿aden z nich nie mo¿e wejæ w jej posiadanie bez nadu¿ycia si³y.

12.2. Procedura
12.2.1. Ka¿dy skacz±cy musi staæ obiema stopami wewn±trz po³owy ko³a rodkowego bli¿szej jego w³asnego kosza, z
jedn± stop± blisko linii rodkowej.
12.2.2. Zawodnicy tej samej dru¿yny nie mog± wokó³ ko³a zajmowaæ przyleg³ych pozycji, je¿eli przeciwnik pragnie zaj±æ
któr± z tych pozycji.
12.2.3. Sêdzia powinien podrzuciæ pi³kê w górê (pionowo) miêdzy dwoma przeciwnikami, wy¿ej ni¿ którykolwiek z nich
móg³by dosiêgn±æ skacz±c.
12.2.4. Pi³ka musi zostaæ uderzona (zbita) rêk±(ami) przez jednego lub obu skacz±cych po tym, jak osi±gnie najwy¿szy
punkt.
12.2.5. ¯aden ze
skacz±cych nie mo¿e opuciæ swojej pozycji zanim pi³ka nie zostanie przepisowo zbita.
12.2.6. ¯aden ze skacz±cych nie mo¿e z³apaæ pi³ki, ani dotkn±æ jej wiêcej ni¿ dwukrotnie, dopóki nie dotknie ona jednego
z nieskacz±cych zawodników lub pod³ogi.
12.2.7. Je¿eli pi³ka nie zostanie zbita przynajmniej przez jednego ze skacz±cych, rzut sêdziowski nale¿y powtórzyæ.
12.2.8. Przed zbiciem pi³ki ¿adna czêæ cia³a nieskacz±cych zawodników nie mo¿e znajdowaæ siê na lub ponad lini± ko³a
(cylindra).
Naruszenie warunków art. 12.2.1., 12.2.4., 12.2.5., 12.2.6. i 12.2.8. stanowi b³±d.
12.3. Sytuacje rzutu sêdziowskiego
Sytuacja rzutu sêdziowskiego nastêpuje, kiedy:

Gwizdek.pl - oficjalna strona Kolegium S%uFFFDdzi%uFFFDw i Podlaskiego Zwi%uFFFDzku Koszyk%uFFFDwki
http://www.stary.gwizdek.pl
Kreator PDF
Utworzono 10 September, 2010, 17:51

- Orzeczono pi³kê przetrzyman±.
 - Pi³ka wychodzi poza boisko i sêdziowie maj± w±tpliwoci lub odmienne zdania, kto ostatni dotkn±³ pi³kê.
 - Obie dru¿yny pope³niaj± b³±d podczas niecelnego ostatniego lub jedynego rzutu wolnego.
 - ¯ywa pi³ka zatrzymuje siê na podpórkach kosza (z wyj±tkiem sytuacji pomiêdzy rzutami wolnymi).
 - Pi³ka staje siê martwa, kiedy ¿adna z dru¿yn nie posiada pi³ki ani nie ma prawa do pi³ki.
 - Po skasowaniu równych kar przeciwko obu dru¿ynom, nie ma wiêcej kar do wykonania oraz ¿adna dru¿yna nie
posiada³a pi³ki ani nie mia³a prawa do pi³ki, zanim orzeczono pierwszy faul lub b³±d.
 - Ma siê rozpocz±æ czêæ meczu inna ni¿ pierwsza kwarta.
12.4. Naprzemienne posiadanie pi³ki
12.4.1. Naprzemienne posiadanie pi³ki jest przepisem maj±cym na celu spowodowanie, by pi³ka sta³a siê ¿ywa
poprzez wprowadzenie spoza boiska zamiast wykonywania rzutu sêdziowskiego.
12.4.2. W sytuacjach rzutów sêdziowskich, dru¿yny bêd± naprzemian otrzymywa³y pi³kê do wprowadzenia z miejsca
poza boiskiem, najbli¿szego zaistnia³ej sytuacji rzutu sêdziowskiego.
12.4.3. Proces naprzemiennego posiadania pi³ki rozpocznie dru¿yna, która nie wejdzie w posiadanie ¿ywej pi³ki na
boisku po rzucie sêdziowskim rozpoczynaj±cym pierwsz± kwartê.
12.4.4.
Dru¿yna maj±ca prawo do nastêpnego naprzemiennego posiadania pi³ki na koniec czêci meczu rozpocznie kolejn±
czêæ meczu wprowadzeniem pi³ki z przed³u¿enia linii ¶rodkowej naprzeciw stolika sêdziowskiego.
12.4.5. Naprzemienne posiadanie pi³ki:

 - Rozpoczyna siê, kiedy pi³ka jest w dyspozycji zawodnika wprowadzaj±cego j± do gry.
 - Koñczy siê, kiedy:
 - Pi³ka dotyka lub jest legalnie dotkniêta przez zawodnika na boisku.
 - Dru¿yna wprowadzaj±ca pi³kê pope³nia b³±d.
 - ¯ywa pi³ka zatrzymuje siê na podpórkach kosza podczas wprowadzania
pi³ki.
12.4.6. Dru¿ynê maj±c± prawo do nastêpnego wprowadzenia pi³ki wskazuje strza³ka naprzemiennego posiadania,
skierowana w stronê kosza dru¿yny przeciwnej. Kierunek strza³ki jest zmieniany natychmiast, kiedy
koñczy siê naprzemienne posiadanie pi³ki.
12.4.7. Jeli dru¿yna pope³nia b³±d wprowadzaj±c pi³kê podczas naprzemiennego posiadania, to traci prawo do tego
wprowadzenia pi³ki. Strza³kê naprzemiennego posiadania nale¿y natychmiast przestawiæ tak, aby wskazywa³a, ¿e
przeciwnicy dru¿yny, która pope³ni³a b³±d bêd± mieli prawo do naprzemiennego posiadania w nastêpnej sytuacji rzutu
sêdziowskiego. Grê
nale¿y wznowiæ przyznaj±c pi³kê przeciwnikom dru¿yny, która pope³ni³a b³±d, jak po normalnym b³êdzie (tj.
niezwi±zanym z naprzemiennym posiadaniem pi³ki).
12.4.8. Faul pope³niony przez któr±kolwiek z dru¿yn:

 - Przed rozpoczêciem innej czêci meczu ni¿ pierwsza kwarta, lub
 - W sytuacji wprowadzania pi³ki podczas naprzemiennego posiadania, nie powoduje utraty prawa do wprowadzenia
pi³ki.
Jeli faul ma miejsce podczas wprowadzania pi³ki na rozpoczêcie czêci meczu po tym, jak pi³ka
zosta³a oddana do dyspozycji zawodnika wprowadzaj±cego j±, ale zanim dotknê³a zawodnika na boisku, nale¿y to
traktowaæ jak faul pope³niony w czasie gry i odpowiednio ukaraæ.
Gwizdek.pl - oficjalna strona Kolegium S%uFFFDdzi%uFFFDw i Podlaskiego Zwi%uFFFDzku Koszyk%uFFFDwki
http://www.stary.gwizdek.pl
Kreator PDF
Utworzono 10 September, 2010, 17:51

Zamknij

Art. 13. Gra pi³k±
13.1. Definicja
13.1.1. Podczas meczu do gry pi³k± u¿ywa siê wy³±cznie r±k. Pi³kê mo¿na podawaæ, rzucaæ, uderzaæ, toczyæ lub
koz³owaæ w dowolnym kierunku, nie
przekraczaj±c ograniczeñ okrelonych w niniejszych przepisach.
13.2. Przepis
13.2.1. Bieganie z pi³k±, umy¶lne jej kopanie lub blokowanie jak±kolwiek czêci± nogi albo uderzanie pi³ki piê¶ci±, jest
b³êdem. Jednak¿e przypadkowy kontakt z pi³k± lub jej dotkniêcie jak±kolwiek czêci± nogi nie jest b³êdem.
13.2.2. Siêganie przez kosz od do³u w celu dotkniêcia pi³ki podczas podania lub zbiórki jest b³êdem.
Zamknij

Art. 14.	Posiadanie pi³ki
Art. 14. Posiadanie pi³ki
14.1. Posiadanie pi³ki przez dru¿ynê rozpoczyna siê, kiedy zawodnik tej dru¿yny jest w posiadaniu ¿ywej pi³ki tj.
trzyma j± lub koz³uje albo ma pi³kê w dyspozycji.
14.2. Posiadanie pi³ki przez
dru¿ynê trwa, kiedy:
 - Zawodnik tej dru¿yny jest w posiadaniu ¿ywej pi³ki.
 - Pi³ka jest podawana pomiêdzy zawodnikami tej dru¿yny.
14.3. Posiadanie pi³ki przez dru¿ynê koñczy siê, kiedy:
 - Przeciwnik wchodzi w posiadanie pi³ki.
 - Pi³ka staje siê martwa.
 - Pi³ka traci kontakt z rêk±(ami) zawodnika podczas rzutu do kosza z gry lub rzutu wolnego.

Zamknij
Art. 15. Zawodnik w akcji rzutowej
15.1. Rzut do kosza z gry lub rzut wolny ma miejsce, kiedy pi³ka jest trzymana przez zawodnika rêk±(ami), a
nastêpnie rzucona w powietrze w kierunku kosza przeciwnika.
Gwizdek.pl - oficjalna strona Kolegium S%uFFFDdzi%uFFFDw i Podlaskiego Zwi%uFFFDzku Koszyk%uFFFDwki
http://www.stary.gwizdek.pl
Kreator PDF
Utworzono 10 September, 2010, 17:51

Dobitka ma miejsce, kiedy pi³ka zostaje uderzona
(skierowana) rêk±(ami) w kierunku kosza przeciwnika.
 Wsad ma miejsce, kiedy pi³ka zostaje wepchniêta jedn± lub dwiema rêkami do kosza przeciwnika.
 Dobitka i wsad s± równie¿ traktowane jako rzut do kosza
z gry.
15.2. Akcja rzutowa:

 - Zaczyna siê, kiedy zawodnik rozpoczyna ruch ci±g³y normalnie poprzedzaj±cy wypuszczenie pi³ki i w ocenie
sêdziego rozpocz±³ próbê zdobycia punktów rzutem, wsadem lub dobitk± pi³ki w kierunku kosza przeciwnika.
 - Koñczy siê, kiedy pi³ka traci kontakt z rêk±(ami) zawodnika, a w przypadku zawodnika rzucaj±cego w wyskoku, gdy
obie jego stopy powróc± na pod³ogê. Ramiona zawodnika wykonuj±cego rzut mog± czasem zostaæ
przytrzymane przez przeciwnika, w celu uniemo¿liwienia rzutu, a mimo to nale¿y uznaæ, ¿e jest to próba rzutu. W takiej
sytuacji nie jest konieczne, aby pi³ka opuci³a rêkê(ce) rzucaj±cego.
Nie ma zwi±zku pomiêdzy liczb± legalnie wykonanych kroków a akcj± rzutow±.
15.3. Ruch ci±g³y w akcji rzutowej:

 - Rozpoczyna siê, kiedy pi³ka spocznie w rêce(kach) zawodnika i nastêpuje ruch rzucania, zazwyczaj skierowany w
górê.
 - Mo¿e obejmowaæ ruch ramienia(on) oraz/lub ruch cia³a wykonywany przez zawodnika w trakcie jego próby rzutu do
kosza.
 - Koñczy siê, je¶li zostanie wykonana nowa akcja rzutowa.

Zamknij
Art. 16. Kosz: kiedy zdobyty i jego warto¶æ
16.1. Definicja
16.1.1. Kosz jest zdobyty, kiedy ¿ywa pi³ka wpada z góry do kosza i zostaje w nim lub przechodzi przez niego.
16.1.2. Nale¿y uwa¿aæ, ¿e pi³ka jest w koszu, kiedy jakakolwiek jej czêæ znajduje siê wewn±trz kosza i poni¿ej poziomu
obrêczy.
16.2. Przepis
16.2.1.
Punkty s± przyznawane dru¿ynie atakuj±cej kosz, do którego wpad³a pi³ka, w nastêpuj±cy sposób:

 - Kosz z rzutu wolnego zalicza siê jako jeden (1) punkt.
 - Kosz z pola rzutów za dwa (2) punkty zalicza siê jako dwa (2) punkty.
 - Kosz z pola rzutów za trzy (3) punkty zalicza siê jako trzy (3) punkty.
 - Kosz zalicza siê jako dwa (2) punkty, je¶li podczas ostatniego lub jedynego rzutu wolnego, po tym jak pi³ka
dotknê³a obrêczy zosta³a przepisowo dotkniêta przez zawodnika ataku lub obrony zanim wpad³a do kosza.
16.2.2. Je¿eli zawodnik przypadkowo wrzuci pi³kê do w³asnego kosza, dwa (2) punkty nale¿y zapisaæ
kapitanowi dru¿yny przeciwnej znajduj±cemu siê na boisku.
Gwizdek.pl - oficjalna strona Kolegium S%uFFFDdzi%uFFFDw i Podlaskiego Zwi%uFFFDzku Koszyk%uFFFDwki
http://www.stary.gwizdek.pl
Kreator PDF
Utworzono 10 September, 2010, 17:51

16.2.3. Je¿eli zawodnik umy¶lnie wrzuci pi³kê do w³asnego kosza, pope³nia b³±d i kosz nie zostaje zaliczony.
16.2.4. Je¿eli zawodnik
spowoduje, ¿e pi³ka przejdzie przez kosz od do³u ca³ym obwodem, pope³nia b³±d.

Zamknij
Art. 17. Wprowadzenie pi³ki
17.1. Definicja
17.1.1. Wprowadzenie pi³ki ma miejsce, kiedy pi³ka jest podawana, wrzucana na boisko przez zawodnika znajduj±cego
siê poza boiskiem.
17.2. Procedura
17.2.1. Sêdzia musi wrêczyæ lub oddaæ pi³kê do dyspozycji zawodnikowi wprowadzaj±cemu j± do gry. Mo¿e on równie¿
rzuciæ lub podaæ koz³em pi³kê do zawodnika wprowadzaj±cego pod warunkiem, ¿e:

 - Sêdzia znajduje siê nie wiêcej ni¿ trzy do czterech (3-4) metrów od zawodnika.
 - Zawodnik stoi we w³aciwym, wskazanym przez sêdziego miejscu.
17.2.2. Zawodnik wprowadzi pi³kê w miejscu wyznaczonym przez sêdziego, najbli¿ej miejsca naruszenia
przepisów, b±d¼ zatrzymania gry, z wyj±tkiem miejsc bezporednio za tablic±.
17.2.3. Na rozpoczêcie czêci gry innej ni¿ pierwsza kwarta lub po rzucie(tach) wolnym(ch) za faul techniczny,
niesportowy lub dyskwalifikuj±cy, pi³kê wprowadza siê z przed³u¿enia linii ¶rodkowej naprzeciw stolika
sêdziowskiego, bez
wzglêdu na to czy ostatni lub jedyny rzut wolny by³ celny.
 Zawodnik
wprowadzaj±cy pi³kê powinien ustawiæ stopy po obu stronach przed³u¿enia linii rodkowej. Ma on prawo podaæ pi³kê do
zawodnika znajduj±cego siê w dowolnym miejscu na boisku.
17.2.4. Po faulu osobistym zawodnika dru¿yny posiadaj±cej ¿yw± pi³kê lub maj±cej prawo do wprowadzenia pi³ki,
pi³kê nale¿y wprowadziæ najbli¿ej miejsca naruszenia przepisów.
17.2.5. W ka¿dej sytuacji, kiedy pi³ka wpadnie do kosza, ale kosz z gry lub rzutu wolnego nie jest zaliczony, pi³kê
nale¿y wprowadziæ spoza boiska na
przed³u¿eniu linii rzutów wolnych.
17.2.6. Po celnym koszu z gry albo celnym jedynym lub ostatnim rzucie wolnym:

 - Którykolwiek przeciwnik dru¿yny, która zdoby³a punkty wprowadzi pi³kê z dowolnego miejsca na linii koñcowej po tej
stronie boiska, na której uzyskano kosz.
 - Ma to tak¿e zastosowanie, gdy sêdzia wrêcza pi³kê zawodnikowi lub oddaje mu j± do dyspozycji po przerwie na
¿±danie lub jakimkolwiek zatrzymaniu gry po zdobytym koszu z gry lub rzutu wolnego.
 - Zawodnik wprowadzaj±cy pi³kê mo¿e poruszaæ siê równolegle i/lub prostopadle do linii koñcowej, a pi³ka mo¿e byæ
podawana pomiêdzy zawodnikami tej dru¿yny znajduj±cymi siê na lub poza lini± koñcow±, ale odliczanie piêciu (5)
sekund rozpoczyna siê od momentu, kiedy pi³ka jest w dyspozycji pierwszego zawodnika poza boiskiem.
17.3. Przepis
17.3.1. Zawodnik wprowadzaj±cy pi³kê nie mo¿e:

