



PZKosz

OFICJALNE PRZEPISY GRY W KOSZYKÓWKĘ 3X3

Opracowano na podstawie tekstu zatwierdzonego przez

Międzynarodową Federację Koszykówki FIBA

Pekin, Chiny, 28 sierpnia 2019 roku

Obowiązują od 29 sierpnia 2019 roku

Copyright by FIBA

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

Polski Związek Koszykówki
ulica Erasma Ciołka 12
01-402 Warszawa
tel./fax: +48 22 836 38 00
e-mail: pzkosz@pzkosz.pl

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

Redakcja oraz tłumaczenie – Marek Maliszewski
Korekta – Janusz Calik

SPIS TREŚCI

KOSZYKÓWKA 3X3 – GRA	5
ART. 1 DEFINICJE.....	5
BOISKO I WYPOSAŻENIE	6
ART. 2 BOISKO.....	6
ART. 3 WYPOSAŻENIE	10
DRUŻYNY	11
ART. 4 DRUŻYNY	11
ART. 5 ZAWODNICY: KONTUZJA.....	12
ART. 6 NIE MA ZASTOSOWANIA.....	13
ART. 7 NIE MA ZASTOSOWANIA.....	13
ZASADY GRY	14
ART. 8 CZAS GRY, WYNIK NIEROZSTRZYGNĘTY I DOGRYWKA	14
ART. 9 ROZPOCZĘCIE I ZAKOŃCZENIE MECZU	14
ART. 10 SYTUACJA PIŁKI.....	14
ART. 11 UMIEJSCOWIENIE ZAWODNIKA I SĘDZIEGO	15
ART. 12 SYTUACJA RZUTU SĘDZIOWSKIEGO.....	15
ART. 13 GRA PIŁKĄ	16
ART. 14 POSIADANIE PIŁKI.....	16
ART. 15 ZAWODNIK W AKCJI RZUTOWEJ.....	16
ART. 16 KOSZ: KIEDY ZDOBYTY I JEJ WARTOŚĆ	17
ART. 17 WYMIANA PIŁKI.....	17
ART. 18 PRZERWA NA ŻĄDANIE	18
ART. 19 ZMIANA	18
ART. 20 MECZ PRZEGRANY WALKOWEREM.....	18
ART. 21 MECZ PRZEGRANY WSKUTEK BRAKU ZAWODNIKÓW	19
BŁĘDY	20
ART. 22 BŁĘDY	20
ART. 23 ZAWODNIK POZA BOISKIEM I PIŁKA POZA BOISKIEM.....	20
ART. 24 KOZŁOWANIE.....	20
ART. 25 KROKI.....	21
ART. 26 3 SEKUNDY	22
ART. 27 5 SEKUND.....	22
ART. 28 USUNIĘTO	22
ART. 29 12 SEKUND.....	22
ART. 30 WYJŚCIE Z PIŁKĄ ZA ŁUK	23
ART. 31 NIELEGALNE DOTYKANIE PIŁKI I INGERENCJA W JEJ LOT.....	24
FAULE	26
ART. 32 FAULE	26
ART. 33 ZETKNIĘCIE OSOBISTE: OGÓLNE ZASADY.....	26
ART. 34 FAUL OSOBISTY	30
ART. 35 FAUL OBUSTRONNY.....	30
ART. 36 FAUL TECHNICZNY.....	31
ART. 37 FAUL NIESPORTOWY.....	32
ART. 38 FAUL DYSKWALIFIKUJĄCY.....	32
ART. 39 BÓJKA	33
ART. 40 USUNIĘTO	34
ART. 41 FAULE DRUŻYNY: KARA	34
ART. 42 SYTUACJE SPECJALNE	34
ART. 43 RZUTY WOLNE.....	35

ART. 44	POMYŁKA MOŻLIWA DO NAPRAWIENIA	37
SĘDZIOWIE, SĘDZIOWIE STOLIKOWI, DYREKTOR SPORTOWY: OBOWIĄZKI I UPRAWNIENIA		39
ART. 45	SĘDZIOWIE, SĘDZIOWIE STOLIKOWI, DYREKTOR SPORTOWY.	39
ART. 46	DYREKTOR SPORTOWY.....	39
ART. 47	SĘDZIOWIE: OBOWIĄZKI I UPRAWNIENIA.....	40
ART. 48	SEKRETARZ: OBOWIĄZKI.....	41
ART. 49	OPERATOR TABLICY WYNIKÓW: OBOWIĄZKI	42
ART. 50	MIERZĄCY CZAS AKCJI: OBOWIĄZKI.....	42
A – SYGNAŁY SĘDZIÓW		44
B – PROTOKÓŁ MECZU.....		52
C – PROCEDURA PROTESTU		56
D – KLASYFIKACJA DRUŻYN.....		57
E – ADAPTACJA DO KATEGORII U12.....		58

W „Oficjalnych Przepisach Gry w Koszykówkę 3x3” każde odniesienie w rodzaju męskim dotyczące zawodnika, sędziego itp. odnosi się również do rodzaju żeńskiego. Forma ta wynika tylko ze względów praktycznych.

Numeracja odpowiada „Oficjalnym Przepisom Gry w Koszykówkę 5x5”. Jeżeli jakiś artykuł nie ma zastosowania, uznaje się go raczej za wykreślony niż występujący ze zmienionym numerem. Takie działanie ma na celu łatwiejsze porównanie i ujednoczenie tekstów.

KOSZYKÓWKA 3x3 – GRA

Art. 1 Definicje

1.1 Mecz koszykówki 3x3

W koszykówce 3x3 na 1 kosz grają 2 drużyny po 3 zawodników i maksymalnie jednym zmienniku każda. Celem każdej z drużyn jest zdobywanie punktów za celne rzuty do kosza i zapobieganie zdobywaniu punktów przez drużynę przeciwną.

Mecz prowadzony jest przez nie więcej niż 2 sędziów, sędziów stolikowych i dyrektora sportowego, jeśli jest obecny.

1.2 Zwycięzca meczu

Drużyna, która zdobędzie jako pierwsza 21 lub więcej punktów wygrywa mecz, jeżeli zdarzy się to przed końcem regularnego czasu gry. Zasada „nagłej śmierci” ma zastosowanie tylko do regularnego czasu gry (nie obowiązuje w ewentualnej dogrywce).

Jeżeli wynik jest nierozstrzygnięty na koniec regularnego czasu gry, rozgrywa się dogrywkę. Drużyna, która jako pierwsza zdobędzie 2 punkty w dogrywce wygrywa mecz.

BOISKO I WYPOSAŻENIE

Art. 2 Boisko

2.1 Boisko do gry

Standardowe boisko do gry w 3x3 to płaska, twarda powierzchnia wolna od przeszkód (rysunek 1), o wymiarach 15 metrów długości i 11 metrów szerokości, mierzonych do wewnętrznych krawędzi linii ograniczających boisko. Boisko ma wyznaczone standardowe strefy boiska do koszykówki, zawierające linię rzutów wolnych (5.80 m), linię rzutów za 2 punkty (6.75 m) i obszar „półkola bez szarzy” pod koszem.

Pole gry ma być wyznaczone 3 kolorami: obszar ograniczony i obszar rzutów za 2 punkty jednym kolorem, pozostały obszar pola gry kolejnym kolorem oraz obszar poza boiskiem w kolorze czarnym. Kolory zalecane przez FIBA są przedstawione na rysunku 1.

W rozgrywkach niższego szczebla, 3x3 może być rozgrywane gdziekolwiek, oznaczenia boiska – jeżeli są używane – mają być zaadoptowane do istniejących warunków, jednakże Oficjalne Rozgrywki FIBA 3x3 muszą w pełni spełniać powyższe specyfikacje łącznie z konstrukcją kosza zawierającą zegar czasu akcji wbudowany w wyściółkę podstawy kosza.

2.2 Linie

Wszystkie linie mają być w tym samym kolorze. Mają być wyznaczone w białym lub innym kontrastującym kolorze, mieć 5 centymetrów szerokości i być wyraźnie widoczne.

2.2.1 Linie ograniczające/Obszar ograniczający

Boisko do gry jest wyznaczone liniami ograniczającymi, składającym się z linii bazowej (za koszem), linii końcowej (naprzeciwko kosza) i linii bocznych. Linie te nie są częścią boiska.

Wokół boiska wyznacza się dodatkowy obszar ograniczający linię końcową o szerokości 1 m, linie boczne o szerokości 1,5 m (w wyjątkowych przypadkach ograniczonej przestrzeni o szerokości minimum 1 m) i linię bazową o szerokości 2 m.

Stolik sędziowski i należące do niego krzesła muszą być umieszczone poza linią końcową po lewej stronie (stojąc twarzą do kosza).

Wyjątkowo (w przypadku ograniczonej przestrzeni) oraz w imprezach World Tour stolik sędziowski może być usytuowany w narożniku boiska przy linii końcowej (rysunek 5).

Obok stolika sędziowskiego mają być dostępne 2 miejsca (dla każdej drużyny po jednym) dla zmienników (rysunek 4).

2.2.2 Linia rzutów wolnych, obszar ograniczony i miejsca wzdłuż obszaru ograniczonego

Linia rzutów wolnych jest wyznaczona równoległe do linii bazowej i końcowej. Jej dalsza krawędź jest oddalona od wewnętrznej krawędzi linii bazowej o 5,80 m, a długość wynosi 3,60 m. Środek linii rzutów wolnych znajduje się na wyimaginowanej linii łączącej środkowe punkty linii bazowej i końcowej.

Obszar ograniczony stanowi prostokątna część boiska, wyznaczona na boisku, ograniczona linią bazową, przedłużoną linią rzutów wolnych oraz liniami zaczynającymi się na linii bazowej, z zewnętrznymi krawędziami w odległości 2,45 m od punktu środkowego linii bazowej i kończącymi się na zewnętrznej krawędzi przedłużeń linii rzutów wolnych. Linie te, wyłączając linię bazową, są częścią obszaru ograniczonego.

Miejsca wzdłuż obszaru ograniczonego, przeznaczone dla zawodników podczas wykonywania rzutów wolnych, są wyznaczone tak, jak pokazuje rysunek 2.

2.2.3 Pole rzutów za 2 punkty

Pole rzutów za 2 punkty dla drużyny (rysunek 1 i rysunek 3) stanowi cały obszar boiska, z wyjątkiem obszaru wewnątrz łuku, wyznaczonego przez i zawierającego:

- 2 linie równoległe – zaczynające się na linii bazowej i prostopadłe do niej – których zewnętrzne krawędzie wyznaczone są w odległości 0,90 m od wewnętrznych krawędzi linii bocznych.
- Łuk o promieniu 6,75 m, mierzonym od punktu, który znajduje się na podłodze, dokładnie pod środkiem kosza do zewnętrznej krawędzi linii tego łuku. Odległość tego punktu do wewnętrznej krawędzi środka linii bazowej, wynosi 1,575 m. Łuk łączy się z liniami równoległymi.

Linia rzutów za 2 punkty nie jest częścią pola rzutów za 2 punkty.