Gwizdek.pl - oficjalna strona Kolegium S%uFFFDdzi%uFFFDw i Podlaskiego Zwi%uFFFDzku Koszyk%uFFFDwki
http://www.stary.gwizdek.pl
Kreator PDF
Utworzono 10 September, 2010, 17:51

- Wykorzystaæ wiêcej ni¿ piêæ (5) sekund na wypuszczenie pi³ki z r±k.
 - Wejæ na boisko trzymaj±c pi³kê w rêce(kach).
 - Spowodowaæ, aby pi³ka dotknê³a obszaru poza boiskiem po tym, jak wypuci³ j± z r±k.
 - Dotkn±æ pi³ki na boisku zanim dotknie ona innego zawodnika.
 - Spowodowaæ, aby pi³ka wpad³a bezporednio do kosza.
 - Przemieciæ siê wiêcej ni¿ jeden (1) metr równolegle do linii lub w wiêcej ni¿ jednym kierunku z miejsca wyznaczonego
przez sêdziego, przed lub w trakcie wypuszczania pi³ki.
 Mo¿e on jednak przemieszczaæ siê prostopadle do linii tak daleko, jak pozwalaj± na to warunki.
17.3.2. ¯aden inny zawodnik nie mo¿e: Mieæ jakiejkolwiek czêci cia³a ponad lini± ograniczaj±c± boisko zanim pi³ka nie
zostanie przerzucona ponad t± lini±. Byæ bli¿ej ni¿ jeden (1) metr od zawodnika wprowadzaj±cego pi³kê, jeli wolny od
przeszkód obszar poza boiskiem, w miejscu wprowadzania pi³ki, ma mniej ni¿ dwa (2) metry.
Naruszenie art. 17.3. stanowi b³±d.
17.4. Kara
Pi³kê przyznaje siê przeciwnikom do wprowadzenia z tego samego miejsca.
Zamknij

Art. 18. Przerwa na ¿±danie
18.1. Definicja
 Przerwa
na ¿±danie jest przerw± w grze przyznawan± na probê trenera lub asystenta trenera.
18.2. Przepis
18.2.1. Ka¿da przerwa na ¿±danie trwa jedn± (1) minutê.
18.2.2. Mo¿liwoæ przyznania przerwy na ¿±danie rozpoczyna siê, kiedy:

 - Pi³ka staje siê martwa, zegar zawodów jest zatrzymany oraz sêdzia skoñczy³ sygnalizacjê do stolika
sêdziowskiego.
 - Kosz z gry zdobywaj± przeciwnicy dru¿yny, która prosi³a o przerwê na ¿±danie.
18.2.3. Mo¿liwoæ przyznania przerwy na ¿±danie koñczy siê, kiedy:
 - Przy pierwszym lub jedynym rzucie wolnym pi³ka znajduje siê w dyspozycji zawodnika wykonuj±cego rzut(y)
wolny(e).
 - Pi³ka znajduje siê w dyspozycji zawodnika wprowadzaj±cego j± spoza boiska.
18.2.4. Ka¿dej dru¿ynie mog± byæ przyznane dwie (2) przerwy na ¿±danie w pierwszej po³owie meczu, trzy (3) w drugiej
po³owie meczu oraz jedna (1) w ka¿dej dogrywce.
18.2.5. Niewykorzystane przerwy na ¿±danie nie mog± byæ przenoszone na nastêpn± po³owê lub dogrywkê.
18.2.6. Przerwa na ¿±danie przyznawana jest trenerowi dru¿yny, który pierwszy prosi³ o ni±, chyba ¿e przerwa jest
przyznawana po koszu z gry zdobytym przez przeciwników i bez orzeczonego faula.
18.3. Procedura
18.3.1. Tylko trener lub asystent trenera ma prawo prosiæ o przerwê na ¿±danie. W tym celu powinien nawi±zaæ kontakt
Gwizdek.pl - oficjalna strona Kolegium S%uFFFDdzi%uFFFDw i Podlaskiego Zwi%uFFFDzku Koszyk%uFFFDwki
http://www.stary.gwizdek.pl
Kreator PDF
Utworzono 10 September, 2010, 17:51

wzrokowy z sekretarzem lub podejæ do stolika sêdziowskiego i poprosiæ
wyra¼nie o przerwê na ¿±danie, wykonuj±c rêkami w³aciwy sygna³.
18.3.2. Proba o przerwê na ¿±danie mo¿e byæ wycofana tylko zanim sekretarz zasygnalizuje j± sêdziom na boisku.
18.3.3. Przerwa na ¿±danie:
 - Rozpoczyna siê, kiedy sêdzia zagwi¿d¿e i poka¿e sygna³ przerwy na ¿±danie.
 - Koñczy siê, kiedy sêdzia zagwi¿d¿e i przywo³a dru¿yny na boisko.
18.3.4. Kiedy tylko mo¿liwoæ przyznania przerwy na ¿±danie rozpocznie siê, sekretarz uruchamia sygna³ d¼wiêkowy,
aby powiadomiæ sêdziów, ¿e zosta³a zg³oszona proba o przerwê na ¿±danie.
 Je¶li kosz z gry uzyska przeciwnik dru¿yny, która prosi³a o przerwê na ¿±danie, mierz±cy czas gry zatrzymuje
natychmiast zegar czasu gry i uruchamia sygna³ d¼wiêkowy.
18.3.5. Podczas przerwy na ¿±danie (oraz w przerwie meczu przed rozpoczêciem drugiej i czwartej kwarty oraz ka¿dej
dogrywki) zawodnicy mog± opuciæ boisko i usi±æ na ³awce dru¿yny, a osoby upowa¿nione do przebywania w strefie ³awki
mog± wejæ na boisko pod warunkiem, ¿e cz³onkowie dru¿yny pozostaj± w pobli¿u swojej ³awki.
18.4. Ograniczenia
18.4.1. Przerwa na ¿±danie nie mo¿e zostaæ przyznana pomiêdzy rzutami wolnymi, ani te¿ po
rzucie(tach) wolnym(ch) wynikaj±cym(ch) z kary za jeden (1) faul, do momentu a¿ pi³ka stanie siê ponownie martwa po
fazie gry z w³±czonym zegarem.
Wyj±tki:
 - Zosta³ odgwizdany faul w czasie wykonywania rzutów wolnych.
W tym wypadku rzuty wolne zostan± dokoñczone, a przerwa na ¿±danie mo¿e zostaæ przyznana przed wykonaniem kary
za ten faul.
 - Zosta³ odgwizdany faul zanim pi³ka sta³a siê ¿ywa po ostatnim lub jedynym rzucie wolnym.
W tym wypadku przerwa na ¿±danie mo¿e zostaæ przyznana przed wykonaniem kary za ten faul.
 - Zosta³ odgwizdany b³±d zanim pi³ka sta³a siê ¿ywa po ostatnim lub jedynym rzucie wolnym.
W tym wypadku przerwa na ¿±danie mo¿e zostaæ przyznana przed wprowadzeniem pi³ki po tym b³êdzie.
W przypadku, gdy maj± miejsce kolejne bloki rzutów wolnych i/lub posiadania pi³ki wynikaj±ce z wiêcej ni¿ jednego (1)
faula, ka¿dy blok nale¿y rozpatrywaæ osobno.
18.4.2. Przerwa na ¿±danie nie mo¿e zostaæ przyznana dru¿ynie zdobywaj±cej kosz, kiedy zegar zawodów zostaje
zatrzymany po celnym rzucie do kosza podczas dwóch (2) ostatnich minut czwartej kwarty lub dwóch (2) ostatnich minut
ka¿dej dogrywki, chyba ¿e sêdzia przerywa grê.
Zamknij

Art. 19. Zmiany
19.1. Definicja
 Zmiana
jest przerw± w grze na probê zmiennika.
19.2. Przepis
19.2.1. Dru¿yna mo¿e zmieniæ zawodnika podczas mo¿liwoci dokonania zmiany.
19.2.2.
Mo¿liwoæ dokonania zmiany rozpoczyna siê, kiedy:
 - Pi³ka staje siê martwa, zegar zawodów jest zatrzymany oraz sêdzia skoñczy³ sygnalizacjê do
stolika sêdziowskiego.
Gwizdek.pl - oficjalna strona Kolegium S%uFFFDdzi%uFFFDw i Podlaskiego Zwi%uFFFDzku Koszyk%uFFFDwki
http://www.stary.gwizdek.pl
Kreator PDF
Utworzono 10 September, 2010, 17:51

- Przeciwnicy dru¿yny, która prosi³a o zmianê, zdobywaj± kosz z gry w ostatnich dwóch (2) minutach czwartej kwarty lub
ostatnich dwóch (2) minutach ka¿dej dogrywki.
19.2.3. Mo¿liwoæ dokonania zmiany koñczy siê, kiedy:
 - Przy pierwszym lub jedynym rzucie wolnym pi³ka znajduje siê w dyspozycji zawodnika
wykonuj±cego rzut(y) wolny(e).
 - Pi³ka znajduje siê w dyspozycji zawodnika wprowadzaj±cego j± spoza boiska.
19.2.4. Zawodnik, który sta³ siê zmiennikiem i zmiennik, który sta³ siê zawodnikiem nie mog± - odpowiednio - wej¶æ z
powrotem na boisko, lub go opuciæ, do momentu a¿ pi³ka stanie siê ponownie martwa po fazie gry
z w³±czonym zegarem.
Wyj±tki:
 - Jeli liczba zawodników w dru¿ynie zosta³aby zredukowana do mniej ni¿ piêciu (5) zawodników na boisku.
 - Jeli zawodnik zwi±zany z pomy³k± mo¿liw± do naprawienia znajduje siê na ³awce dru¿yny po tym, jak zosta³
prawid³owo zmieniony.
 - Zawodnik jest kontuzjowany lub krwawi i otrzymuje pomoc lub dochodzi do siebie podczas przerwy na ¿±danie.
19.3. Procedura
19.3.1. Tylko zmiennik ma prawo
prosiæ o zmianê. W tym celu powinien (zmiennik, a nie trener lub asystent trenera) podejæ do sekretarza i wyra¼nie
poprosiæ o zmianê wykonuj±c w³aciwy sygna³ rêkami lub usi±æ na krzele zmian.
19.3.2. Proba o zmianê mo¿e byæ wycofana tylko zanim sekretarz zasygnalizuje j± sêdziom na boisku.
19.3.3. Kiedy tylko mo¿liwoæ dokonania zmiany rozpocznie siê, sekretarz uruchamia sygna³ d¼wiêkowy, aby
powiadomiæ
sêdziów, ¿e zosta³a zg³oszona proba o zmianê.
19.3.4. Zmiennik powinien pozostaæ poza boiskiem a¿ do momentu, kiedy sêdzia da sygna³ na zmianê i przywo³a go,
aby wszed³ na boisko.
19.3.5. Zawodnik
zmieniany nie musi zg³aszaæ siê ani do sekretarza, ani do sêdziego i mo¿e udaæ siê bezporednio do swojej ³awki.
19.3.6. Zmiana powinna byæ dokonana tak szybko, jak jest to mo¿liwe. Zawodnik, który pope³ni³ pi±ty (5) faul lub zosta³
zdyskwalifikowany, musi zostaæ zmieniony natychmiast (w ci±gu oko³o trzydziestu
(30) sekund). Je¶li - w opinii sêdziego - nastêpuje nieuzasadnione opó¼nienie, winnej dru¿ynie powinna zostaæ
przyznana przerwa na ¿±danie. Jeli dru¿yna ta nie posiada ju¿ przerwy na ¿±danie, jej trener mo¿e zostaæ ukarany
faulem technicznym ("B").
19.3.7. Jeli zmiana ma byæ dokonana podczas przerwy na
¿±danie lub w przerwie meczu, zmiennik musi zg³osiæ siê do sekretarza przed wejciem na boisko.
19.3.8. Zawodnik wykonuj±cy rzut(y) wolny(e) mo¿e zostaæ zmieniony pod warunkiem, ¿e:
 - Proba o zmianê zosta³a zg³oszona zanim mo¿liwo¶æ zmiany zakoñczy³a siê przy pierwszym lub jedynym rzucie
wolnym.
 - Pi³ka sta³a siê martwa po ostatnim lub jedynym rzucie wolnym.
 Je¶li zmieniany jest zawodnik wykonuj±cy rzut(y) wolny(e) po tym, jak pi³ka sta³a siê martwa po ostatnim lub jedynym
rzucie wolnym, to dru¿yna przeciwna mo¿e równie¿ dokonaæ jednej zmiany pod warunkiem, ¿e proba o ni± zosta³a
zg³oszona zanim pi³ka sta³a siê ¿ywa przy ostatnim lub jedynym rzucie wolnym. 19.3.9. Zawodnik maj±cy wykonaæ
rzut(y) wolny(e) musi zostaæ zmieniony, kiedy:
 - Jest kontuzjowany.
 - Pope³ni³ pi±ty (5) faul.
 - Zosta³ zdyskwalifikowany.
19.4. Ograniczenia:
19.4.1. Zmiana nie mo¿e
Gwizdek.pl - oficjalna strona Kolegium S%uFFFDdzi%uFFFDw i Podlaskiego Zwi%uFFFDzku Koszyk%uFFFDwki
http://www.stary.gwizdek.pl
Kreator PDF
Utworzono 10 September, 2010, 17:51

zostaæ dokonana pomiêdzy rzutami wolnymi, ani te¿ po rzucie(tach) wolnym(ch) wynikaj±cym(ch) z kary za jeden (1)
faul, do momentu a¿ pi³ka stanie siê ponownie martwa po fazie gry z w³±czonym zegarem.
Wyj±tki:
 - Zosta³ odgwizdany faul w czasie wykonywania rzutów wolnych. W tym wypadku rzuty wolne
zostan± dokoñczone, a zmiana mo¿e zostaæ dokonana przed wykonaniem kary za ten faul.
 - Zosta³ odgwizdany faul zanim pi³ka sta³a siê ¿ywa po ostatnim lub jedynym rzucie wolnym.
W tym wypadku zmiana mo¿e zostaæ dokonana przed wykonaniem kary za ten faul.
 - Zosta³ odgwizdany b³±d zanim pi³ka sta³a siê ¿ywa po ostatnim lub jedynym rzucie wolnym.
W tym wypadku zmiana mo¿e zostaæ dokonana przed wprowadzeniem pi³ki po tym b³êdzie.
 W przypadku, gdy maj± miejsce kolejne bloki rzutów wolnych wynikaj±ce z wiêcej ni¿ jednego (1) faula, ka¿dy blok
nale¿y rozpatrywaæ osobno.
19.4.2. Zmiana nie mo¿e zostaæ dokonana przez dru¿ynê zdobywaj±c± kosz, kiedy zegar zawodów zostaje zatrzymany
po celnym rzucie do kosza w ostatnich dwóch (2) minutach czwartej kwarty lub ostatnich dwóch (2) minutach ka¿dej
dogrywki, chyba ¿e sêdzia przerywa grê lub dru¿ynie, która straci³a kosz przyznano zmianê(y).
Zamknij

Art. 20. Mecz przegrany walkowerem
20.1. Przepis
 Dru¿yna przegrywa mecz walkowerem je¶li:
 - Piêtnacie (15) minut po wyznaczonej godzinie rozpoczêcia meczu nie stawi siê lub nie jest w stanie wystawiæ piêciu
(5) zawodników gotowych do gry.
 - Swoim postêpowaniem uniemo¿liwia rozgrywanie meczu.
 - Odmawia gry pomimo poinstruowania przez sêdziego g³ównego, aby grê podjê³a.
20.2. Kara
20.2.1. Wygran± przyznaje siê przeciwnikom z wynikiem dwadziecia do zera (20:0). Ponadto dru¿yna winna walkowera
otrzymuje zero (0) punktów w klasyfikacji.
20.2.2. W serii dwumeczowej (u siebie i na wyje¼dzie) z sumowan± punktacj± i w rozgrywkach play-off do dwóch
zwyciêstw, dru¿yna która przegrywa walkowerem w pierwszym, drugim lub trzecim meczu, przegrywa walkowerem ca³±
seriê lub play-off. Nie odnosi siê to do rozgrywek play-off do trzech
zwyciêstw.
Zamknij

Art. 21. Mecz przegrany wskutek braku zawodników
21.1. Przepis
 Dru¿yna przegrywa mecz wskutek braku zawodników, je¿eli podczas meczu ma mniej ni¿ dwóch (2) zawodników na boisku
gotowych do gry.
Gwizdek.pl - oficjalna strona Kolegium S%uFFFDdzi%uFFFDw i Podlaskiego Zwi%uFFFDzku Koszyk%uFFFDwki
http://www.stary.gwizdek.pl
Kreator PDF
Utworzono 10 September, 2010, 17:51

21.2. Kara
21.2.1. Je¿eli dru¿yna, której przyznano wygran± prowadzi, utrzymany zostaje wynik meczu w momencie jego
przerwania. Je¿eli dru¿yna, której przyznano wygran± nie prowadzi, wynik zalicza siê jako dwa do zera (2:0) na jej
korzy¶æ. Dru¿yna przegrywaj±ca wskutek braku zawodników otrzymuje jeden (1) punkt w klasyfikacji.
21.2.2. W serii dwumeczowej (u siebie i na wyje¼dzie) z sumowan± punktacj±, dru¿yna która przegrywa wskutek braku
zawodników w pierwszym lub drugim meczu, przegrywa ca³± seriê wskutek braku zawodników.

Zamknij
PRZEPIS 5 - ZASADY GRY
Art. 22.	B³êdy
Art. 22. B³êdy
22.1. Definicja
 B³±d jest naruszeniem przepisów.
22.2. Kara
 Je¿eli konkretny przepis nie stanowi inaczej, pi³kê przyznaje siê przeciwnikom do wprowadzenia spoza boiska w
punkcie najbli¿szym miejsca naruszenia przepisów, z wyj±tkiem miejsc bezpo¶rednio za tablic±.
Zamknij

Art. 23.	Zawodnik poza boiskiem i pi³ka poza boiskiem
Art. 23. Zawodnik poza boiskiem i pi³ka poza boiskiem
23.1. Definicja
23.1.1. Zawodnik jest poza boiskiem, kiedy jakakolwiek czê¶æ jego cia³a styka siê z pod³og± lub jakimkolwiek obiektem
innym ni¿ zawodnik na, ponad lub poza liniami ograniczaj±cymi boisko.
23.1.2. Pi³ka jest poza boiskiem, kiedy dotyka:
 - Zawodnika lub innej osoby bêd±cej poza boiskiem.
 - Pod³ogi lub obiektu na, ponad lub poza liniami ograniczaj±cymi boisko.
 - Konstrukcji podtrzymuj±cych tablice, ty³u tablic lub jakiegokolwiek obiektu ponad boiskiem.
23.2. Przepis
23.2.1. Za wyj¶cie pi³ki poza boisko odpowiedzialny jest ostatni zawodnik, który dotkn±³ pi³ki albo zosta³ przez ni±
dotkniêty zanim wysz³a ona poza boisko, nawet je¶li pi³ka pó¼niej dotknê³a jeszcze czego¶ innego ni¿ zawodnika.
23.2.2. Je¶li pi³ka wychodzi poza boisko z powodu dotkniêcia zawodnika, który jest na lub poza liniami ograniczaj±cymi
boisko, to ten zawodnik jest odpowiedzialny za wyj¶cie pi³ki poza boisko.
23.2.3. Je¶li zawodnik(cy) wychodzi(±) poza boisko lub wchodzi(±) na w³asne pole obrony podczas pi³ki przetrzymanej,
to jest to sytuacja rzutu sêdziowskiego.
Zamknij

Gwizdek.pl - oficjalna strona Kolegium S%uFFFDdzi%uFFFDw i Podlaskiego Zwi%uFFFDzku Koszyk%uFFFDwki
http://www.stary.gwizdek.pl
Kreator PDF
Utworzono 10 September, 2010, 17:51

Art. 24.	Koz³owanie

Art. 24. Koz³owanie
24.1. Definicja
24.1.1. Koz³owanie rozpoczyna siê, kiedy zawodnik po wej¶ciu w posiadanie ¿ywej pi³ki na boisku rzuca ni±, uderza,
toczy lub koz³uje po pod³odze i dotyka jej ponownie, zanim zetknie siê ona z innym zawodnikiem.
Koz³owanie koñczy siê, kiedy zawodnik dotknie pi³ki jednocze¶nie obiema rêkami lub pozwoli jej spocz±æ w jednej lub
obu rêkach.
 W trakcie koz³owania pi³ka mo¿e byæ wyrzucona w powietrze pod warunkiem, ¿e dotknie ona pod³o¿a lub innego
zawodnika, zanim zawodnik koz³uj±cy ponownie dotknie jej rêk±.
 Nie ma ograniczenia liczby kroków, które mo¿e zrobiæ zawodnik, kiedy pi³ka nie ma kontaktu z jego rêk±.
24.1.2. Je¶li zawodnik przypadkowo traci, a nastêpnie odzyskuje posiadanie ¿ywej pi³ki na boisku, to nale¿y uznaæ, ¿e
poprawia chwyt pi³ki.

24.1.3. Koz³owaniem nie jest (s±):
 - Kolejne próby rzutu do kosza.
 - Poprawa chwytu pi³ki na pocz±tku lub na koñcu koz³owania.
 - Próba wej¶cia w posiadanie pi³ki przez wybicie jej spo¶ród innych zawodników.
 - Wybicie pi³ki bêd±cej w posiadaniu innego zawodnika.
 - Zablokowanie podania i wej¶cie w posiadanie pi³ki.
 - Przerzucanie pi³ki z rêki do rêki i przytrzymywanie jej nim dotknie pod³ogi, pod warunkiem, ¿e nie zostaje
pope³niony b³±d kroków.
24.2. Przepis
Zawodnikowi nie wolno ponowiæ koz³owania po jego zakoñczeniu, chyba ¿e straci³ posiadanie ¿ywej pi³ki na boisku z
powodu:
 - Rzutu do kosza z gry.
 - Dotkniêcia pi³ki przez przeciwnika.
 - Podania lub poprawy chwytu, przy którym inny zawodnik dotkn±³ pi³ki lub zosta³ przez ni± dotkniêty.
Zamknij

Art. 25.	Kroki
Art. 25. Kroki
25.1. Definicja
25.1.1. Kroki, to nielegalne przesuwanie stopy lub obu stóp w jakimkolwiek kierunku w czasie posiadania ¿ywej pi³ki na
boisku, wykraczaj±ce poza limity okre¶lone w tym artykule.
Gwizdek.pl - oficjalna strona Kolegium S%uFFFDdzi%uFFFDw i Podlaskiego Zwi%uFFFDzku Koszyk%uFFFDwki
http://www.stary.gwizdek.pl
Kreator PDF
Utworzono 10 September, 2010, 17:51

25.1.2. Obrót, to legalny ruch zawodnika, który trzymaj±c ¿yw± pi³kê na boisku wykracza t± sam± nog± raz lub wiêcej
razy w dowolnym kierunku, podczas gdy stopa drugiej nogi, zwanej nog± obrotu, pozostaje w sta³ym kontakcie z jednym
punktem na pod³o¿u.
25.2. Przepis
25.2.1. Ustanowienie nogi obrotu przez zawodnika, który chwyta ¿yw± pi³kê na boisku:
 - Stoj±c obiema stopami na pod³o¿u:
 - Z chwil± gdy jedna ze stóp zostaje uniesiona, druga noga staje siê nog± obrotu.
 - Bêd±c w ruchu lub koz³uj±c:
 - Je¶li jedna ze stóp dotyka pod³o¿a, ta noga staje siê nog± obrotu.
 - Je¶li ¿adna ze stóp nie dotyka pod³o¿a i zawodnik opada jednocze¶nie na obie stopy, z chwil± gdy jedna ze stóp zostaje
uniesiona, druga noga staje siê nog± obrotu.
 - Je¶li ¿adna ze stóp nie dotyka pod³o¿a i zawodnik opada na jedn± stopê, wtedy ta noga staje siê nog± obrotu. Je¶li
zawodnik wybija siê z tej stopy, a nastêpnie zatrzymuje siê opadaj±c równocze¶nie na obie stopy, wtedy ¿adna noga
nie jest nog± obrotu.25.2.2. Poruszanie siê zawodnika z pi³k±, który - posiadaj±c ¿yw± pi³kê na boisku - ustanowi³
nogê obrotu:
 - Kiedy stoi obiema stopami na pod³o¿u:
 - Aby rozpocz±æ koz³owanie nie mo¿e unie¶æ nogi obrotu przed wypuszczeniem pi³ki z rêki(±k).
 - W celu podania lub rzutu do kosza z gry mo¿e wybiæ siê z nogi obrotu, ale ¿adna ze stóp nie mo¿e ponownie dotkn±æ
pod³o¿a przed wypuszczeniem pi³ki z rêki(±k).
 - Kiedy jest w ruchu lub koz³uje:
 - W celu podania lub rzutu do kosza z gry mo¿e wybiæ siê z nogi obrotu, a nastêpnie opa¶æ na jedn± lub obie stopy
równocze¶nie, po czym mo¿e wyskoczyæ lub unie¶æ jedn± ze stóp, ale ¿adna noga, lub podniesiona stopa, nie mo¿e
ponownie dotkn±æ pod³o¿a przed wypuszczeniem pi³ki z rêki(±k).
 - Kiedy zatrzymuje siê i ¿adna noga nie jest nog± obrotu:
 - W celu podania lub rzutu do kosza z gry mo¿e unie¶æ jedn± lub obie stopy, ale ¿adna stopa nie mo¿e ponownie dotkn±æ
pod³o¿a przed wypuszczeniem pi³ki z rêki(±k).
25.2.3. Zawodnik przewracaj±cy siê, le¿±cy lub siedz±cy na pod³odze.
 - Legalnym zagraniem jest, je¶li zawodnik trzymaj±c pi³kê przewraca siê albo kiedy le¿±c lub siedz±c na pod³odze
wchodzi w posiadanie pi³ki.
 - B³êdem jest, je¶li nastêpnie ten zawodnik - trzymaj±c pi³kê - przesuwa siê, obraca lub próbuje wstaæ.
Zamknij

Art. 26. Trzy (3) sekundy
26.1. Przepis26.1.1. Zawodnik nie mo¿e pozostawaæ w obszarze ograniczonym dru¿yny przeciwnej d³u¿ej ni¿ trzy (3)
kolejne sekundy podczas, gdy jego dru¿yna posiada ¿yw± pi³kê na polu ataku i zegar czasu gry jest w³±czony.
26.1.2. Nale¿y zastosowaæ tolerancjê w stosunku do zawodnika, który:
Gwizdek.pl - oficjalna strona Kolegium S%uFFFDdzi%uFFFDw i Podlaskiego Zwi%uFFFDzku Koszyk%uFFFDwki
http://www.stary.gwizdek.pl
Kreator PDF
Utworzono 10 September, 2010, 17:51

- Próbuje opu¶ciæ obszar ograniczony.
 - Znajduje siê w obszarze ograniczonym, kiedy on lub jego partner jest w trakcie akcji rzutowej i pi³ka opuszcza lub
w³a¶nie opu¶ci³a jego rêkê(ce) podczas rzutu do kosza z gry.
 - Koz³uje w obszarze ograniczonym w celu oddania rzutu do kosza po tym, jak przebywa³ tam krócej ni¿ trzy (3)
sekundy.
26.1.3. Aby uznaæ, ¿e zawodnik opu¶ci³ obszar ograniczony musi on postawiæ obie stopy na pod³odze poza obszarem
ograniczonym.
Zamknij

Art. 27. 	Szczelnie kryty zawodnik
Art. 27. Szczelnie kryty zawodnik
27.1. Definicja Zawodnik, który trzyma ¿yw± pi³kê na boisku, jest dok³adnie kryty, kiedy aktywnie kryj±cy go przeciwnik
znajduje siê w odleg³o¶ci nie wiêkszej ni¿ jeden (1) metr.
27.2. Przepis Dok³adnie kryty zawodnik musi podaæ lub rzuciæ pi³kê albo rozpocz±æ koz³owanie w ci±gu piêciu (5) sekund.
Zamknij
Art. 28. Osiem (8) sekund
28.1. Definicja28.1.1. Pole obrony dru¿yny sk³ada siê z w³asnego kosza tej dru¿yny, powierzchni jego tablicy od
strony boiska oraz czê¶ci boiska ograniczonej lini± koñcow± za w³asnym koszem, liniami bocznymi oraz lini±
¶rodkow±.
28.1.2. Pole ataku dru¿yny sk³ada siê z kosza przeciwników, powierzchni jego tablicy od strony boiska oraz czê¶ci
boiska ograniczonej lini± koñcow± za koszem przeciwników, liniami bocznymi i krawêdzi± linii ¶rodkowej bli¿sz± kosza
przeciwników.
28.1.3. Pi³ka wchodzi na pole ataku dru¿yny, kiedy:
 - Dotyka pola ataku.
 - Dotyka zawodnika lub sêdziego, którego czê¶æ cia³a dotyka pola ataku.
28.2. Przepis28.2.1. Kiedykolwiek zawodnik wchodzi w posiadanie ¿ywej pi³ki na swoim polu obrony, jego dru¿yna musi
wprowadziæ pi³kê na pole ataku w ci±gu o¶miu (8) sekund.
28.2.2. Pomiar okresu o¶miu (8) sekund nale¿y kontynuowaæ od momentu, w którym zosta³
zatrzymany, je¶li ta sama dru¿yna, która by³a w posiadaniu pi³ki, bêdzie wprowadzaæ pi³kê na polu obrony w wyniku:
 - Wyj¶cia pi³ki poza boisko.
 - Kontuzji zawodnika dru¿yny posiadaj±cej pi³kê.
 - Sytuacji rzutu sêdziowskiego.
 - Faula obustronnego.
Gwizdek.pl - oficjalna strona Kolegium S%uFFFDdzi%uFFFDw i Podlaskiego Zwi%uFFFDzku Koszyk%uFFFDwki
http://www.stary.gwizdek.pl
Kreator PDF
Utworzono 10 September, 2010, 17:51

- Skasowania równych kar przeciwko obu dru¿ynom.
Zamknij

Art. 29. 	Dwadzie¶cia cztery (24) sekundy
Art. 29. Dwadzie¶cia cztery (24) sekundy
29.1. Przepis29.1.1. Kiedykolwiek zawodnik wchodzi w posiadanie ¿ywej pi³ki na boisku, jego dru¿yna musi wykonaæ
próbê rzutu do kosza w ci±gu dwudziestu czterech (24) sekund.
 Aby rzut do kosza by³ wa¿ny, musz± zostaæ spe³nione nastêpuj±ce warunki:
 - Pi³ka musi opu¶ciæ rêkê(ce) zawodnika w trakcie rzutu do kosza z gry zanim zabrzmi sygna³ urz±dzenia 24 sekund,
oraz
 - Po tym jak pi³ka opu¶ci³a rêkê(ce) zawodnika w trakcie rzutu do kosza z gry, musi ona dotkn±æ obrêczy lub wpa¶æ
do kosza.
29.1.2. Je¶li rzut do kosza z gry jest wykonywany tu¿ przed koñcem okresu 24 sekund i sygna³ rozlega
siê podczas, gdy pi³ka jest w powietrzu:
 - Je¶li pi³ka wpada do kosza, b³±d nie zostaje pope³niony, sygna³ powinien byæ pominiêty i punkty nale¿y zaliczyæ.
 - Je¶li pi³ka dotyka obrêczy, ale nie wpada do kosza, b³±d nie zostaje pope³niony, sygna³ powinien byæ pominiêty i
gra kontynuowana.
 - Je¶li pi³ka dotyka tylko tablicy (nie obrêczy) lub nie dotyka obrêczy, b³±d zostaje pope³niony, chyba ¿e przeciwnicy
wchodz± w oczywiste i natychmiastowe posiadanie pi³ki, to wtedy sygna³ powinien byæ pominiêty i gra
kontynuowana. Maj± zastosowanie wszystkie ograniczenia zwi±zane z dotykaniem pi³ki i ingerencj± w jej lot.

29.2. Procedura29.2.1. Je¶li pomiar 24 sekund zosta³ omy³kowo przerwany, sêdzia mo¿e zatrzymaæ grê natychmiast
pod warunkiem, ¿e nie postawi ¿adnej z dru¿yn w sytuacji niekorzystnej.
 Urz±dzenie 24 sekund powinno zostaæ skorygowane i posiadanie pi³ki przyznane dru¿ynie, która wcze¶niej by³a w jej
posiadaniu.
29.2.2. Je¶li gra zostaje zatrzymana przez sêdziego z wa¿nego powodu, nie zwi±zanego z ¿adn± z dru¿yn, to nowy
okres 24 sekund oraz posiadanie pi³ki nale¿y przyznaæ dru¿ynie, która wcze¶niej by³a w jej posiadaniu.