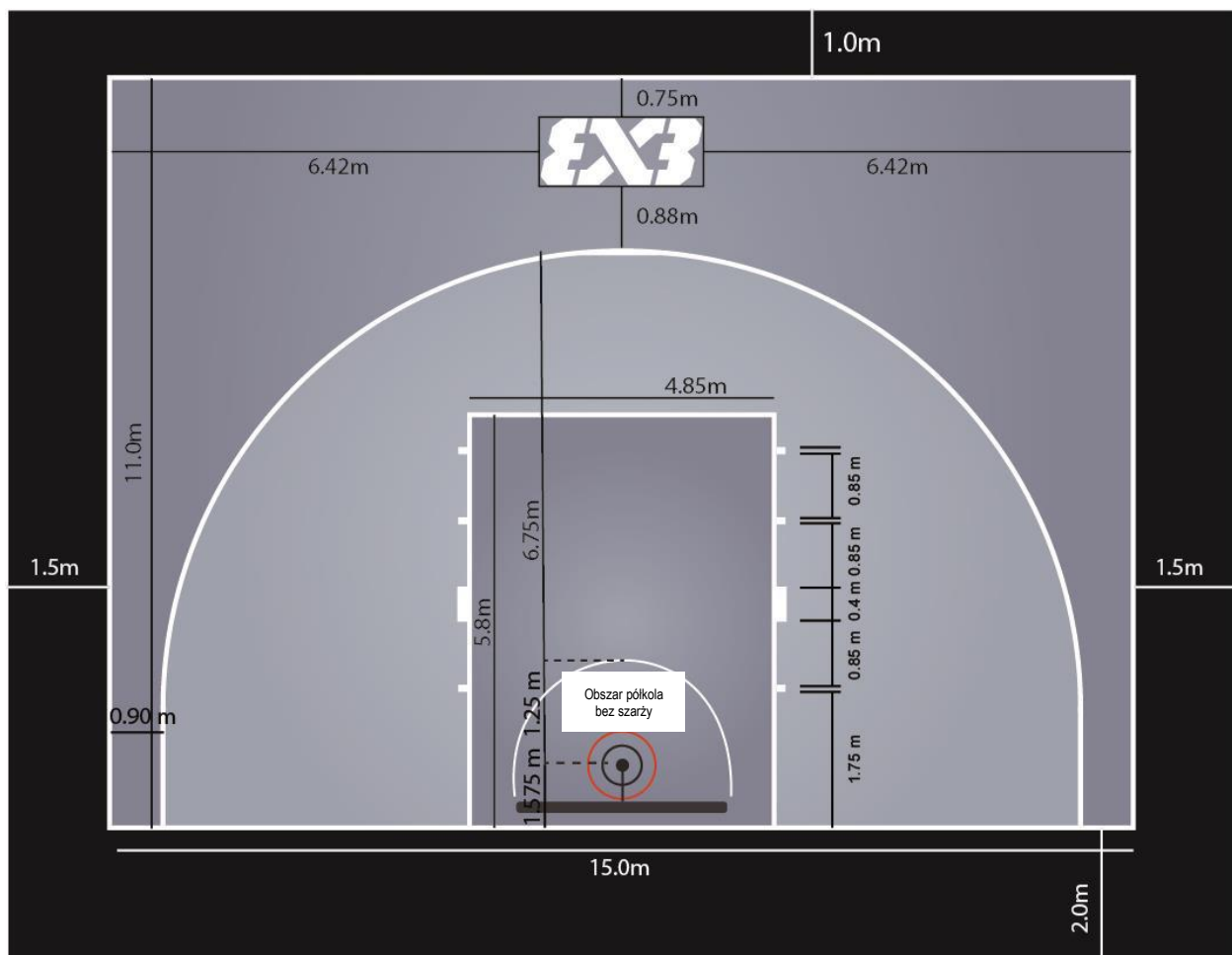
2.2.4 Obszar półkola bez szarży

Obszar półkola bez szarży wyznaczony na boisku, składa się z:

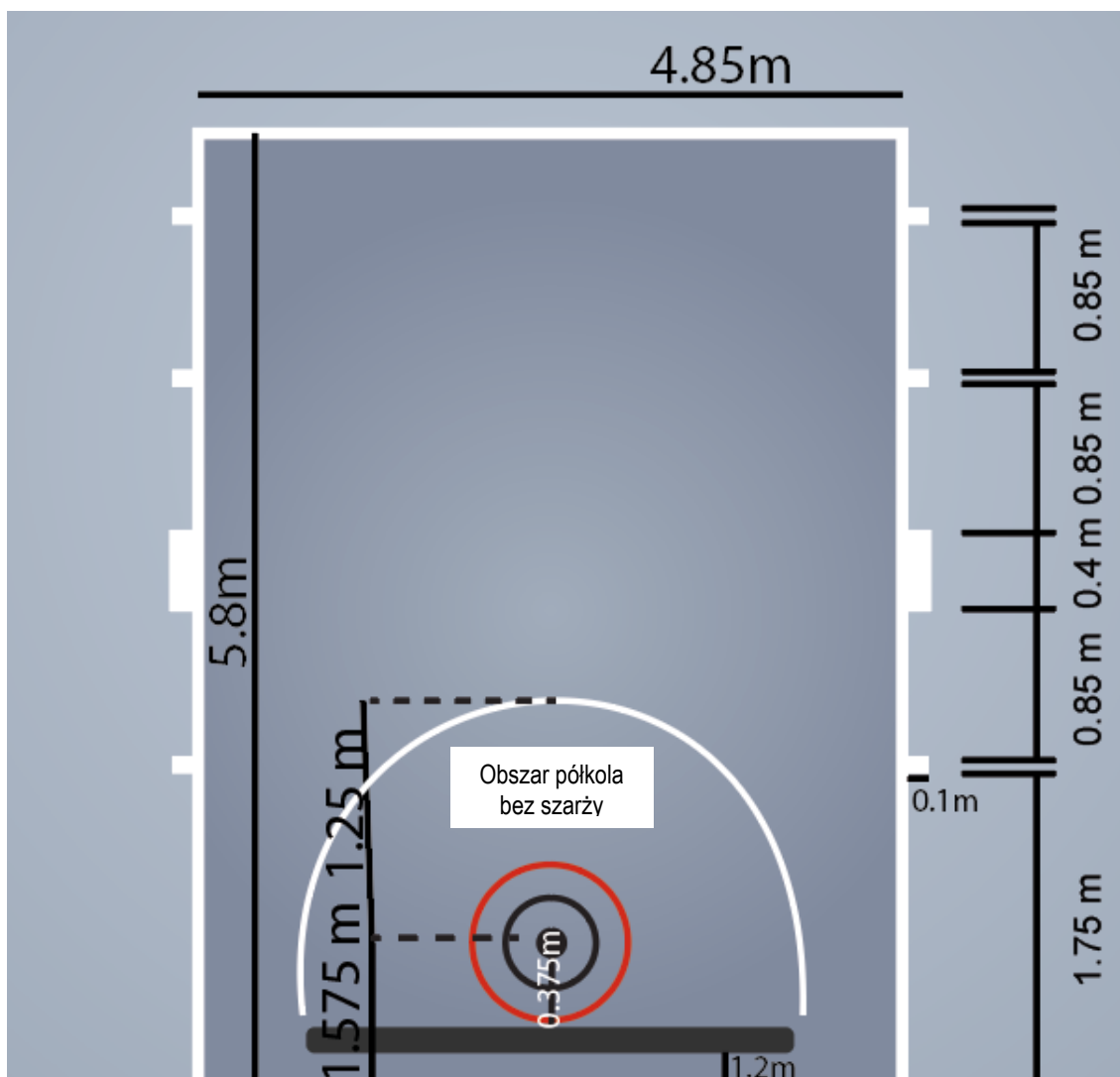
- Półkola o promieniu 1,25 m, mierzonym od punktu, który znajduje się na podłodze dokładnie pod środkiem kosza, do wewnętrznej krawędzi półkola. Półkole jest połączone z:
- Dwiema równoległymi liniami o długości 0,375 m każda – prostopadłymi do linii bazowej – których wewnętrzne krawędzie wyznaczone są w odległości 1,25 m od punktu, który znajduje się na podłodze dokładnie pod środkiem kosza, i kończącymi się w odległości 1,20 m od wewnętrznej krawędzi linii bazowej.

Obszar półkola bez szarży jest zakończony wymagowanymi liniami, łączącymi końce dwóch równoległych linii, dokładnie pod przednią krawędzią tablicy.