Jednak¿e, je¶li w ocenie sêdziów, postawi³o by to dru¿ynê przeciwn± w sytuacji niekorzystnej, pomiar okresu 24
sekund nale¿y kontynuowaæ od momentu, w którym zosta³ zatrzymany.
29.2.3. Je¿eli sygna³ urz±dzenia 24 sekund rozbrzmiewa omy³kowo w chwili, kiedy jedna z dru¿yn jest w posiadaniu
pi³ki lub kiedy ¿adna z dru¿yn nie jest w posiadaniu pi³ki, sygna³ powinien byæ pominiêty i gra kontynuowana.
 Jednak¿e, je¶li w ocenie sêdziów, postawi³oby to dru¿ynê posiadaj±c± pi³kê w sytuacji niekorzystnej, grê nale¿y
przerwaæ. Urz±dzenie 24 sekund powinno zostaæ skorygowane i posiadanie pi³ki przyznane tej samej dru¿ynie.
Zamknij

Art. 30. Powrót pi³ki na pole obrony
30.1. Definicja30.1.1. Pi³ka wchodzi na pole obrony dru¿yny kiedy:
Gwizdek.pl - oficjalna strona Kolegium S%uFFFDdzi%uFFFDw i Podlaskiego Zwi%uFFFDzku Koszyk%uFFFDwki
http://www.stary.gwizdek.pl
Kreator PDF
Utworzono 10 September, 2010, 17:51

- Dotyka pola obrony.
 - Dotyka zawodnika lub sêdziego, którego czê¶æ cia³a dotyka pola obrony.
30.1.2. Uwa¿a siê, ¿e pi³ka nielegalnie powróci³a na pole obrony, kiedy zawodnik dru¿yny posiadaj±cej pi³kê jest:
 - Ostatnim, który dotkn±³ pi³ki na swoim polu ataku, a nastêpnie on lub jego partner jest pierwszym, który dotkn±³ pi³ki
na polu obrony.
 - Ostatnim, który dotkn±³ pi³ki na swoim polu obrony, po czym pi³ka dotknê³a pola ataku, a nastêpnie on lub jego
partner jest pierwszym, który dotkn±³ pi³ki na polu obrony.
 Ograniczenie niniejsze dotyczy wszystkich sytuacji na polu ataku dru¿yny, w³±cznie z wprowadzeniem pi³ki.

30.2. Przepis Zawodnik posiadaj±cy ¿yw± pi³kê nie mo¿e spowodowaæ jej nielegalnego powrotu na jego pole obrony.
Zamknij
Art. 31. Dotykanie pi³ki i ingerencja w jej lot do kosza
31.1. Definicja31.1.1. Rzut do kosza z gry lub rzut wolny:
 - Rozpoczyna siê, kiedy pi³ka opuszcza rêkê(ce) zawodnika, który jest w akcji rzutowej.
 - Koñczy siê, kiedy pi³ka:
 - Wpada od góry do kosza i pozostaje w nim lub przechodzi przez niego.
 - Nie ma ju¿ szansy wpa¶æ do kosza.
 - Dotyka obrêczy.
 - Dotyka pod³o¿a.
 - Staje siê martwa.
31.2. Przepis31.2.1. Nielegalne dotykanie pi³ki podczas rzutu do kosza z gry wystêpuje, kiedy zawodnik dotyka pi³ki
bêd±cej ca³kowicie powy¿ej poziomu obrêczy:
 - W locie opadaj±cym do kosza.
 - Po tym jak odbi³a siê od tablicy.
31.2.2. Nielegalne dotykanie pi³ki podczas rzutu wolnego wystêpuje, kiedy zawodnik dotyka pi³ki bêd±cej w locie do
kosza zanim dotknie ona obrêczy.
31.2.3. Ograniczenia dotykania pi³ki maj± zastosowanie do momentu, kiedy:
 - Pi³ka nie ma ju¿ szansy wpa¶æ do kosza.
 - Pi³ka dotyka obrêczy.
31.2.4. Ingerencja w lot pi³ki podczas rzutu do kosza z gry wystêpuje, kiedy:
 - Zawodnik dotyka kosza lub tablicy podczas, gdy pi³ka jest w kontakcie z obrêcz±.
 - Zawodnik siêga przez kosz od spodu i dotyka pi³ki.
 - Zawodnik obrony dotyka pi³ki lub kosza podczas, gdy pi³ka jest w koszu, co uniemo¿liwia jej przej¶æ przez kosz.
 - Zawodnik obrony powoduje wibracjê tablicy lub obrêczy w taki sposób, ¿e uniemo¿liwia to, w ocenie sêdziego,
wpadniêcie pi³ki do kosza.
 - Zawodnik ataku powoduje wibracjê tablicy lub obrêczy w taki sposób, ¿e umo¿liwia to, w ocenie sêdziego,
31.2.5. Ingerencja w lot pi³ki podczas rzutu wolnego wystêpuje, kiedy:
 - Zawodnik dotyka pi³ki, kosza lub tablicy, kiedy pi³ka ma szansê wpa¶æ do kosza podczas rzutu wolnego, po którym
nastêpuje kolejny rzut wolny.
 - Zawodnik siêga przez kosz od spodu i dotyka pi³ki.
 - Podczas ostatniego lub jedynego rzutu wolnego, kiedy pi³ka ma szansê wpa¶æ do kosza równie¿ po tym, jak dotknê³a
obrêczy, zawodnik obrony powoduje wibracjê tablicy lub obrêczy w taki sposób, ¿e uniemo¿liwia to - w ocenie
sêdziego - wpadniêcie pi³ki do kosza.
 - Podczas ostatniego lub jedynego rzutu wolnego, kiedy pi³ka ma szansê wpa¶æ do kosza
Gwizdek.pl - oficjalna strona Kolegium S%uFFFDdzi%uFFFDw i Podlaskiego Zwi%uFFFDzku Koszyk%uFFFDwki
http://www.stary.gwizdek.pl
Kreator PDF
Utworzono 10 September, 2010, 17:51

równie¿ po tym, jak dotknê³a obrêczy, zawodnik ataku powoduje wibracjê tablicy lub obrêczy w taki sposób, ¿e
umo¿liwia to - w ocenie sêdziego - wpadniêcie pi³ki do kosza.
31.2.6. Podczas, gdy pi³ka jest w powietrzu po rzucie z gry i po tym jak:
 - Sêdzia da³ sygna³ gwizdkiem;
 - Zabrzmia³ sygna³ zegara czasu gry koñcz±cy czê¶æ meczu; ¿aden zawodnik nie mo¿e dotykaæ pi³ki po tym jak
dotknê³a obrêczy i dalej ma szansê wpa¶æ do kosza.

 Maj± zastosowanie wszystkie ograniczenia zwi±zane z dotykaniem pi³ki i ingerencj± w jej lot.
31.3. Kara31.3.1. Je¶li b³±d zostaje pope³niony przez zawodnika ataku, punkty nie mog± zostaæ zaliczone. Pi³kê
przyznaje siê przeciwnikom do wprowadzenia na przed³u¿eniu linii rzutów wolnych, chyba ¿e przepis stanowi inaczej.
31.3.2. Je¶li b³±d zostaje pope³niony przez zawodnika obrony, dru¿ynie atakuj±cej przyznaje siê:
 - Jeden (1) punkt, je¶li pi³ka zosta³a rzucona z rzutu wolnego.
 - Dwa (2) punkty, je¶li pi³ka zosta³a rzucona z pola rzutów za dwa (2) punkty.
 - Trzy (3) punkty, je¶li pi³ka zosta³a rzucona z pola rzutów za trzy (3) punkty. W powy¿szych przypadkach punkty zalicza
siê w ten sam sposób jak gdyby pi³ka wpad³a do kosza.
Zamknij

PRZEPIS 6 - FAULE
Art. 32. Faule
32.1. Definicja32.1.1. W meczu koszykówki, gdzie dziesiêciu (10) zawodników porusza siê szybko po ograniczonej
przestrzeni boiska, nie mo¿na unikn±æ zetkniêæ osobistych.
32.1.2. Faul jest naruszeniem przepisów zwi±zanym z nielegalnym zetkniêciem z przeciwnikiem i/lub z niesportowym
zachowaniem.
32.1.3. Ka¿d± liczbê fauli mo¿na orzec przeciwko dru¿ynie. Niezale¿nie od kary, ka¿dy faul powinien zostaæ zapisany
winnemu w protokole meczu i odpowiednio ukarany.
Zamknij

Art. 33.	Zetkniêcie osobiste: ogólne zasady
Art. 33. Zetkniêcie osobiste: ogólne zasady
33.1. Zasada cylindraZasadê cylindra definiuje siê jako przestrzeñ wewn±trz wyimaginowanego cylindra, zajmowan±
przez zawodnika na pod³odze. Wchodzi w ni± równie¿ przestrzeñ ponad zawodnikiem, a jest ona ograniczona
nastêpuj±co:
 - Z przodu d³oñmi,
 - Z ty³u po¶ladkami,
 - Na bokach zewnêtrznymi krawêdziami ramion i nóg.Rêce i ramiona mog± byæ wysuwane przed siebie, nie dalej ni¿ do
linii, któr± tworz± stopy. Ramiona musz± byæ zgiête w ³okciach tak, ¿e przedramiona i d³onie s± uniesione w górê.
Odleg³o¶æ pomiêdzy stopami bêdzie siê ró¿niæ zale¿nie od wzrostu gracza.

33.2. Zasada pionowo¶ciPodczas gry ka¿dy zawodnik ma prawo zaj±æ dowoln± pozycjê (cylinder) na boisku, nie zajêt±
Gwizdek.pl - oficjalna strona Kolegium S%uFFFDdzi%uFFFDw i Podlaskiego Zwi%uFFFDzku Koszyk%uFFFDwki
http://www.stary.gwizdek.pl
Kreator PDF
Utworzono 10 September, 2010, 17:51

przez przeciwnika.
Ta zasada chroni zajmowany przez niego obszar na pod³o¿u oraz przestrzeñ nad nim, kiedy wyskoczy pionowo do góry
w ramach tej przestrzeni.
Je¿eli zawodnik opu¶ci swoj± pionow± pozycjê (cylinder) i nast±pi kontakt z przeciwnikiem, który ustanowi³ ju¿ w³asn±
pozycjê pionow± (cylinder), to zawodnik który opu¶ci³ swoj± pionow± pozycjê (cylinder) jest odpowiedzialny za ten
kontakt.
Zawodnika broni±cego nie wolno karaæ za pionowy wyskok w górê lub podniesienie ramion do góry wewn±trz jego cylindra.
Zawodnik atakuj±cy pozostaj±cy na pod³o¿u lub bêd±cy w wyskoku nie mo¿e spowodowaæ zetkniêcia z obroñc±
bêd±cym w przepisowej pozycji obronnej poprzez:
 - U¿ycie ramion w celu stworzenia dla siebie dodatkowej przestrzeni (przez przesuniêcie obroñcy),
 - Rozstawienie nóg lub ramion, aby spowodowaæ kontakt podczas rzutu lub natychmiast po rzucie do kosza.
33.3. Legalna pozycja obronnaZawodnik broni±cy zajmuje legaln± pozycjê obronn±, kiedy:
 - Stoi zwrócony twarz± do przeciwnika i
 - Ma obie stopy na pod³o¿u.Legalna pozycja obronna rozci±ga siê pionowo ponad zawodnikiem od pod³o¿a do sufitu
(cylinder). Zawodnik mo¿e unie¶æ ramiona ponad g³owê lub wyskoczyæ pionowo, ale musi je utrzymaæ w pozycji pionowej
wewn±trz wyimaginowanego cylindra.

33.4. Krycie zawodnika posiadaj±cego pi³kêW kryciu zawodnika posiadaj±cego (trzymaj±cego lub koz³uj±cego) pi³kê
nie maj± zastosowania elementy czasu i odleg³o¶ci.
Zawodnik z pi³k± musi siê spodziewaæ, ¿e bêdzie kryty i musi byæ przygotowany do zatrzymania siê lub zmiany
kierunku, kiedy tylko przeciwnik zajmie przed nim legaln± pozycjê obronn±, nawet je¶li nast±pi to w u³amku sekundy.
Kryj±cy zawodnik (obroñca) musi zaj±æ legaln± pozycjê obronn± nie powoduj±c zetkniêcia przed zajêciem tej pozycji.
Po tym jak zawodnik broni±cy zaj±³ legaln± pozycjê obronn±, mo¿e poruszaæ siê w celu krycia swojego przeciwnika,
ale nie wolno mu wyci±gaæ ramion, wystawiaæ barków, bioder czy nóg, aby powoduj±c kontakt zapobiec miniêciu go przez
koz³uj±cego.
Oceniaj±c sytuacjê blok/szar¿a zawodnika z pi³k±, sêdzia powinien kierowaæ siê nastêpuj±cymi zasadami:
 - Zawodnik broni±cy musi zaj±æ legaln± pozycjê obronn± bêd±c przodem do zawodnika z pi³k± z obiema stopami na
pod³o¿u.
 - Zawodnik broni±cy mo¿e pozostawaæ nieruchomy, wyskoczyæ pionowo albo poruszaæ siê w bok lub do ty³u tak, aby
utrzymaæ legaln± pozycjê obronn±.
 - W trakcie poruszania siê w celu utrzymania legalnej pozycji obronnej jedna lub obie stopy mog± byæ na chwilê
oderwane od pod³o¿a pod warunkiem, ¿e jest to ruch w bok lub do ty³u, a nie w kierunku zawodnika z pi³k±.
 - Kontakt musi nast±piæ z torsem, co pozwoli traktowaæ broni±cego jako pierwszego w miejscu kontaktu.
 - Zawodnik, który zaj±³ legaln± pozycjê obronn± mo¿e odwróciæ siê wewn±trz swojego cylindra, aby zamortyzowaæ
zderzenie lub unikn±æ kontuzji.Je¿eli maj± miejsce powy¿sze okoliczno¶ci, to nale¿y uznaæ, ¿e za spowodowanie kontaktu
odpowiedzialny jest zawodnik z pi³k±.

33.5. Krycie zawodnika nie posiadaj±cego pi³kiZawodnik, który nie posiada pi³ki, mo¿e swobodnie poruszaæ siê po
boisku i zajmowaæ dowoln± pozycjê nie zajêt± wcze¶niej przez innego zawodnika.
Przy kryciu zawodnika bez pi³ki maj± zastosowanie elementy czasu i odleg³o¶ci. Oznacza to, ¿e zawodnik broni±cy nie
mo¿e zaj±æ pozycji tak blisko i/lub tak szybko na drodze poruszaj±cego siê przeciwnika, ¿e ten nie bêdzie mia³ do¶æ
czasu, b±d¼ miejsca na zatrzymanie siê lub zmianê kierunku.
Odleg³o¶æ jest wprost proporcjonalna do prêdko¶ci przeciwnika, ale nigdy nie mniejsza ni¿ jeden (1) i nie wiêksza ni¿
dwa (2) normalne kroki.
Je¿eli zawodnik zajmuj±c legaln± pozycjê obronn± nie respektuje elementów czasu i odleg³o¶ci i nastêpuje kontakt, to
on jest odpowiedzialny za ten kontakt.
Po tym jak zawodnik broni±cy zaj±³ legaln± pozycjê obronn±, mo¿e poruszaæ siê w celu krycia swojego przeciwnika.
Nie mo¿e utrudniaæ przeciwnikowi miniêcia poprzez wyci±gniêcie ramion, wysuniêcie barków, bioder lub nóg w jego
drogê. Mo¿e jednak - aby unikn±æ kontuzji - odwróciæ siê lub zas³oniæ ramieniem(onami) umieszczonym(i) przed sob±
blisko cia³a, wewn±trz w³asnego cylindra.
Gwizdek.pl - oficjalna strona Kolegium S%uFFFDdzi%uFFFDw i Podlaskiego Zwi%uFFFDzku Koszyk%uFFFDwki
http://www.stary.gwizdek.pl
Kreator PDF
Utworzono 10 September, 2010, 17:51

33.6. Zawodnik w wyskokuZawodnik, który wyskoczy³ z miejsca na boisku, ma prawo opa¶æ na to samo miejsce.
Ma równie¿ prawo opa¶æ na inne miejsce na boisku pod warunkiem, ¿e w chwili wyskoku miejsce l±dowania oraz
bezpo¶rednia droga pomiêdzy miejscem wyskoku i l±dowania nie by³a zajêta przez przeciwnika(ów).
Je¿eli zawodnik wyskoczy³ i wyl±dowa³, lecz si³a jego rozpêdu spowodowa³a jego kontakt z przeciwnikiem, który zaj±³
legaln± pozycjê obronn± w pobli¿u miejsca l±dowania, to wówczas zawodnik skacz±cy jest odpowiedzialny za to
zetkniêcie.
Przeciwnik nie mo¿e wej¶æ w drogê zawodnika, który jest w wyskoku.
Przesuwanie siê pod zawodnika, który jest w wyskoku, powoduj±ce kontakt, stanowi zazwyczaj faul niesportowy, a w
pewnych przypadkach mo¿e byæ faulem dyskwalifikuj±cym.

33.7. Zas³ona: legalna i nielegalnaZas³ona ma miejsce, kiedy zawodnik stara siê opó¼niæ lub uniemo¿liwiæ
przeciwnikowi, który nie posiada pi³ki, osi±gniêcie po¿±danej przez niego pozycji na boisku.
Legalna zas³ona ma miejsce, kiedy zawodnik, który j± ustawia:
 - Stoi nieruchomo (wewn±trz swego cylindra), kiedy nastêpuje kontakt.
 - Ma obie stopy na pod³o¿u, kiedy nastêpuje kontakt.Nielegalna zas³ona ma miejsce, kiedy zawodnik, który j± ustawia:
 - Porusza siê, kiedy nastêpuje kontakt.
 - Nie zostawia odpowiedniej odleg³o¶ci ustawiaj±c zas³onê poza polem widzenia stoj±cego nieruchomo przeciwnika,
kiedy nastêpuje kontakt.
 - Nie respektuje elementów czasu i odleg³o¶ci wobec przeciwnika w ruchu, kiedy nastêpuje kontakt.Je¿eli zas³ona jest
ustawiona w polu widzenia stoj±cego nieruchomo przeciwnika (z przodu lub z boku), zas³aniaj±cy mo¿e ustawiæ j± tak
blisko, jak tylko jest to mo¿liwe bez spowodowania kontaktu.
Je¿eli zas³ona jest ustawiona poza polem widzenia stoj±cego nieruchomo przeciwnika, zas³aniaj±cy musi umo¿liwiæ
przeciwnikowi wykonanie jednego (1) normalnego kroku w kierunku zas³ony bez spowodowania kontaktu.
Je¿eli przeciwnik jest w ruchu, maj± zastosowanie kryteria czasu i odleg³o¶ci. Zas³aniaj±cy musi zostawiæ do¶æ miejsca,
aby zas³aniany zawodnik by³ w stanie unikn±æ zas³ony poprzez zatrzymanie siê lub zmianê kierunku.
Wymagana odleg³o¶æ nie mo¿e byæ mniejsza ni¿ jeden (1) normalny krok i nie wiêksza ni¿ dwa
(2) normalne kroki.
Zawodnik legalnie zas³aniany jest odpowiedzialny za ka¿dy kontakt z zawodnikiem, który ustawi³ zas³onê.

33.8. Szar¿owanieSzar¿owanie jest nielegalnym zetkniêciem osobistym zawodnika z pi³k± lub bez pi³ki, który pcha lub
napiera na tors przeciwnika.
33.9. BlokowanieBlokowanie jest nielegalnym zetkniêciem osobistym wstrzymuj±cym poruszanie siê przeciwnika z
pi³k± lub bez pi³ki.
Zawodnik stawiaj±cy zas³onê pope³nia faul blokowania je¿eli nastêpuje kontakt, kiedy jest on w ruchu, a jego
przeciwnik stoi nieruchomo lub odsuwa siê od niego.
Je¿eli zawodnik nie zwracaj±c uwagi na pi³kê i bêd±c twarz± do przeciwnika przesuwa siê w miarê jak przesuwa
siê przeciwnik, to jest on przede wszystkim odpowiedzialny za ka¿dy kontakt jaki nast±pi, chyba ¿e wyst±pi± inne
czynniki.
Wyra¿enie "chyba ¿e wyst±pi± inne czynniki" odnosi siê do umy¶lnego pchania, szar¿owania lub trzymania przez
zawodnika zas³anianego.
Zawodnik mo¿e wyci±gn±æ ramiê(ona) lub wysun±æ ³okieæ(cie) poza swój cylinder w trakcie zajmowania pozycji na boisku,
ale musi je cofn±æ do cylindra, kiedy przeciwnik stara siê przej¶æ
obok. Je¿eli ramiê(ona) lub ³okieæ(cie) s± poza jego cylindrem i nast±pi kontakt, to ma miejsce blokowanie lub trzymanie.

33.10. Dotykanie przeciwników d³oni±(ñmi) i/lub rêk±(ami)Dotykanie przeciwnika rêk±(ami) niekoniecznie jest, samo w
sobie, naruszeniem przepisów.
Gwizdek.pl - oficjalna strona Kolegium S%uFFFDdzi%uFFFDw i Podlaskiego Zwi%uFFFDzku Koszyk%uFFFDwki
http://www.stary.gwizdek.pl
Kreator PDF
Utworzono 10 September, 2010, 17:51

Sêdziowie musz± zadecydowaæ czy zawodnik powoduj±cy kontakt osi±gn±³ niezas³u¿on± korzy¶æ. Je¿eli zetkniêcie
spowodowane przez zawodnika w jakikolwiek sposób ogranicza swobodê ruchów przeciwnika, to takie zetkniêcie jest
faulem.
Nielegalne u¿ycie rêki(±k) lub wyci±gniêtego(ych) ramienia(on) ma miejsce, kiedy zawodnik obrony kryj±c przeciwnika
z pi³k± lub bez pi³ki, k³adzie i pozostawia w kontakcie z nim rêkê lub ramiê, aby powstrzymaæ jego poruszanie.
Powtarzaj±ce siê dotykanie lub "tr±canie" przeciwnika z pi³k± lub bez pi³ki jest faulem, gdy¿ mo¿e prowadziæ do
zaostrzenia gry.
Faulem zawodnika atakuj±cego z pi³k± jest:
 - "Owiniêcie" lub przytrzymanie ramieniem lub ³okciem zawodnika obrony w celu uzyskania niezas³u¿onej korzy¶ci.
 - Odepchniêcie w celu przeszkodzenia obroñcy w zagraniu lub próbie zagrania pi³k± lub w celu zwiêkszenia
odleg³o¶ci miêdzy sob± a obroñc±.
 - U¿ywanie wyci±gniêtego ramienia lub rêki podczas koz³owania, aby przeszkodziæ przeciwnikowi w zdobyciu
pi³ki.Faulem jest odepchniêcie przeciwnika przez zawodnika atakuj±cego bez pi³ki w celu:
 - Uwolnienia siê do otrzymania podania.
 - Przeszkodzenia przeciwnikowi w zagraniu lub próbie zagrania pi³k±.
 - Zwiêkszenia odleg³o¶ci miêdzy sob± a obroñc±.
33.11. Gra ¶rodkowychZasada pionowo¶ci (zasada cylindra) dotyczy równie¿ gry ¶rodkowych.
Zawodnik atakuj±cy na pozycji ¶rodkowego oraz kryj±cy go przeciwnik musz± wzajemnie respektowaæ swoje prawa
wynikaj±ce z zasady pionowo¶ci (cylinder).
Wypychanie przeciwnika z jego pozycji barkiem lub biodrem oraz ingerowanie w swobodê jego ruchów u¿ywaj±c
wysuniêtych ³okci, ramion, kolan lub innych czê¶ci cia³a jest faulem zawodnika atakuj±cego lub broni±cego na pozycji
¶rodkowego.

33.12. Nielegalne krycie od ty³uNielegalne krycie od ty³u jest zetkniêciem osobistym z przeciwnikiem, spowodowanym
przez zawodnika broni±cego bêd±cego z ty³u. Sam fakt, ¿e zawodnik broni±cy stara siê zagraæ pi³k± nie
usprawiedliwia jego zetkniêcia z przeciwnikiem od ty³u.
33.13. TrzymanieTrzymanie jest nielegalnym zetkniêciem osobistym z przeciwnikiem krêpuj±cym swobodê jego
ruchów. Takie zetkniêcie (trzymanie) odnosiæ siê mo¿e do ka¿dej czê¶ci cia³a.
33.14. PchaniePchanie jest nielegalnym zetkniêciem osobistym z jak±kolwiek czê¶ci± cia³a przeciwnika, które ma
miejsce wtedy, gdy zawodnik si³± przesuwa lub próbuje przesun±æ przeciwnika, który posiada lub nie posiada pi³ki.
Zamknij
Art. 34. Faul osobisty
34.1. Definicja34.1.1. Faul osobisty jest faulem zawodnika, zwi±zanym z zetkniêciem z przeciwnikiem, niezale¿nie od
tego czy pi³ka jest ¿ywa, czy martwa.
Zawodnik nie mo¿e trzymaæ, blokowaæ, pchaæ, szar¿owaæ, podstawiaæ nogi lub powstrzymywaæ poruszania siê przeciwnika
u¿ywaj±c wyci±gniêtej rêki, ramienia, ³okcia, barku, biodra, nogi, kolana lub stopy, b±d¼ cia³a odchylonego do
pozycji innej ni¿ "normalna" (poza w³asnym
cylindrem), ani te¿ graæ w sposób brutalny.

34.2. KaraFaul osobisty nale¿y zapisaæ winnemu zawodnikowi.
Gwizdek.pl - oficjalna strona Kolegium S%uFFFDdzi%uFFFDw i Podlaskiego Zwi%uFFFDzku Koszyk%uFFFDwki
http://www.stary.gwizdek.pl
Kreator PDF
Utworzono 10 September, 2010, 17:51

34.2.1. Je¿eli faul pope³niono na zawodniku, który nie jest w akcji rzutowej:
 - Gra zostaje wznowiona wprowadzeniem pi³ki przez dru¿ynê poszkodowan± najbli¿ej miejsca naruszenia przepisu.
 - Je¿eli dru¿yna pope³niaj±ca faul przekroczy³a limit fauli, stosuje siê postanowienia art. 41 (Faule dru¿yny:
kara)34.2.2. Je¿eli faul pope³niono na zawodniku, który jest w akcji rzutowej, to temu zawodnikowi zostan± przyznane
rzuty wolne w nastêpuj±cej ilo¶ci:
 - Je¿eli rzut z gry jest celny, punkty zostaj± zaliczone i przyznany jeden (1) rzut wolny.
 - Je¿eli rzut z pola rzutów za dwa (2) punkty jest niecelny - dwa (2) rzuty wolne.
 - Je¿eli rzut z pola rzutów za trzy (3) punkty jest niecelny - trzy (3) rzuty wolne.
 - Je¿eli zawodnik jest faulowany w trakcie lub tu¿ przed tym, jak brzmi sygna³ zegara czasu gry, oznajmiaj±cy koniec
czê¶ci meczu lub sygna³ urz±dzenia 24 sekund i pi³ka jest jeszcze w rêkach(ce) zawodnika, a nastêpnie wpada do
kosza, to punkty nie zostaj± zaliczone. Zawodnikowi zostaj± przyznane dwa (2) lub trzy (3) rzuty wolne.
Zamknij

Art. 35. Faul obustronny
35.1. DefinicjaFaul obustronny ma miejsce, kiedy dwaj zawodnicy przeciwnych dru¿yn pope³niaj± przeciwko sobie faule
osobiste mniej wiêcej w tym samym czasie.
35.2. Kara:35.2.1. Faul osobisty nale¿y zapisaæ ka¿demu winnemu zawodnikowi. Nie przyznaje siê rzutów wolnych.
35.2.2. Grê nale¿y wznowiæ w nastêpuj±cy sposób:
 - Je¿eli w tym samym czasie zosta³ zdobyty kosz z gry lub jedynego b±d¼ ostatniego rzutu
wolnego, pi³ka zostanie wprowadzona z linii koñcowej przez przeciwników dru¿yny, która zdoby³a kosz.
 - Je¿eli dru¿yna by³a w posiadaniu pi³ki lub mia³a prawo do niej, pi³ka zostanie przyznana tej
dru¿ynie do wprowadzenia z miejsca najbli¿ej naruszenia przepisów.
 - Je¿eli ¿adna z dru¿yn nie by³a w posiadaniu pi³ki, ani nie mia³a do niej prawa, ma miejsce sytuacja rzutu
sêdziowskiego.

Zamknij
Art. 36.	Faul niesportowy
Art. 36. Faul niesportowy
36.1. Definicja36.1.1. Faul niesportowy jest faulem osobistym pope³nionym przez zawodnika, którego akcja w ocenie
sêdziego nie jest uzasadnion± prób± bezpo¶redniego zagrania pi³k± zgodn± z duchem i intencj± przepisów.
36.1.2. Faule niesportowe musz± byæ interpretowane tak samo w trakcie trwania ca³ego meczu.
36.1.3. Sêdzia musi oceniaæ tylko akcjê.
36.1.4. By zdecydowaæ, czy faul jest niesportowy, sêdziowie musz± stosowaæ nastêpuj±ce zasady:
 - Je¿eli zawodnik nie stara siê zagraæ pi³k± i nastêpuje kontakt, jest to faul niesportowy.
 - Je¿eli w zamierzeniu zdobycia pi³ki zawodnik powoduje nadmierny kontakt (ciê¿ki faul), taki kontakt powinien zostaæ
uznany za faul niesportowy.
 - Je¿eli zawodnik pope³nia faul wykonuj±c uzasadniony ruch zmierzaj±cy do zagrania pi³k± (naturalne zagranie
koszykarskie), nie jest to faul niesportowy.36.2. Kara
36.2.1. Faul niesportowy nale¿y zapisaæ winnemu zawodnikowi.
Gwizdek.pl - oficjalna strona Kolegium S%uFFFDdzi%uFFFDw i Podlaskiego Zwi%uFFFDzku Koszyk%uFFFDwki
http://www.stary.gwizdek.pl
Kreator PDF
Utworzono 10 September, 2010, 17:51

36.2.2. Zawodnikowi faulowanemu zostaj± przyznane rzut(y) wolny(e), po czym nast±pi:
 - Wprowadzenie pi³ki na przed³u¿eniu linii ¶rodkowej naprzeciw stolika sêdziowskiego.
 - Rzut sêdziowski w kole ¶rodkowym na rozpoczêcie pierwszej kwarty meczu.
Liczba przyznanych rzutów wolnych powinna byæ nastêpuj±ca:
 - Je¿eli faul pope³niono na zawodniku, który nie jest w akcji rzutowej: dwa (2) rzuty wolne.
 - Je¿eli faul pope³niono na zawodniku, który jest w akcji rzutowej, a rzut jest celny: punkty zostaj± zaliczone i dodatkowo
przyznany jeden (1) rzut wolny.
 - Je¿eli faul pope³niono na zawodniku, który jest w akcji rzutowej, a rzut jest niecelny: dwa
(2) lub trzy (3) rzuty wolne.
Zamknij

Art. 37.	Faul dyskwalifikuj±cy
Art. 37. Faul dyskwalifikuj±cy
37.1. Definicja37.1.1. Faulem dyskwalifikuj±cym jest ra¿±co niesportowe zachowanie zawodnika, zmiennika, trenera,
asystenta trenera lub osoby towarzysz±cej.
37.1.2. Zawodnik podlega dyskwalifikacji równie¿ wtedy, kiedy zostaje ukarany dwoma (2) faulami niesportowymi.
37.1.3. Trener podlega dyskwalifikacji równie¿ wtedy, kiedy:
 - Zostaje ukarany dwoma (2) faulami technicznymi ("C") orzeczonymi w konsekwencji jego osobistego niesportowego
zachowania.
 - Zostaje ukarany trzema (3) faulami technicznymi ("B") w konsekwencji niesportowego zachowania osób znajduj±cych
siê na ³awce dru¿yny (asystent trenera, zmiennik lub osoba towarzysz±ca) lub w wyniku trzech (3) fauli technicznych, z
których jeden (1) zosta³ orzeczony przeciwko trenerowi ("C").37.1.4. Je¶li zawodnik lub trener zostaje zdyskwalifikowany
w zwi±zku z art. 37.1.2. lub art. 37.1.3., to taki faul niesportowy lub techniczny jest jedynym faulem, który nale¿y ukaraæ i
¿adna
dodatkowa kara za dyskwalifikacjê nie zostanie przyznana.
37.1.5. Zdyskwalifikowanego trenera zast±pi asystent trenera wpisany do protoko³u meczu. Je¿eli asystenta trenera nie
wpisano do protoko³u, trenera zast±pi kapitan.
37.2. Kara
37.2.1. Faul dyskwalifikuj±cy zapisuje siê winnemu.
37.2.2. Zostaje on zdyskwalifikowany i odes³any do szatni swojej dru¿yny, gdzie pozostanie przez czas trwania meczu
lub, je¿eli bêdzie wola³, opu¶ci budynek.
37.2.3. Rzut(y) wolny(e) zostaje(±) przyznany(e):
 - Dowolnemu przeciwnikowi w przypadku faula nie zwi±zanego z zetkniêciem osobistym.
 - Zawodnikowi faulowanemu w przypadku faula zwi±zanego z zetkniêciem osobistym.
Po czym nast±pi:
 - Wprowadzenie pi³ki na przed³u¿eniu linii ¶rodkowej naprzeciw stolika sêdziowskiego.
 - Rzut sêdziowski w kole ¶rodkowym na rozpoczêcie pierwszej kwarty meczu.
37.2.4. Liczba przyznanych rzutów wolnych powinna byæ nastêpuj±ca:
 - Je¿eli faul pope³niono na zawodniku, który nie jest w akcji rzutowej lub jest to faul techniczny: dwa (2) rzuty wolne.
 - Je¿eli faul pope³niono na zawodniku, który jest w akcji rzutowej, a rzut jest celny: punkty zostaj± zaliczone i dodatkowo
przyznany jeden (1) rzut wolny.
 - Je¿eli faul pope³niono na zawodniku, który jest w akcji rzutowej, a rzut jest niecelny: dwa (2) lub trzy (3) rzuty wolne.
Zamknij