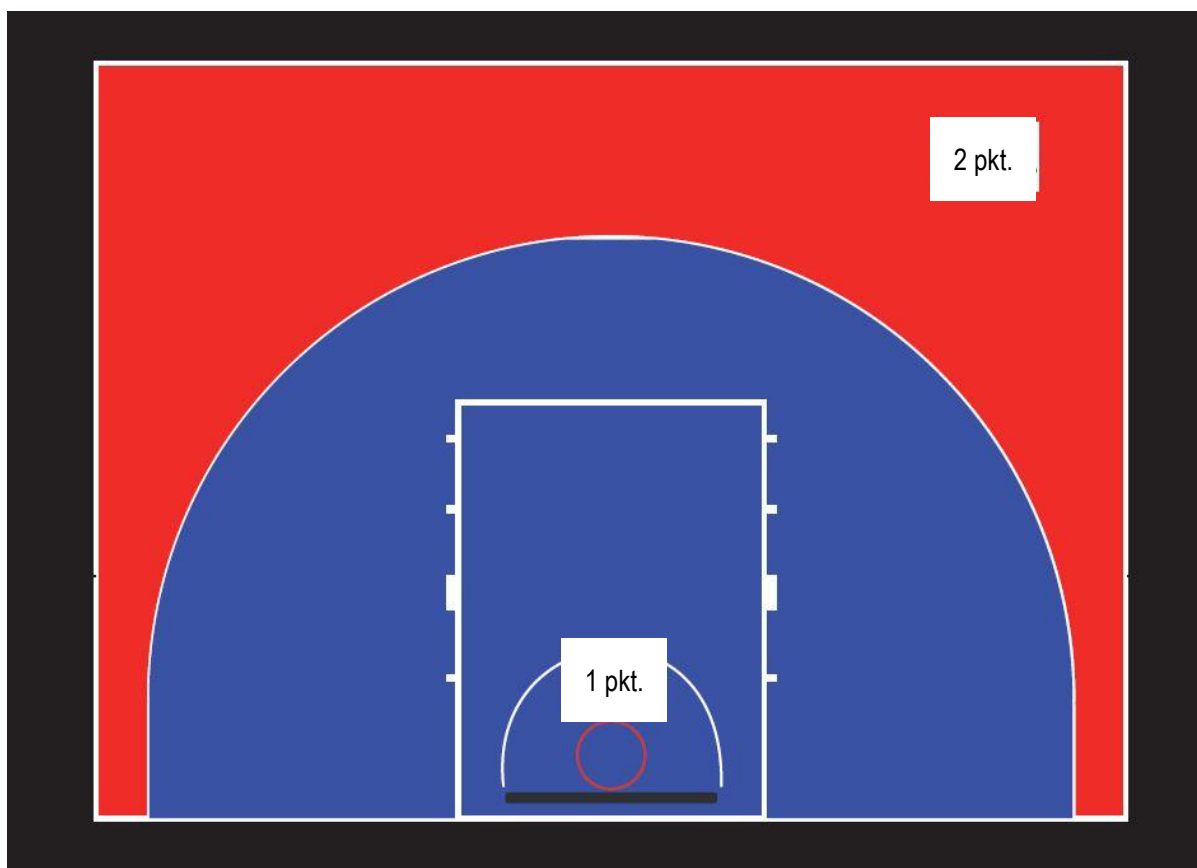
Linia półkola bez szarży jest częścią tego obszaru.



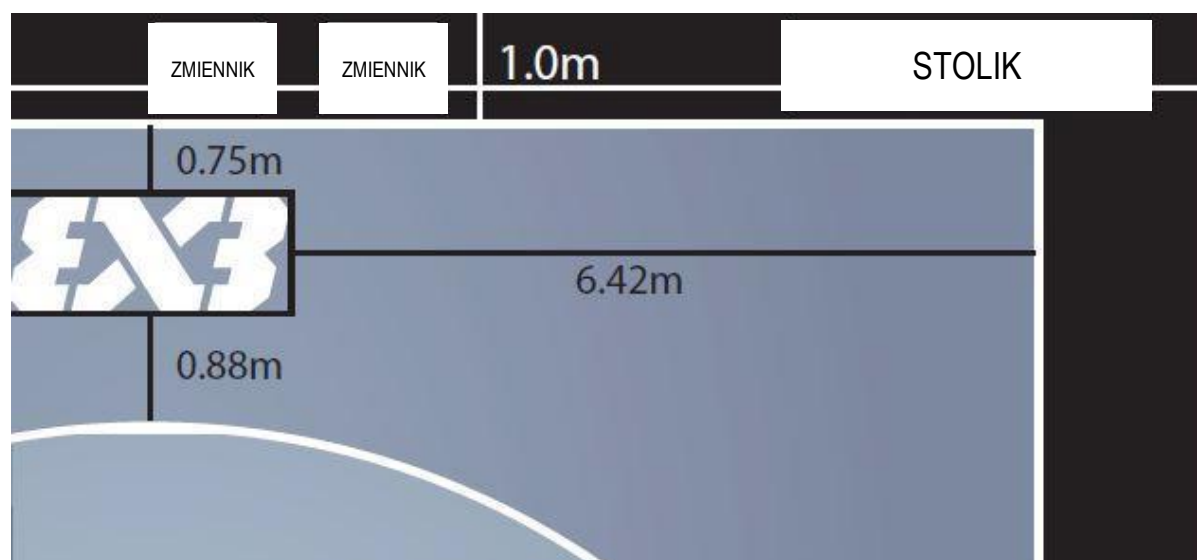
Rysunek 1. Boisko do gry



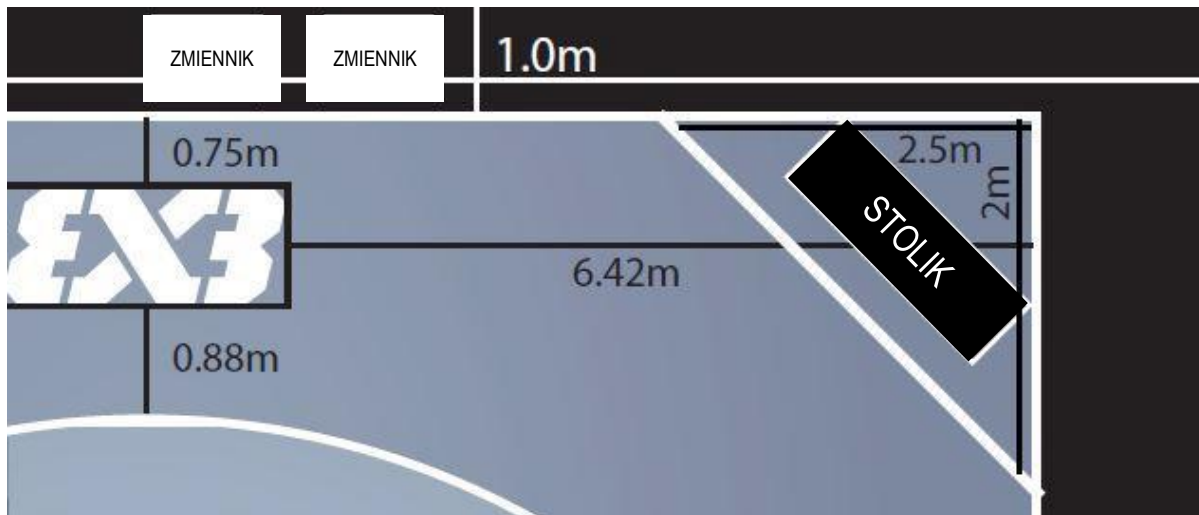
Rysunek 2. Obszar ograniczony



Rysunek 3. Pola rzutów za 1 i 2 punkty



Rysunek 4. Stół sędziowski i krzesła dla zmienników



Rysunek 5. Stolik sędziowski i krzesła dla zmienników w rozgrywkach World Tour oraz w przypadku ograniczonej przestrzeni.

Art. 3 Wyposażenie

Wymagane jest następujące wyposażenie:

- Konstrukcja kosza, składająca się z:
 - Tablicy.
 - Kosza złożonego z obręczy (uchylnej) i siatki.
 - Konstrukcji podtrzymującej wraz z osłoną.
- Piłki do koszykówki 3x3.
- Zegar czasu gry.
- Tablica wyników.
- Zegar czasu akcji.
- 2 oddzielne, wyraźnie odmienne i głośnie sygnały dźwiękowe, przeznaczone dla:
 - Mierzącego czas akcji.
 - Sekretarza/mierzącego czas gry.
- Protokół meczu.
- Podłoże do gry.
- Boisko do gry.
- Odpowiednie oświetlenie.

Więcej szczegółów dotyczących wyposażenia należy szukać w dodatku: „Wyposażenie boiska do gry w koszykówkę 3x3”.

DRUŻYNY

Art. 4 Drużyny

4.1 Definicja

- 4.1.1 Członek drużyny ma prawo do gry, jeśli został zatwierdzony do gry w danej drużynie, zgodnie z regulacjami ustalonymi przez organizatora rozgrywek, w tym również określającymi limit wieku.
- 4.1.2 Członek drużyny jest uprawniony do gry, gdy jego nazwisko jest wpisane do protokołu przed rozpoczęciem meczu. Członek drużyny przestaje być uprawniony do gry w momencie, gdy zostaje zdyskwalifikowany.
- 4.1.3 W trakcie gry, członek drużyny jest:
- Zawodnikiem, gdy znajduje się na boisku i jest uprawniony do gry.
 - Zmiennikiem, gdy nie znajduje się na boisku, ale jest uprawniony do gry.
- 4.1.4 Podczas przerwy meczu, wszyscy uprawnieni do gry członkowie drużyny traktowani są jak zawodnicy.

4.2 Przepis

- 4.2.1 Każda drużyna składa się z nie więcej niż 4 uprawnionych do gry członków drużyny, (3 zawodników na boisku i 1 zmiennik).
- Trenerzy nie mogą przebywać na boisku lub/i na miejscach dla zmienników lub/i nie mogą zdalnie komunikować się spoza boiska.
- 4.2.2 Zmiennik staje się zawodnikiem po tym jak jego partner z drużyny zejdzie z boiska.

4.3 Stroje

- 4.3.1 Stroje wszystkich członków drużyny składają się z:
- Koszulek w tym samym, dominującym kolorze co spodenki, z przodu i z tyłu.
 - Spodenek w tym samym, dominującym kolorze co koszulki, z przodu i z tyłu.
 - Skarpet w tym samym, dominującym kolorze u wszystkich członków danej drużyny. Skarpety muszą być widoczne ponad butami.
- 4.3.2 Każdy członek drużyny musi nosić koszulkę oznaczoną z przodu i z tyłu wyraźnym numerem w kolorze kontrastującym z kolorem koszulki.
- Numerzy muszą być wyraźnie widoczne i:
- Te z tyłu, powinny mieć co najmniej 15 cm wysokości.
 - Te z przodu, powinny mieć co najmniej 5 cm wysokości.
 - Powinny być wyznaczone linią o szerokości co najmniej 2 cm.
(Uwaga odnośnie wielkości numerów w rozgrywkach reprezentacji narodowych: Postanowienia opisane w Księdze 2. Wewnętrznych Regulacji FIBA mają pierwszeństwo)
 - Drużyny mogą używać tylko numerów: 0 i 00 oraz od 1 do 99.
 - Zawodnicy tej samej drużyny nie mogą używać tych samych numerów.
 - Wszelkie reklamy lub logo powinny być umieszczone co najmniej 5 cm od numeru.
- 4.3.3 Drużyny muszą posiadać co najmniej 2 komplety koszulek oraz:
- Drużyna wymieniona w metryce meczu jako pierwsza, ma nosić koszulki w kolorze jasnym (preferowany biały).
 - Drużyna wymieniona w metryce meczu jako druga, ma nosić koszulki w kolorze ciemnym.
 - Jednakże, jeśli obie drużyny wyrażają zgodę, kolory koszulek mogą zostać zamienione.

4.4 Inne wyposażenie

- 4.4.1 Wszelkie wyposażenie używane przez zawodników, musi być odpowiednie do gry w koszykówkę. Jakiegokolwiek wyposażenie powiększające wzrost lub zasięg zawodnika, bądź w jakikolwiek sposób stwarzające niezasłużoną korzyść, nie jest dozwolone.