Art. 38. Faul techniczny
Gwizdek.pl - oficjalna strona Kolegium S%uFFFDdzi%uFFFDw i Podlaskiego Zwi%uFFFDzku Koszyk%uFFFDwki
http://www.stary.gwizdek.pl
Kreator PDF
Utworzono 10 September, 2010, 17:51

Art. 38. Faul techniczny
38.1. Zasady zachowania38.1.1. W³a¶ciwy przebieg meczu wymaga pe³nej i lojalnej wspó³pracy cz³onków obu dru¿yn
(zawodników, zmienników, trenerów, asystentów trenerów i osób towarzysz±cych) z sêdziami, sêdziami stolikowymi i
komisarzem.
38.1.2. Ka¿da dru¿yna ma prawo staraæ siê o zwyciêstwo najlepiej jak potrafi, ale musi te starania realizowaæ w duchu
sportowej i uczciwej rywalizacji.
38.1.3. Jakiekolwiek umy¶lne lub powtarzaj±ce siê pogwa³cenie tej wspó³pracy, b±d¼ ducha niniejszego przepisu,
potraktowane zostanie jako faul techniczny.
38.1.4. Sêdziowie mog± zapobiec faulom technicznym poprzez ostrzeganie lub nawet ignorowanie drobnych
technicznych naruszeñ o charakterze administracyjnym, które w oczywisty sposób nie s± umy¶lne i nie wp³ywaj±
bezpo¶rednio na przebieg meczu, chyba ¿e - pomimo ostrze¿eñ - powtarzaj± siê.
38.1.5. Je¶li techniczne naruszenie przepisów zostaje odkryte po tym, jak pi³ka sta³a siê ¿ywa, gra powinna zostaæ
zatrzymana i orzeczony faul techniczny. Kara powinna zostaæ wykonana tak, jakby faul techniczny zosta³ pope³niony w
momencie, kiedy zosta³ orzeczony. Cokolwiek wydarzy³o siê pomiêdzy wyst±pieniem naruszenia a zatrzymaniem gry
pozostaje w mocy.
38.2. Akty przemocy
38.2.1. Podczas meczu mog± zdarzyæ siê akty przemocy sprzeczne z duchem sportowego wspó³zawodnictwa i zasady
fair play. Powinny one byæ natychmiast powstrzymane przez sêdziów i je¶li to niezbêdne, przez si³y odpowiedzialne za
utrzymanie porz±dku publicznego.
38.2.2. Kiedy dochodzi do aktów przemocy pomiêdzy zawodnikami, zmiennikami, trenerami lub osobami towarzysz±cymi
na boisku lub w jego s±siedztwie, sêdziowie musz± podj±æ niezbêdne dzia³ania, aby je powstrzymaæ.
38.2.3. Ka¿da z wy¿ej wymienionych osób, która jest winna ra¿±cych aktów agresji wobec
przeciwników lub sêdziów, powinna zostaæ zdyskwalifikowana. Sêdziowie musz± z³o¿yæ sprawozdanie ze zdarzenia
organowi odpowiedzialnemu za rozgrywki.
38.2.4. Funkcjonariusze publicznych s³u¿b porz±dkowych mog± wej¶æ na boisko tylko na pro¶bê sêdziów. Jednak¿e,
gdyby widzowie wkroczyli na boisko z wyra¼nym zamiarem pope³nienia aktów przemocy, funkcjonariusze publicznych
s³u¿b porz±dkowych musz± interweniowaæ natychmiast, aby zapewniæ bezpieczeñstwo dru¿yn i sêdziów.
38.2.5. Wszystkie inne miejsca, w³±cznie z wej¶ciami, wyj¶ciami, korytarzami, szatniami itp., podlegaj± jurysdykcji
organizatora meczu oraz s³u¿b odpowiedzialnych za utrzymanie porz±dku publicznego.
38.2.6. Sêdziowie nie mog± pozwoliæ na dzia³ania zawodników, zmienników, trenerów, asystentów trenerów oraz osób
towarzysz±cych, które mog± doprowadziæ do zniszczenia wyposa¿enia hali.
Sêdziowie po zauwa¿eniu takiego postêpowania musz± bezzw³ocznie ostrzec trenera winnej dru¿yny.
W przypadku powtórzenia siê takiego postêpowania, nale¿y natychmiast orzec faul techniczny wobec winnej(ych)
osoby(ób).
Decyzje podjête przez sêdziów s± ostateczne i nie mog± byæ lekcewa¿one lub kwestionowane.
38.3. Definicja
38.3.1. Faul techniczny zawodnika, to faul nie zwi±zany z zetkniêciem z przeciwnikiem wynikaj±cy z poni¿szych
sytuacji, lecz nieograniczony tylko do nich:
 - Lekcewa¿enie ostrze¿eñ sêdziów.
 - Obra¼liwe dotykanie sêdziów, komisarza, sêdziów stolikowych lub osób znajduj±cych siê na ³awce dru¿yny.
 - Obra¼liwe zwracanie siê do sêdziów, komisarza, sêdziów stolikowych b±d¼ przeciwników.
 - U¿ywanie jêzyka lub gestów, które mog± byæ uznane za obra¼liwe, b±d¼ podburzaj±ce publiczno¶æ.
 - Zaczepianie przeciwnika, b±d¼ zas³anianie mu widoku przez wymachiwanie rêkami tu¿ przed jego oczami.
Gwizdek.pl - oficjalna strona Kolegium S%uFFFDdzi%uFFFDw i Podlaskiego Zwi%uFFFDzku Koszyk%uFFFDwki
http://www.stary.gwizdek.pl
Kreator PDF
Utworzono 10 September, 2010, 17:51

- Opó¼nianie gry przez celowe dotykanie pi³ki po tym, jak przesz³a przez kosz.
 - Opó¼nianie gry przez uniemo¿liwienie szybkiego wprowadzenia pi³ki.
 - Padanie na pod³ogê - udawanie faula.
 - Chwytanie obrêczy kosza w taki sposób, ¿e ca³a waga zawodnika jest przez tê obrêcz podtrzymywana, chyba ¿e
zawodnik chwyta na chwilê obrêcz po wsadzie lub - w ocenie sêdziego - stara siê unikn±æ kontuzji swojej lub innego
zawodnika.
 - Nielegalne dotykanie pi³ki lub ingerencja w jej lot (przez obroñcê) podczas jedynego lub ostatniego rzutu wolnego. W
wyniku b³êdu jeden (1) punkt zostaje zaliczony dru¿ynie atakuj±cej, po czym nale¿y orzec faul techniczny wobec
winnego obroñcy.
38.3.2. Faul techniczny trenera, asystenta trenera, zmiennika lub osoby towarzysz±cej, to faul za obra¼liwe zwracanie
siê lub dotykanie sêdziów, komisarza, sêdziów stolikowych lub przeciwników, lub naruszenie przepisów o charakterze
proceduralnym lub administracyjnym.
38.4. Kara
38.4.1. Je¶li faul techniczny zostaje pope³niony przez:
 - Zawodnika, to nale¿y zapisaæ faul techniczny temu zawodnikowi i zaliczyæ go do fauli dru¿yny.
 - Trenera ("C"), asystenta trenera ("B"), zmiennika ("B") lub osoby towarzysz±cej ("B"), to
nale¿y zapisaæ faul techniczny trenerowi i nie zaliczaæ go do fauli dru¿yny.38.4.2. Przeciwnikom zostaj± przyznane dwa (2)
rzuty wolne, po czym nast±pi:
 - Wprowadzenie pi³ki na przed³u¿eniu linii ¶rodkowej naprzeciw stolika sêdziowskiego.
 - Rzut sêdziowski w kole ¶rodkowym na rozpoczêcie pierwszej kwarty meczu.
Zamknij

Art. 39.	Bójka
Art. 39. Bójka
39.1. DefinicjaBójka jest dzia³aniem fizycznym miêdzy dwoma lub wiêcej osobami z przeciwnych dru¿yn (zawodnicy,
zmiennicy, trenerzy, asystenci trenerów i osoby towarzysz±ce).
Ten artyku³ odnosi siê tylko do zmienników, trenerów, asystentów trenerów i osób
towarzysz±cych, którzy opuszcz± strefê ³awki dru¿yny podczas bójki lub w ka¿dej sytuacji, która mo¿e doprowadziæ do bójki.
39.2. Przepis
39.2.1. Zmiennicy lub osoby towarzysz±ce, które opuszcz± strefê ³awki dru¿yny podczas bójki lub w ka¿dej sytuacji, która
mo¿e doprowadziæ do bójki musz± zostaæ zdyskwalifikowani.
39.2.2. Aby pomóc sêdziom w utrzymaniu lub przywróceniu porz±dku, tylko trener i/lub asystent trenera mo¿e opu¶ciæ
strefê ³awki dru¿yny podczas bójki lub w ka¿dej sytuacji, która mo¿e doprowadziæ do bójki. W takiej sytuacji trener i/lub
asystent trenera nie zostanie zdyskwalifikowany.
39.2.3. Je¶li trener i/lub asystent trenera opuszcza strefê ³awki dru¿yny i nie pomaga lub nie próbuje pomagaæ sêdziom
w utrzymaniu lub przywróceniu porz±dku, musi zostaæ zdyskwalifikowany.
39.3. Kara
39.3.1. Niezale¿nie od liczby zdyskwalifikowanych za opuszczenie strefy ³awki dru¿yny trenerów, zmienników lub osób
towarzysz±cych, wobec winnego trenera zostaje orzeczony pojedynczy (1) faul techniczny ("B").
39.3.2. W sytuacji, gdy na mocy tego artyku³u, cz³onkowie obu dru¿yn zostaj± zdyskwalifikowani i nie ma innych kar do
wykonania, gra zostanie wznowiona nastêpuj±co:
 - Je¿eli w tym samym czasie zosta³ zdobyty kosz z gry, pi³ka zostanie wprowadzona z linii koñcowej przez
przeciwników dru¿yny, która zdoby³a kosz.
 - Je¿eli dru¿yna by³a w posiadaniu pi³ki lub mia³a prawo do niej, pi³ka zostanie przyznana tej dru¿ynie do
wprowadzenia z przed³u¿enia linii ¶rodkowej naprzeciw stolika sêdziowskiego.
 - Je¿eli ¿adna z dru¿yn nie by³a w posiadaniu pi³ki ani nie mia³a prawa do niej, ma miejsce sytuacja rzutu
sêdziowskiego.39.3.3. Wszystkie faule dyskwalifikuj±ce nale¿y zapisaæ zgodnie z opisem w B.8.3. i nie zaliczaæ do fauli
Gwizdek.pl - oficjalna strona Kolegium S%uFFFDdzi%uFFFDw i Podlaskiego Zwi%uFFFDzku Koszyk%uFFFDwki
http://www.stary.gwizdek.pl
Kreator PDF
Utworzono 10 September, 2010, 17:51

dru¿yny.
39.3.4. Wszystkie kary za faule, które zosta³y orzeczone przed sytuacj± bójki, nale¿y wykonaæ zgodnie z art. 42 (Sytuacje
specjalne).
Zamknij

PRZEPIS 7 - POSTANOWIENIA OGÓLNE
Art. 40. Piêæ fauli zawodnika
40.1. Zawodnik, który pope³ni³ piêæ (5) fauli, osobistych i/lub technicznych, zostanie o tym poinformowany przez
sêdziego i musi natychmiast opu¶ciæ grê. Jego zmiana musi zostaæ dokonana w ci±gu trzydziestu (30) sekund.
40.2. Faul zawodnika, który wcze¶niej pope³ni³ swój pi±ty (5) faul, traktuje siê jako faul zawodnika wykluczonego z gry i
zostaje zapisany trenerowi ("B").
Zamknij
Art. 41.	Faule dru¿yny: kara za przekroczenie limitu
Art. 41. Faule dru¿yny: kara
41.1. Definicja41.1.1. Dru¿yna podlega karze za faule dru¿yny, kiedy pope³ni³a ju¿ cztery (4) faule w kwarcie meczu.
41.1.2. Wszystkie faule dru¿yny pope³nione w przerwie meczu powinny byæ traktowane jak pope³nione w kwarcie meczu
lub dogrywce nastêpuj±cej bezpo¶rednio po tej przerwie.
41.1.3. Wszystkie faule dru¿yny pope³nione w dogrywce powinny byæ traktowane jak pope³nione w czwartej kwarcie.
41.2. Przepis
41.2.1. Kiedy dru¿yna podlega karze za faule dru¿yny, to wszystkie nastêpne faule osobiste na przeciwniku, który nie
jest w akcji rzutowej, bêd± karane dwoma (2) rzutami wolnymi zamiast wprowadzenia pi³ki.
41.2.2. Je¶li faul osobisty pope³nia zawodnik dru¿yny posiadaj±cej ¿yw± pi³kê lub maj±cej prawo do pi³ki, to taki faul
nale¿y ukaraæ wprowadzeniem pi³ki przez przeciwników.

Zamknij
Art. 42. Faule w specjalnych sytuacjach
Art. 42. Sytuacje specjalne
Gwizdek.pl - oficjalna strona Kolegium S%uFFFDdzi%uFFFDw i Podlaskiego Zwi%uFFFDzku Koszyk%uFFFDwki
http://www.stary.gwizdek.pl
Kreator PDF
Utworzono 10 September, 2010, 17:51

42.1. Definicja42.1.1. Sytuacje specjalne mog± mieæ miejsce, kiedy podczas tego samego okresu zatrzymania zegara po
naruszeniu przepisów, pope³nione zostaj± kolejne faule.
42.2. Procedura
42.2.1. Wszystkie faule nale¿y zapisaæ i ustaliæ kary.
42.2.2. Nale¿y ustaliæ kolejno¶æ pope³nienia fauli.
42.2.3. Wszystkie równe kary przeciwko obu dru¿ynom oraz kary za faule obustronne, nale¿y skasowaæ w kolejno¶ci w
jakiej zosta³y orzeczone. Kary raz skasowane uwa¿a siê za nieby³e.
42.2.4. Prawo do posiadania pi³ki w wyniku ostatniej kary, jaka jest do wykonania, kasuje wszystkie wcze¶niejsze prawa
do posiadania pi³ki.
42.2.5. Po tym, jak podczas wykonywania kary pi³ka sta³a siê ¿ywa przy pierwszym lub jedynym rzucie wolnym lub
przy wprowadzaniu pi³ki, kara ta nie mo¿e wiêcej pos³u¿yæ do skasowania innej kary.
42.2.6. Wszystkie pozosta³e kary powinny zostaæ wykonane w kolejno¶ci, w jakiej zosta³y orzeczone.
42.2.7. Je¶li po skasowaniu równych kar przeciwko obu dru¿ynom nie ma wiêcej kar do wykonania, grê nale¿y wznowiæ
w nastêpuj±cy sposób:
 - Je¿eli w tym samym czasie zosta³ zdobyty kosz z gry, pi³ka zostanie wprowadzona z linii koñcowej przez
przeciwników dru¿yny, która zdoby³a kosz.
 - Je¿eli dru¿yna by³a w posiadaniu pi³ki lub mia³a prawo do niej, pi³ka zostanie przyznana tej dru¿ynie do
wprowadzenia z miejsca najbli¿ej naruszenia przepisów.
 - Je¿eli ¿adna z dru¿yn nie by³a w posiadaniu pi³ki, ani nie mia³a do niej prawa, ma miejsce sytuacja rzutu
sêdziowskiego.
Zamknij

Art. 43. Rzuty wolne
43.1. Definicja43.1.1. Rzut wolny jest okazj± dan± zawodnikowi do zdobycia jednego (1) punktu zza linii rzutów wolnych i
wewn±trz pó³kola bez przeszkód ze strony przeciwnika.
43.1.2. Blokiem rzutów wolnych definiuje siê wszystkie rzuty wolne i/lub nastêpuj±ce po nich posiadanie pi³ki,
wynikaj±ce z kary za pojedynczy faul.
43.2. Przepis
43.2.1. Kiedy orzeczony zostaje faul, za który kar± jest przyznanie rzutu(ów) wolnego(ych):
 - Zawodnik, przeciwko któremu pope³niono faul, wykona rzut(y) wolny(e).
 - Je¿eli zg³oszono pro¶bê o zmianê tego zawodnika, musi on wykonaæ rzut(y) wolny(e) przed opuszczeniem boiska.
 - Je¿eli musi on opu¶ciæ boisko z powodu kontuzji, pi±tego faula lub dyskwalifikacji, jego zmiennik wykona rzut(y)
wolny(e). Je¶li nie ma ju¿ zmiennika, rzut(y) wolny(e) wykona dowolny zawodnik tej dru¿yny.43.2.2. Kiedy orzeczony
zostaje faul techniczny, rzut(y) wolny(e) wykona dowolny zawodnik dru¿yny przeciwnej.
43.2.3. Zawodnik wykonuj±cy rzuty wolne:
 - Zajmie pozycjê za lini± rzutów wolnych i wewn±trz pó³kola.
 - Mo¿e zastosowaæ dowoln± metodê rzutu do kosza, ale musi rzuciæ tak, aby pi³ka wpad³a do kosza od góry lub
dotknê³a obrêczy.
 - Wykona rzut w ci±gu piêciu (5) sekund od momentu, kiedy sêdzia odda³ mu pi³kê do dyspozycji.
 - Nie dotknie linii rzutów wolnych ani boiska za ni± do momentu, kiedy pi³ka wpadnie do kosza lub dotknie obrêczy.
 - Nie wykona zwodu pozoruj±cego rzut wolny.43.2.4. Zawodnicy na miejscach przy polu rzutów wolnych s± uprawnieni do
zajmowania tych miejsc na przemian. Miejsca te maj± jeden (1) metr g³êboko¶ci (rysunek 6).
Zawodnicy na miejscach przy polu rzutów wolnych nie mog±:
Gwizdek.pl - oficjalna strona Kolegium S%uFFFDdzi%uFFFDw i Podlaskiego Zwi%uFFFDzku Koszyk%uFFFDwki
http://www.stary.gwizdek.pl
Kreator PDF
Utworzono 10 September, 2010, 17:51

- Zajmowaæ miejsc, do których nie s± uprawnieni.
 - Wchodziæ do obszaru ograniczonego, strefy neutralnej lub opuszczaæ miejsc przy polu rzutów wolnych do momentu, kiedy
pi³ka opu¶ci rêkê(ce) zawodnika wykonuj±cego rzut wolny.
 - Przeciwnicy nie mog± swoim zachowaniem rozpraszaæ zawodnika wykonuj±cego rzut wolny.