- 4.4.2 Zawodnikom nie wolno nosić wyposażenia (przedmiotów), które może spowodować kontuzję innych graczy.
- Następujące przedmioty **nie są** dozwolone:
 - Ochraniacze i utwardzone opatrunki na palec, rękę, nadgarstek, łokieć lub przedramię, oraz kaski, jeśli są wykonane ze skóry, plastiku, giętkiego (miękkiego) plastiku, metalu lub jakiegokolwiek innego twardego materiału, nawet jeśli są pokryte miękką wyściółką.
 - Przedmioty, które mogą zaciąć lub spowodować obrażenia (paznokcie palców rąk muszą być krótko obcięte).
 - Ozdoby do włosów i biżuteria.
 - Następujące przedmioty **są** dozwolone:
 - Ochraniacze barku, górnej części ramienia, uda lub dolnej części nogi, jeśli są dostatecznie wyścielane.
 - Rękawy i nogawki kompresyjne.
 - Nakrycie głowy, które nie może całkowicie lub częściowo zasłaniać twarzy zawodnika (oczy, nos, usta itp.) i nie może być niebezpieczne dla niego samego, jak również innych zawodników. Nakrycie to nie może posiadać żadnych zapięć lub wiązań wokół twarzy i/lub szyi, a żadna jego część nie może odstawać od jego powierzchni.
 - Stabilizatory kolanowe, jeśli są odpowiednio pokryte.
 - Ochraniacze na złamany nos, nawet jeśli są wykonane z twardego materiału.
 - Okulary, jeśli nie stwarzają zagrożenia dla innych zawodników.
 - Opaski na głowę i nadgarstek o maksymalnej długości 10 cm, wykonane z elastycznego materiału.
 - Plastry na rękę, ramiona, nogi itp.
 - Stabilizatory stawu skokowego.

Wszyscy zawodnicy tej samej drużyny muszą mieć rękawy kompresyjne, nogawki kompresyjne, nakrycia głowy, opaski na głowę i nadgarstek oraz plastry w kolorze czarnym, z wyjątkiem rozgrywek reprezentacji narodowych, w których wszyscy zawodnicy tej samej drużyny muszą mieć dodatkowe wyposażenie w tym samym, jednolitym kolorze (czarnym, białym lub w przeważającym kolorze stroju).

- 4.4.3 W trakcie meczu, zawodnicy mogą nosić obuwie w dowolnym kolorze/kolorach, pod warunkiem, że lewy i prawy but wyglądają tak samo. Elementy świetlne, odblaskowe lub inne ozdoby nie są dozwolone.
- 4.4.4 W trakcie meczu, zawodnicy nie mogą prezentować żadnych treści reklamowych, promocyjnych ani charytatywnych, zarówno na swoim ciele, włosach, jak i w inny podobny sposób, chyba że jednoznacznie zezwalają na to odpowiednie regulacje rozgrywek.

Art. 5 Zawodnicy: kontuzja

- 5.1 W wypadku kontuzji zawodnika(-ów), sędziowie mogą zatrzymać grę.
- 5.2 Jeżeli do kontuzji dochodzi, kiedy piłka jest żywa, sędzia nie powinien gwizdać do momentu, gdy drużyna posiadająca piłkę odda rzut do kosza, straci posiadanie piłki, wstrzyma grę lub piłka stanie się martwa. Jednakże, gdy konieczna jest ochrona kontuzjowanego zawodnika, sędziowie mogą zatrzymać grę natychmiast.
- 5.3 Jeśli kontuzjowany zawodnik nie może kontynuować gry natychmiast (w ciągu 15 sekund) lub jeśli otrzymuje pomoc medyczną, musi zostać zmieniony.
- 5.4 Zmiennicy mogą wejść na boisko, aby udzielić pomocy kontuzjowanemu zawodnikowi, ale tylko po otrzymaniu zezwolenia od sędziego.
- 5.5 Lekarz może wejść na boisko bez pozwolenia sędziego, jeśli w ocenie lekarza kontuzjowany zawodnik wymaga natychmiastowej pomocy medycznej.
- 5.6 Każdy zawodnik, który podczas meczu krwawi lub ma otwartą ranę, musi zostać zmieniony. Może on powrócić na boisko tylko po zatrzymaniu krwawienia oraz całkowitym i bezpiecznym opatrzeniu krwawiącego miejsca lub otwartej rany.
- 5.7 Kontuzjowany zawodnik lub zawodnik, który krwawi lub ma otwartą ranę, może pozostać w grze, jeśli odzyska sprawność do gry podczas przerwy na żądanie wziętej przez którąkolwiek z drużyn.

Art. 6 Nie ma zastosowania

Usunięto.

Art. 7 Nie ma zastosowania

Usunięto.

ZASADY GRY

Art. 8 Czas gry, wynik nierozstrzygnięty i dogrywka

- 8.1 Regularny czas gry (dla rozgrywek oficjalnych oraz ten rekomendowany) to jedna 10-minutowa część gry. Zegar czasu gry należy zatrzymać w sytuacjach martwej piłki oraz podczas rzutów wolnych.
- 8.2 Przerwa meczu pomiędzy regularnym czasem gry a dogrywką trwa 1 minutę.
- 8.3 Przerwa meczu rozpoczyna się:
- Kiedy zaczyna się prezentacja zawodników (jeżeli takowa ma miejsce) lecz nie później niż zawodnicy wchodzi na boisko.
 - Kiedy brzmi sygnał zegara czasu gry kończący regularny czas gry, jeżeli musi zostać rozegrana dogrywka.
- 8.4 Przerwa meczu kończy się:
- Kiedy piłka jest w rękach zawodnika ataku po tym, jak zakończyła się wymiana piłki rozpoczynająca regularny czas gry lub dogrywkę.
- 8.5 Jeżeli po zakończeniu regularnego czasu gry wynik jest nierozstrzygnięty, zarządza się dogrywkę. Drużyna, która jako pierwsza zdobędzie 2 punkty w dogrywce, wygrywa mecz.
- 8.6 Jeżeli faul jest popełniony równocześnie z lub tuż przed sygnałem zegara czasu gry kończącym regularny czas gry, ewentualny(-e) rzut(-y) wolny(-e) należy wykonać po zakończeniu regularnego czasu gry.
- Jeżeli w wyniku tego(-ych) rzutu(-ów) wolnego(-ych), niezbędna okaże się dogrywka, wówczas wszystkie faule popełnione po zakończeniu regularnego czasu gry potraktowane będą tak, jakby zostały popełnione w przerwie meczu, a rzut(-y) wolny(-e) zostanie(-a) wykonany(-e) przed rozpoczęciem dogrywki.
- 8.7 Jeżeli zegar czasu gry nie jest dostępny, ustalenie długości rozgrywania meczu lub/i wymaganej liczby punktów do rozstrzygnięcia poprzez „nagłą śmierć” leży w gestii organizatora. FIBA zaleca ustalenie limitu punktów proporcjonalnie do czasu trwania meczu (10 minut – 10 punktów, 15 minut – 15 punktów, 21 minut – 21 punktów).