43.2.5. Wszyscy zawodnicy, którzy nie zajmuj± miejsc przy polu rzutów wolnych, musz± pozostaæ za przed³u¿eniem linii
rzutów wolnych oraz za lini± rzutów za trzy (3) punkty do momentu, kiedy pi³ka dotknie obrêczy lub rzut wolny zostanie
zakoñczony.
43.2.6. Podczas rzutu(ów) wolnego(ych), po którym(ych) ma nast±piæ kolejny(e) blok(i) rzutów wolnych lub wprowadzenie
pi³ki, wszyscy zawodnicy musz± pozostaæ za przed³u¿eniem linii rzutów wolnych oraz za lini± rzutów za trzy (3) punkty.

Naruszenie art. 43.2.3., 43.2.4., 43.2.5. lub 43.2.6. jest b³êdem.
43.3. Kara
43.3.1. Je¿eli b³±d pope³nia zawodnik wykonuj±cy rzut wolny:
 - ¯adne punkty nie zostaj± zaliczone.
 - Je¶li jakikolwiek b³±d zostaje pope³niony przez innego zawodnika bezpo¶rednio przed, w tym samym czasie, b±d¼
tu¿ po tym, jak wykonuj±cy rzut wolny pope³ni³ b³±d, to b³±d pope³niony przez innego zawodnika zostaje
pominiêty.Pi³kê przyznaje siê dru¿ynie przeciwnej do wprowadzenia z przed³u¿enia linii rzutów wolnych, chyba ¿e
nastêpuje(±) kolejny(e) rzut(y) wolny(e).
43.3.2. Je¶li rzut wolny jest celny i b³±d zostaje pope³niony przez jakiegokolwiek zawodnika innego ni¿ wykonuj±cy rzut
wolny:
 - Zdobyty kosz zostaje zaliczony.
 - B³±d zostaje pominiêty.W sytuacji, kiedy ostatni lub jedyny rzut wolny jest celny, pi³kê przyznaje siê przeciwnikom
do wprowadzenia z linii koñcowej.
43.3.3. Je¶li rzut wolny jest niecelny i b³±d zostaje pope³niony przez:
 - Partnera zawodnika wykonuj±cego ostatni lub jedyny rzut wolny, pi³kê przyznaje siê przeciwnikom do wprowadzenia
z przed³u¿enia linii rzutów wolnych, chyba ¿e dru¿yna wykonuj±cego ten rzut wolny ma nastêpnie prawo do posiadania
pi³ki.
 - Przeciwnika zawodnika wykonuj±cego rzut wolny, wtedy wykonuj±cemu rzut wolny przyznaje siê ponowny rzut wolny.
 - Obie dru¿yny podczas ostatniego lub jedynego rzutu wolnego, wtedy ma miejsce sytuacja rzutu sêdziowskiego.
Zamknij

Art. 44. Pomy³ka mo¿liwa do naprawienia
44.1. Definicja
Sêdziowie mog± naprawiæ pomy³kê powsta³± poprzez mimowolne pominiêcie przepisu tylko w nastêpuj±cych
sytuacjach:
 - Przyznanie niezas³u¿onego(ych) rzutu(ów) wolnego(ych).
 - Zezwolenie niew³a¶ciwemu zawodnikowi na wykonanie rzutu(ów) wolnego(ych).
 - Nieprzyznanie zas³u¿onego(ych) rzutu(ów) wolnego(ych).
 - B³êdne zaliczenie lub nie zaliczenie punktu(ów) przez sêdziów.44.2. Procedura
44.2.1. Aby pomy³ki wymienione powy¿ej mog³y byæ naprawione, musz± zostaæ zauwa¿one przez sêdziego lub
wskazane sêdziemu zanim pi³ka stanie siê ¿ywa po pierwszej martwej pi³ce, po tym jak zegar czasu gry zosta³
w³±czony po zaistnieniu pomy³ki.

To znaczy:
Gwizdek.pl - oficjalna strona Kolegium S%uFFFDdzi%uFFFDw i Podlaskiego Zwi%uFFFDzku Koszyk%uFFFDwki
http://www.stary.gwizdek.pl
Kreator PDF
Utworzono 10 September, 2010, 17:51

Powstaje pomy³ka- Wszystkie pomy³ki nastêpuj± podczas martwej pi³ki.
¯ywa pi³ka- Pomy³ka mo¿liwa do naprawienia.
W³±czenie zegara lub jego dalszy bieg- Pomy³ka mo¿liwa do naprawienia.
Martwa pi³ka- Pomy³ka mo¿liwa do naprawienia.
¯ywa pi³ka- Pomy³ka nie jest ju¿ mo¿liwa do naprawienia.

44.2.2. Sêdzia mo¿e zatrzymaæ grê natychmiast po zauwa¿eniu pomy³ki mo¿liwej do naprawienia, je¶li tylko nie
postawi której¶ z dru¿yn w niekorzystnej sytuacji. Je¶li pomy³ka zostanie zauwa¿ona podczas gry, sekretarz musi czekaæ
do pierwszej martwej pi³ki zanim, u¿ywaj±c swojego sygna³u, zwróci uwagê sêdziów i spowoduje zatrzymanie gry.
44.2.3. Jakiekolwiek faule, uzyskane punkty, czas jaki up³yn±³ i dodatkowe postêpowanie, które mia³o miejsce po
zaistnieniu pomy³ki, a przed jej zauwa¿eniem, nie zostan± anulowane.
44.2.4. Po naprawieniu pomy³ki grê wznawia siê od momentu, w którym zosta³a przerwana w celu dokonania poprawy.
Pi³ka zostanie przyznana do wprowadzenia dru¿ynie, która mia³a do niej prawo w momencie odkrycia pomy³ki.
44.2.5. Je¶li pomy³ka polega na przyznaniu niezas³u¿onego(ych) rzutu(ów) wolnego(ych) lub nieprawid³owy zawodnik
wykona³ rzut(y) wolny(e), to rzut(y) wolny(e) wykonany(e) wskutek tej pomy³ki zostaje(±) anulowany(e), a gra zostanie
wznowiona nastêpuj±co:
 - Je¶li zegar czasu gry nie zosta³ w³±czony po pomy³ce, pi³kê przyznaje siê do wprowadzenia dru¿ynie, której rzuty
wolne zosta³y anulowane.
 - Je¶li zegar czasu gry zosta³ w³±czony po pomy³ce, a:
 - Dru¿yna bêd±ca w posiadaniu pi³ki (lub uprawniona do pi³ki) w momencie, kiedy pomy³ka zostaje zauwa¿ona jest ta
sam± dru¿yn±, która by³a w posiadaniu pi³ki kiedy pomy³ka zaistnia³a, lub
 - ¯adna dru¿yna nie jest w posiadaniu pi³ki, kiedy pomy³ka zostaje zauwa¿ona,pi³kê przyznajê siê dru¿ynie
uprawnionej do wprowadzenia pi³ki w momencie zaistnienia pomy³ki.
 - Je¶li zegar czasu gry zosta³ w³±czony, a pomy³ka zostaje zauwa¿ona, kiedy w posiadaniu pi³ki s± (lub maj± prawo
do pi³ki) przeciwnicy dru¿yny, która by³a w posiadaniu pi³ki w momencie zaistnienia pomy³ki, ma miejsce sytuacja rzutu
sêdziowskiego.
 - Je¶li zegar czasu gry zosta³ w³±czony, a pomy³ka zostaje zauwa¿ona w momencie, kiedy zosta³(y) przyznany(e)
rzut(y) wolny(e) w wyniku kary za faul, to rzut(y) wolny(e) nale¿y wykonaæ, a nastêpnie pi³kê przyznaæ do wprowadzenia
dru¿ynie, która by³a w posiadaniu pi³ki w momencie zaistnienia pomy³ki.
44.2.6. Je¶li pomy³ka polega na nieprzyznaniu zas³u¿onego(ych) rzutu(ów) wolnego(ych), to:
 - Je¶li nie nast±pi³a zmiana posiadania pi³ki, gra zostanie wznowiona po naprawieniu pomy³ki tak, jak po normalnym
rzucie wolnym.
 - Je¶li ta sama dru¿yna zdobywa punkty po tym, jak omy³kowo otrzyma³a pi³kê do wprowadzenia, pomy³kê pomija
siê.44.2.7. Po zauwa¿eniu pomy³ki, któr± wci±¿ mo¿na naprawiæ:
 - Je¶li zawodnik, który ma uczestniczyæ w naprawieniu pomy³ki, znajduje siê na ³awce dru¿yny po przepisowej zmianie
(nie po dyskwalifikacji lub pope³nieniu pi±tego (5) faula), musi on powróciæ na boisko, aby wzi±æ udzia³ w naprawieniu
pomy³ki (w tym momencie staje siê zawodnikiem).
Po naprawieniu pomy³ki zawodnik ten mo¿e pozostaæ w grze, chyba ¿e zostanie zg³oszona pro¶ba o przepisow±
zmianê, to wtedy mo¿e on opu¶ciæ boisko.
 - Je¶li zawodnik zosta³ zmieniony wskutek pope³nienia pi±tego (5) faula lub dyskwalifikacji, jego zmiennik musi
uczestniczyæ w naprawieniu pomy³ki.44.2.8. Pomy³ki mo¿liwe do naprawienia nie mog± byæ poprawione po podpisaniu
protoko³u meczu przez sêdziego g³ównego.
44.2.9. Wszelkie pomy³ki lub b³êdy zapisu pope³nione przez sekretarza oraz b³êdy pomiaru czasu pope³nione przez
mierz±cego czas gry dotycz±ce wyniku, liczby fauli, przerw na ¿±danie lub czasu gry, mog± byæ naprawiane przez
sêdziów w dowolnym momencie przed podpisaniem protoko³u przez sêdziego g³ównego.
Zamknij

PRZEPIS 8 - POSTANOWIENIA OGÓLNE
Art. 45. Sêdziowie, sêdziowie stolikowi i komisarz
Art. 45. Sêdziowie, sêdziowie stolikowi, komisarz
Gwizdek.pl - oficjalna strona Kolegium S%uFFFDdzi%uFFFDw i Podlaskiego Zwi%uFFFDzku Koszyk%uFFFDwki
http://www.stary.gwizdek.pl
Kreator PDF
Utworzono 10 September, 2010, 17:51

45.1. Sêdziami s±: sêdzia g³ówny i jeden lub dwóch sêdziów pomocniczych. Asystuj± im sêdziowie stolikowi oraz
komisarz.
45.2. Sêdziami stolikowymi s±: sekretarz, asystent sekretarza, mierz±cy czas gry i mierz±cy czas 24 sekund.
45.3. Komisarz powinien siedzieæ pomiêdzy sekretarzem i mierz±cym czas gry. Jego obowi±zkiem podczas meczu jest
przede wszystkim nadzorowanie pracy sêdziów stolikowych oraz wspieranie sêdziego g³ównego i sêdziego(ów)
pomocniczego(ych) w zapewnieniu sprawnego przebiegu meczu.
45.4. Sêdziowie wyznaczeni do prowadzenia meczu nie mog± byæ w jakikolwiek sposób zwi±zani z dru¿ynami
wystêpuj±cymi na boisku.
45.5. Sêdziowie, sêdziowie stolikowi i komisarz powinni prowadziæ mecz zgodnie z niniejszymi przepisami i nie maj±
prawa godziæ siê na zmianê tych przepisów.
45.6. Strój sêdziów boiskowych powinien sk³adaæ siê z koszulki sêdziowskiej, d³ugich czarnych spodni oraz czarnych
koszykarskich butów i czarnych skarpet.
45.7. Sêdziowie powinni byæ jednakowo ubrani. Równie¿ sêdziowie stolikowi powinni byæ jednakowo ubrani.
Zamknij

Art. 46. Sêdzia g³ówny: obowi±zki i uprawnienia
Sêdzia g³ówny:46.1. Sprawdza i zatwierdza ca³e wyposa¿enie, jakie ma byæ u¿yte podczas meczu.
46.2. Wyznacza oficjalny zegar meczu, urz±dzenie 24 sekund, stoper oraz poznaje sêdziów stolikowych.
46.3. Wybiera pi³kê do gry spo¶ród przynajmniej dwóch (2) u¿ywanych pi³ek dostarczonych przez dru¿ynê gospodarzy.
Je¶li ¿adna z tych pi³ek nie jest odpowiednia do gry, mo¿e wybraæ najlepsz± z innych dostêpnych pi³ek.
46.4. Nie zezwala ¿adnemu zawodnikowi na noszenie przedmiotów, które mog± spowodowaæ kontuzje innych zawodników.
46.5. Wykonuje rzut sêdziowski na rozpoczêcie pierwszej kwarty oraz administruje wprowadzenie pi³ki na
rozpoczêcie kolejnych czê¶ci meczu.
46.6. Ma prawo przerwania meczu je¿eli usprawiedliwiaj± to zaistnia³e warunki.
46.7. Ma prawo zdecydowania o przegranej dru¿yny walkowerem.
46.8. Starannie sprawdza protokó³ po zakoñczeniu meczu lub zawsze wtedy, gdy uzna to za niezbêdne.
46.9. Zatwierdza i podpisuje protokó³ po zakoñczeniu meczu koñcz±c tym samym obowi±zki sêdziów i zwi±zek sêdziów
z meczem. Uprawnienia sêdziów zaczynaj± siê z chwil± ich przybycia na boisko dwadzie¶cia (20) minut przed
wyznaczon± godzin± rozpoczêcia meczu i koñcz± siê z up³yniêciem czasu gry zaaprobowanym przez sêdziów.
46.10. Opisuje na odwrocie protoko³u, przed jego podpisaniem, takie sytuacje jak walkower, niesportowe zachowanie
zawodników, trenerów, asystentów trenerów lub osób towarzysz±cych, które mia³o miejsce dwadzie¶cia (20) minut przed
wyznaczon± godzin± rozpoczêcia meczu oraz
pomiêdzy zakoñczeniem czasu gry a zatwierdzeniem i podpisaniem protoko³u. W takim przypadku sêdzia g³ówny
(komisarz, je¶li jest obecny) musi wys³aæ szczegó³owy raport do odpowiednich w³adz nadzoruj±cych rozgrywki.
46.11. Podejmuje ostateczn± decyzjê zawsze wtedy, kiedy sytuacja tego wymaga lub sêdziowie nie s± zgodni. W celu
podjêcia ostatecznej decyzji mo¿e skonsultowaæ siê z sêdzi±(ami) pomocniczym(i), komisarzem i/lub sêdziami
stolikowymi.
46.12. Ma prawo podejmowania decyzji w ka¿dej kwestii nie uwzglêdnionej wyra¼nie w niniejszych przepisach.
Gwizdek.pl - oficjalna strona Kolegium S%uFFFDdzi%uFFFDw i Podlaskiego Zwi%uFFFDzku Koszyk%uFFFDwki
http://www.stary.gwizdek.pl
Kreator PDF
Utworzono 10 September, 2010, 17:51

Zamknij

Art. 47.	Sêdziowie: obowi±zki i uprawnienia
Art. 47. Sêdziowie: obowi±zki i uprawnienia
47.1. Sêdziowie maj± prawo do podejmowania decyzji o naruszeniach niniejszych przepisów pope³nionych zarówno
wewn±trz, jak i poza liniami ograniczaj±cymi boisko, w³±czaj±c stolik sêdziowski, ³awki dru¿yn i obszary wokó³ linii
ograniczaj±cych boisko.
47.2. Sêdziowie daj± sygna³ gwizdkiem, gdy ma miejsce naruszenie przepisów, koñczy siê czê¶æ meczu lub
sêdziowie stwierdzaj±, ¿e nale¿y przerwaæ grê. Sêdziowie nie powinni gwizdaæ po celnym rzucie z gry, celnym rzucie
wolnym ani kiedy pi³ka staje siê ¿ywa.
47.3. Przy podejmowaniu decyzji o faulu lub b³êdzie, sêdziowie powinni zawsze mieæ na wzglêdzie nastêpuj±ce
podstawowe zasady:
 - Ducha i intencjê przepisów oraz potrzebê zachowania integralno¶ci gry.
 - Konsekwencjê w stosowaniu pojêcia "korzy¶æ/niekorzy¶æ", zgodnie z którym sêdziowie nie powinni niepotrzebnie
przerywaæ p³ynno¶ci gry w celu ukarania przypadkowego zetkniêcia osobistego, które nie daje korzy¶ci zawodnikowi
odpowiedzialnemu za nie, ani te¿ nie stawia przeciwnika w sytuacji niekorzystnej.
 - Konsekwencjê w kierowaniu siê zdrowym rozs±dkiem w ka¿dym meczu, maj±c na uwadze umiejêtno¶ci graczy
oraz ich postawê i zachowanie podczas meczu.
 - Konsekwencjê w utrzymywaniu równowagi pomiêdzy kontrolowaniem gry a zachowaniem jej p³ynno¶ci, maj±c
"wyczucie" tego, co bior±cy udzia³ w grze próbuj± zrobiæ oraz podejmuj±c decyzje w³a¶ciwe dla meczu.47.4. W wypadku
z³o¿enia protestu przez któr±¶ z dru¿yn, sêdzia g³ówny (komisarz, je¶li jest obecny) musi, w ci±gu godziny od
zakoñczenia meczu, poinformowaæ odpowiednie w³adze o tym prote¶cie.
47.5. Je¶li sêdzia ulegnie kontuzji lub z jakiegokolwiek innego powodu nie mo¿e kontynuowaæ wykonywania swoich
obowi±zków, to w ci±gu piêciu (5) minut od zaistnienia incydentu gra powinna zostaæ wznowiona. Drugi sêdzia bêdzie
sêdziowa³ sam do koñca meczu, chyba ¿e jest mo¿liwo¶æ zast±pienia kontuzjowanego sêdziego przez innego
wykwalifikowanego arbitra. Po konsultacji z komisarzem, drugi sêdzia podejmie decyzjê odno¶nie zastêpstwa.
47.6. We wszystkich meczach miêdzynarodowych, je¶li wystêpuje konieczno¶æ s³ownego porozumiewania siê w celu
wyja¶nienia decyzji, nale¿y czyniæ to w jêzyku angielskim.
47.7. Ka¿dy sêdzia ma prawo podejmowaæ decyzje w ramach swoich obowi±zków i nie ma prawa uchyliæ b±d¼
zakwestionowaæ decyzji podjêtych przez innego(ych) sêdziego(ów).
Zamknij

Art. 48.	Sekretarz i asystent sekretarza: obowi±zki
Art. 48. Sekretarz i asystent sekretarza: obowi±zki
48.1. Sekretarz powinien zostaæ wyposa¿ony w protokó³ meczu, w którym:
 - Zapisuje nazwiska i numery zawodników rozpoczynaj±cych mecz oraz wszystkich zmienników wchodz±cych do gry.
Kiedy nastêpuje naruszenie niniejszych przepisów, maj±ce zwi±zek z podaniem piêciu (5) zawodników rozpoczynaj±cych
mecz, zmian zawodników lub numerów zawodników, musi on jak najszybciej powiadomiæ bli¿szego sêdziego.
 - Prowadzi bie¿±ce sumowanie uzyskiwanych punktów, zapisuj±c celne kosze z gry oraz celne rzuty wolne.
 - Zapisuje faule pope³nione przez ka¿dego zawodnika. Sekretarz musi zawiadomiæ
natychmiast sêdziego o pope³nieniu przez któregokolwiek z zawodników pi±tego (5) faula. Podobnie zapisuje faule
pope³nione przez ka¿dego z trenerów i zawiadamia natychmiast sêdziego, kiedy trener podlega dyskwalifikacji. Musi
równie¿ powiadomiæ natychmiast sêdziego, kiedy zawodnik pope³ni³ dwa (2) faule niesportowe i podlega dyskwalifikacji.
 - Zapisuje przerwy na ¿±danie. Kiedy dru¿yna zg³osi³a pro¶bê o przerwê na ¿±danie, musi powiadomiæ o tym sêdziów
przy najbli¿szej mo¿liwo¶ci przyznania przerwy na ¿±danie
Gwizdek.pl - oficjalna strona Kolegium S%uFFFDdzi%uFFFDw i Podlaskiego Zwi%uFFFDzku Koszyk%uFFFDwki
http://www.stary.gwizdek.pl
Kreator PDF
Utworzono 10 September, 2010, 17:51

oraz powiadomiæ - poprzez sêdziego - trenera, kiedy nie ma on ju¿ wiêcej przerw na ¿±danie w danej po³owie meczu
lub dogrywce.
 - Sekretarz nadzoruje naprzemienne posiadanie pi³ki operuj±c strza³k± naprzemiennego
posiadania. Sekretarz przestawia kierunek strza³ki natychmiast po zakoñczeniu pierwszej po³owy meczu poniewa¿
dru¿yny zmieniaj± kosze przed drug± po³ow±.48.2. Sekretarz powinien równie¿:
 - Pokazaæ liczbê fauli pope³nionych przez zawodnika poprzez podniesienie w sposób widoczny dla obu trenerów tabliczki
fauli z cyfr± odpowiadaj±c± liczbie fauli pope³nionych przez tego zawodnika.
 - Ustawiæ marker fauli dru¿yny na stoliku sêdziowskim przy koñcu bli¿szym ³awki tej dru¿yny, która pope³ni³a czwarty
(4) faul w danej czê¶ci meczu, gdy tylko pi³ka stanie siê ¿ywa po tym faulu.
 - Sygnalizowaæ sêdziom zmiany zawodników.
 - Uruchamiaæ swój sygna³ d¼wiêkowy tylko wtedy, gdy pi³ka jest martwa i zanim stanie siê ponownie ¿ywa. Sygna³
sekretarza nie zatrzymuje ani zegara czasu gry, ani gry, jak równie¿ nie powoduje, ¿e pi³ka staje siê martwa.
48.3. Asystent sekretarza obs³uguje tablicê wyników i pomaga sekretarzowi. W przypadku niezgodno¶ci miêdzy tablic±
wyników i protoko³em zawodów, które nie mog± zostaæ wyja¶nione, protokó³ zawodów powinien mieæ pierwszeñstwo i tablica
wyników musi zostaæ odpowiednio
skorygowana.
48.4. Je¶li pomy³ka zapisu w protokole meczu zostaje odkryta:
 - W czasie gry, sekretarz - zanim uruchomi swój sygna³ d¼wiêkowy - musi czekaæ do pierwszej martwej pi³ki.
 - Po sygnale na zakoñczenie czasu gry, ale zanim protokó³ zosta³ podpisany przez sêdziego g³ównego, powinna zostaæ
poprawiona, nawet je¶li ma to wp³yw na koñcowy wynik meczu.
 - Po podpisaniu protoko³u przez sêdziego g³ównego, nie mo¿e zostaæ ju¿ poprawiona. W takiej sytuacji sêdzia g³ówny
musi wys³aæ szczegó³owy raport do odpowiednich w³adz nadzoruj±cych rozgrywki.
Zamknij

Art. 49.	Mierz±cy czas gry: obowi±zki
Art. 49. Mierz±cy czas gry: obowi±zki
49.1. Mierz±cy czas gry powinien zostaæ wyposa¿ony w zegar czasu gry i stoper, a jego obowi±zki to:
 - Pomiar czasu gry, przerw na ¿±danie i przerw meczu.
 - Powiadamianie automatycznym, dono¶nym sygna³em o zakoñczeniu czasu gry ka¿dej czê¶ci meczu.
 - Powinien u¿yæ wszelkich mo¿liwych ¶rodków, aby natychmiast zawiadomiæ sêdziów, je¿eli jego sygna³ nie zadzia³a albo
nie jest s³yszalny.
 - Zawiadamianie dru¿yn i sêdziów, ¿e pozosta³y trzy (3) minuty do rozpoczêcia trzeciej (3) kwarty.49.2. Mierz±cy czas
gry powinien mierzyæ czas gry w nastêpuj±cy sposób:
 - W³±czyæ zegar czasu gry, kiedy:
 - Podczas rzutu sêdziowskiego pi³ka zostaje legalnie uderzona przez zawodnika skacz±cego.
 - Po niecelnym ostatnim lub jedynym rzucie wolnym, pi³ka pozostaje ¿ywa i dotyka lub zostaje dotkniêta przez
zawodnika na boisku.
 - Podczas wprowadzania, pi³ka dotyka lub zostaje dotkniêta przez zawodnika na boisku.
 - Zatrzymaæ zegar czasu gry, kiedy:
 - Up³ywa czas gry czê¶ci meczu.
 - Sêdzia daje sygna³ gwizdkiem, gdy pi³ka jest ¿ywa.
 - Zostaje uzyskany kosz z gry przeciwko dru¿ynie, która poprosi³a o przerwê na ¿±danie.
 - Zostaje uzyskany kosz z gry w ostatnich dwóch (2) minutach czwartej kwarty lub ostatnich dwóch (2) minutach ka¿dej
dogrywki.
 - Zabrzmi sygna³ 24 sekund, kiedy dru¿yna jest w posiadaniu pi³ki.49.3. Mierz±cy czas gry powinien mierzyæ czas
przerwy na ¿±danie w nastêpuj±cy sposób:
 - W³±czyæ urz±dzenie do pomiaru tego czasu natychmiast, kiedy sêdzia zasygnalizuje przerwê na ¿±danie.
 - Uruchomiæ sygna³ d¼wiêkowy, kiedy up³ywa piêædziesi±t (50) sekund przerwy na ¿±danie.
 - Uruchomiæ sygna³ d¼wiêkowy, kiedy up³ywa czas przerwy na ¿±danie.49.4. Mierz±cy czas gry powinien mierzyæ czas
przerwy meczu w nastêpuj±cy sposób:
 - W³±czyæ urz±dzenie do pomiaru tego czasu natychmiast, kiedy skoñczy siê czê¶æ meczu poprzedzaj±ca przerwê.
 - Uruchomiæ sygna³ d¼wiêkowy na trzy (3) minuty oraz jedn± minutê i trzydzie¶ci (1:30) sekund przed rozpoczêciem
pierwszej (1) i trzeciej (3) kwarty.
 - Uruchomiæ sygna³ d¼wiêkowy na trzydzie¶ci (30) sekund przed rozpoczêciem drugiej (2) i czwartej (4) kwarty oraz
ka¿dej dogrywki.
Zamknij

Gwizdek.pl - oficjalna strona Kolegium S%uFFFDdzi%uFFFDw i Podlaskiego Zwi%uFFFDzku Koszyk%uFFFDwki
http://www.stary.gwizdek.pl
Kreator PDF
Utworzono 10 September, 2010, 17:51

Art. 50.	Mierz±cy czas 24 sekund: obowi±zki
Art. 50. Mierz±cy czas 24 sekund: obowi±zki
Mierz±cy czas 24 sekund powinien zostaæ wyposa¿ony w urz±dzenie do pomiaru 24 sekund i obs³ugiwaæ je w
nastêpuj±cy sposób:
50.1. W³±czaæ od nowa lub kontynuowaæ pomiar, jak tylko dru¿yna wejdzie w posiadanie ¿ywej pi³ki na boisku.
50.2. Zatrzymaæ i ustawiæ na dwadzie¶cia cztery (24) sekundy tak, aby ¿adna warto¶æ nie by³a
wy¶wietlana kiedy:
 - Sêdzia daje sygna³ gwizdkiem na faul lub b³±d.
 - Pi³ka wpada do kosza po rzucie z gry.
 - Pi³ka dotyka obrêczy po rzucie z gry.
 - Gra zostaje zatrzymana z powodu dzia³añ dru¿yny nie bêd±cej w posiadaniu pi³ki.
 - Gra zostaje zatrzymana z powodu dzia³añ nie zwi±zanych z ¿adn± z dru¿yn, chyba ¿e przeciwnicy zostaliby
postawieni w sytuacji niekorzystnej.50.3. Ustawiæ na dwadzie¶cia cztery (24) sekundy tak, aby warto¶æ by³a wy¶wietlana i
uruchomiæ, gdy tylko dru¿yna wejdzie w posiadanie ¿ywej pi³ki na boisku.
Samo dotkniêcie pi³ki przez przeciwnika nie powoduje rozpoczêcia nowego okresu dwudziestu czterech (24) sekund,
je¶li ta sama dru¿yna pozostaje w posiadaniu pi³ki.
50.4. Zatrzymaæ, ale nie ustawiaæ na dwadzie¶cia cztery (24) sekundy, kiedy ta sama dru¿yna, która by³a w posiadaniu
pi³ki, bêdzie wprowadzaæ pi³kê w wyniku:
 - Wyj¶cia pi³ki poza boisko.
 - Kontuzji zawodnika dru¿yny posiadaj±cej pi³kê.
 - Sytuacji rzutu sêdziowskiego.
 - Faula obustronnego.
 - Skasowania równych kar przeciwko obu dru¿ynom.
50.5. Zatrzymaæ i wy³±czyæ, kiedy dru¿yna wchodzi w posiadanie ¿ywej pi³ki na boisku, a na zegarze czasu gry pozostaje
mniej ni¿ dwadzie¶cia cztery (24) sekundy do zakoñczenia czê¶ci meczu.
Sygna³ urz±dzenia 24 sekund nie zatrzymuje ani zegara czasu gry, ani gry, jak równie¿ nie powoduje, ¿e pi³ka staje siê
martwa, chyba ¿e dru¿yna jest w posiadaniu pi³ki.
Zamknij

A - SYGNA£Y SÊDZIOWSKIE
A.1. Rêczne sygna³y ilustrowane w tych przepisach s± jedynymi i oficjalnymi sygna³ami. Musz± one byæ u¿ywane przez
sêdziów we wszystkich meczach.
A.2. Wa¿ne jest, aby sêdziowie stolikowi równie¿ znali te sygna³y.
Zamknij
Gwizdek.pl - oficjalna strona Kolegium S%uFFFDdzi%uFFFDw i Podlaskiego Zwi%uFFFDzku Koszyk%uFFFDwki
http://www.stary.gwizdek.pl
Kreator PDF
Utworzono 10 September, 2010, 17:51

B - PROTOKÓ£ MECZU

Zapraszam niebawem !!!
Zamknij
C - PROTEST
Zapraszam niebawem !!!
Zamknij
D - KLASYFIKACJA DRU¯YN
Zapraszam niebawem !!!
Zamknij
E - PRZERWY TELEWIZYJNE
Zapraszam niebawem !!!
Zamknij

W "Oficjalnych Przepisach Gry w Koszykówkê" wszystkie odniesienia dotycz±ce trenera, zawodnika, sêdziego itp. w
rodzaju mêskim odnosz± siê równie¿ do rodzaju ¿eñskiego. Nale¿y zrozumieæ, ¿e wynika to tylko ze wzglêdów
praktycznych.

Gwizdek.pl - oficjalna strona Kolegium S%uFFFDdzi%uFFFDw i Podlaskiego Zwi%uFFFDzku Koszyk%uFFFDwki
http://www.stary.gwizdek.pl
Kreator PDF
Utworzono 10 September, 2010, 17:51