Art. 9 Rozpoczęcie i zakończenie meczu

- 9.1 Obie drużyny rozgrzewają się jednocześnie przed rozpoczęciem meczu.
- 9.2 Rzut monetą decyduje o tym, której drużynie przyznane zostanie posiadanie piłki na rozpoczęcie meczu. Drużyna, która wygra losowanie ma prawo wybrać posiadanie piłki na rozpoczęcie meczu lub ewentualnej dogrywki.
- 9.3 Mecz nie może się rozpocząć, jeżeli jedna z drużyn nie jest w stanie wystawić 3 zawodników gotowych do gry. Ten artykuł ma zastosowanie tylko w Oficjalnych Rozgrywkach FIBA 3x3.
- 9.4 Regularny czas gry lub dogrywka rozpoczyna się, kiedy piłka znajduje się w rękach zawodnika ataku po tym, jak zakończyła się wymiana piłki.
- 9.5 Regularny czas gry kończy się, kiedy zabrzmiał sygnał zegara czasu gry oznajmiający koniec regularnego czasu gry lub kiedy drużyna zdobędzie 21 lub 22 punkty (cokolwiek zdarzy się pierwsze) w regularnym czasie gry (nagła śmierć).
- 9.6 Dogrywka kończy się, kiedy jedna z drużyn zdobędzie 2 lub więcej punktów w czasie jej trwania.

Art. 10 Sytuacja piłki

- 10.1 Piłka może być żywa lub martwa.
- 10.2 Piłka staje się **żywa**, gdy:
- Podczas wymiany piłki jest w dyspozycji zawodnika ataku po tym, jak zakończyła się wymiana piłki; po wymianie piłki pozostaje ona żywa do momentu, aż sędzia zagwiżdże lub zabrzmiał sygnał zegara czasu gry/czasu akcji.
 - Po każdym celnym rzucie z gry lub ostatnim rzucie wolnym.
 - Podczas rzutu wolnego jest w dyspozycji zawodnika wykonującego rzut wolny.

- 10.3 Piłka staje się **martwa**, gdy:
- Sędzia zagwiżdże, kiedy piłka jest żywa.
 - Widoczne jest, że nie wpadnie do kosza podczas rzutu wolnego, po którym następuje:
 - Kolejny rzut wolny.
 - Następną karą (rzut(-y) wolny(-e) i/lub posiadanie piłki).
 - Zabrzmi sygnał zegara czasu gry na koniec regularnego czasu gry, nagłej śmierci lub dogrywki.
 - Zabrzmi sygnał zegara czasu akcji, kiedy drużyna jest w posiadaniu piłki.
 - Podczas lotu do kosza po rzucie z gry, zostaje dotknięta przez zawodnika jednej z drużyn po tym, jak:
 - Sędzia zagwiżdżał.
 - Zabrzmiał sygnał zegara czasu gry na koniec regularnego czasu gry.
 - Zabrzmiał sygnał zegara czasu akcji.
- 10.4 Piłka **nie staje się martwa** i jeżeli rzut jest celny, punkty zostaną zaliczone, kiedy:
- Piłka jest w locie do kosza po rzucie z gry i:
 - Sędzia zagwiżdże.
 - Zabrzmi sygnał zegara czasu gry na koniec regularnego czasu gry.
 - Zabrzmi sygnał zegara czasu akcji.
 - Piłka jest w locie do kosza po rzucie wolnym i sędzia zagwiżdże z powodu przekroczenia jakiegokolwiek przepisu przez zawodnika innego niż rzucający.
 - Piłka jest w posiadaniu zawodnika będącego w akcji rzutowej i kończącego ten rzut ruchem ciągłym, rozpoczętym zanim zostaje orzeczony faul zawodnika drużyny przeciwnej lub zmiennika.
Warunek ten nie ma zastosowania i punkty nie zostaną zaliczone, jeżeli:
 - Po tym, jak sędzia zagwiżdżał, zostanie wykonana zupełnie nowa akcja rzutowa.
 - W trakcie wykonywania przez zawodnika ciągłego ruchu do kosza w akcji rzutowej, zabrzmiał sygnał zegara czasu gry na koniec regularnego czasu gry lub sygnał zegara czasu akcji.

Art. 11 Umiejscowienie zawodnika i sędziego

- 11.1 Umiejscowienie zawodnika określone jest przez miejsce jego kontaktu z podłogą.
Kiedy znajduje się on w wysoku, zachowuje status jaki miał w momencie ostatniego kontaktu z podłogą. Dotyczy to również umiejscowienia względem linii ograniczających boisko, linii rzutów za 2 punkty, linii rzutów wolnych, linii wyznaczających obszar ograniczony oraz obszar półkola bez szarży.
- 11.2 Umiejscowienie **sędziego** określone jest w taki sam sposób jak zawodnika. Kiedy piłka dotyka sędziego, traktuje się to jako dotknięcie podłogi w miejscu, w którym on się znajduje.

Art. 12 Sytuacja rzutu sędziowskiego

- 12.1 **Piłka przetrzymana** to sytuacja, kiedy po jednym lub więcej zawodników z przeciwnych drużyn, trzyma jedną lub obie ręce na piłce tak mocno, że żaden z nich nie może wejść w jej posiadanie bez nadużycia siły.

12.2 Sytuacje rzutu sędziowskiego

Sytuacja rzutu sędziowskiego następuje, gdy:

- Orzeczono piłkę przetrzymaną.
- Piłka wychodzi poza boisko i sędziowie mają wątpliwości lub odmienne zdania, kto ostatni dotknął piłki.
- Obie drużyny popełniają błąd podczas niecelnego ostatniego rzutu wolnego.
- Żywa piłka zatrzymuje się pomiędzy koszem a tablicą, z wyjątkiem:
 - Sytuacji pomiędzy rzutami wolnymi,
 - Sytuacji kiedy po ostatnim rzucie wolnym następuje wymiana piłki.
- Piłka staje się martwa, kiedy żadna z drużyn nie posiada piłki ani nie ma prawa do piłki.
- Po skasowaniu równych kar przeciwko obu drużynom nie ma więcej kar za faule do wykonania oraz żadna drużyna nie posiadała piłki ani nie miała prawa do piłki, zanim orzeczono pierwszy faul lub błąd.

Jeśli nastąpi sytuacja rzutu sędziowskiego, gra zostanie wznowiona wymianą piłki przez drużynę, która była ostatnią drużyną broniącą. Na zegarze czasu akcji należy ustawić 12 sekund.

Art. 13 Gra piłką

13.1 Definicja

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

13.2 Przepis

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

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

Naruszenie Art. 13.2 jest błędem.

Art. 14 Posiadanie piłki

14.1 Definicja

14.1.1 Posiadanie piłki przez drużynę **rozpoczyna się**, kiedy zawodnik tej drużyny jest w posiadaniu żywej piłki trzymając ją lub kozłując albo kiedy ma żywą piłkę w swojej dyspozycji.

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

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

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

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

Art. 15 Zawodnik w akcji rzutowej

15.1 Definicja

15.1.1 **Rzut** do kosza z gry lub rzut wolny to sytuacja, kiedy piłka jest trzymana przez zawodnika ręką(-ami), a następnie zostaje rzucona w kierunku kosza.

Dobitka to sytuacja, kiedy piłka zostaje uderzona (skierowana) ręką(-ami) w kierunku kosza.

Wsad to sytuacja, kiedy piłka zostaje wepchnięta jedną lub dwiema rękami do kosza.

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

15.1.2 **Akcja rzutowa:**

- **Zaczyna się**, kiedy zawodnik rozpoczyna ruch ciągły, normalnie poprzedzający wypuszczenie piłki, i w ocenie sędziego rozpoczął on próbę zdobycia punktów rzutem, wsadem lub dobitką piłki w kierunku kosza.
- **Kończy się**, kiedy piłka traci kontakt z ręką(-ami) zawodnika, a w sytuacji kiedy zawodnik rzucił piłkę będąc w powietrzu, gdy obie jego stopy powrócą na podłogę.

Podczas akcji rzutowej, ręką(-ce) zawodnika wykonującego rzut może(-ga) zostać przytrzymana(-e) przez przeciwnika w celu uniemożliwienia rzutu. W takiej sytuacji nie jest konieczne, aby piłka opuściła rękę(-ce) rzucającego.

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

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

15.1.3 **Ruch ciągły** w akcji rzutowej:

- Rozpoczyna się, kiedy piłka spocznie w ręce(-kach) zawodnika i następuje ruch do rzutu, zazwyczaj skierowany w górę.
- Może obejmować ruch ręki(rąk) oraz/lub ruch ciała wykonywany przez zawodnika, w trakcie jego próby rzutu do kosza.

- Kończy się, kiedy piłka opuści rękę(-ce) zawodnika rzucającego lub jeśli zostanie wykonana nowa akcja rzutowa.

Art. 16 Kosz: kiedy zdobyty i jego wartość

16.1 Definicja

- 16.1.1 Kosz jest zdobyty, kiedy żywa piłka wpada do kosza od góry i zostaje w nim lub całkowicie przez niego przechodzi.
- 16.1.2 Uznaje się, że piłka jest w koszu, kiedy jakkolwiek jej część znajduje się wewnątrz kosza i poniżej poziomu obręczy.

16.2 Przepis

- 16.2.1 Punkty są przyznawane drużynie atakującej, kiedy piłka wpadła do kosza w następujący sposób:
- Kosz z rzutu wolnego zalicza się jako 1 punkt.
 - Kosz z rzutu z pola wewnątrz łuku (pole rzutów 1-punktowych) zalicza się jako 1 punkt.
 - Kosz z rzutu z pola za łukiem (pole rzutów 2-punktowych) zalicza się jako 2 punkty.
- 16.2.2 Jeżeli zawodnik dobija piłkę do kosza podczas zbiórki w obronie nie mając piłki w posiadaniu lub skieruje piłkę bezpośrednio do kosza poprzez dotknięcie piłki w czasie podania lub kozłowania przeciwnika, punkty zostają zapisane ostatniemu zawodnikowi drużyny ataku będącemu w posiadaniu piłki. Jeżeli to dotknięcie ma miejsce w obszarze rzutów 1-punktowych, kosz zalicza się za 1 punkt. Jeżeli to dotknięcie ma miejsce w obszarze rzutów 2-punktowych, kosz zalicza się za 2 punkty.
- 16.2.3 Jeżeli zawodnik **nieumyślnie** wrzuca piłkę do kosza, punkty zostają zapisane ostatniemu zawodnikowi drużyny ataku będącemu w posiadaniu piłki.
- 16.2.4 Jeżeli zawodnik **celowo** wrzuca piłkę do kosza, popełnia błąd i kosz nie zostaje zaliczony. Gra zostanie wznowiona przez drużynę będącą ostatnio w ataku poprzez wymianę piłki.
- 16.2.5 We wszystkich sytuacjach, w których drużyna obrony ustanawia posiadanie piłki i zdobywa punkty bez wyjścia z piłką poza łuk, punkty nie zostają zaliczone, jako że drużyna nie wyszła z piłką za łuk, zanim wykonała próbę rzutu obejmującą także kontrolowane dobitki.
- 16.2.6 Jeżeli zawodnik powoduje, że piłka przechodzi przez kosz od dołu całym obwodem, popełnia błąd.
- 16.2.7 Zegar czasu gry musi wskazywać 0:00.3 (trzy dziesiąte sekundy) lub więcej, aby zawodnik, po wymianie piłki lub w trakcie zbiórki po ostatnim rzucie wolnym, miał możliwość złapania piłki i wykonania próby rzutu do kosza. Jeśli zegar czasu gry wskazuje 0:00.2 (dwie dziesiąte sekundy) lub 0:00.1 (jedną dziesiątą sekundy), jedyną możliwością legalnego zdobycia punktów z gry jest dobitka.

Art. 17 Wymiana piłki

17.1 Definicja

- 17.1.1 Posiadanie piłki, przyznane którejkolwiek z drużyn, następujące po każdej sytuacji martwej piłki rozpoczyna się/wznawiane jest wymianą piłki (pomiędzy zawodnikiem obrony oraz ataku) za łukiem na szczycie boiska.

17.2 Procedura

- 17.2.1 Zawodnik ataku wykonujący wymianę piłki musi być za łukiem (żadna z jego stóp nie może być wewnątrz łuku ani na linii łuku) na szczycie boiska (zwrócony twarzą do tablicy kosza).
- 17.2.2 Zawodnik obrony, stojący twarzą do zawodnika ataku, musi przekazać piłkę lub podać kozłem do przeciwnika wykonując normalne koszykarskie podanie pozwalające zawodnikowi ataku wejść w posiadanie piłki.
- 17.2.3 Pomiędzy zawodnikami ataku i obrony, wykonującymi wymianę piłki, musi być zachowany odpowiedni dystans (w przybliżeniu 1 m). W Oficjalnych Rozgrywkach FIBA 3x3 na poziomie światowym „3x3 infinity logo” wyznacza odpowiedni dystans, jaki ma dzielić zawodników obrony i ataku (dwóch przeciwników stojących twarzą do siebie po obu stronach logo, bez jego dotykania).
- 17.2.4 Podczas gry, jeżeli zawodnicy obrony i ataku znajdują się na swoich prawidłowych pozycjach, procedura wymiany piłki nie wymaga udziału sędziów. Jeżeli zawodnicy nie znajdują się na swoich prawidłowych pozycjach

(lub wykonują wymianę piłki nieprawidłowo), sędzia podaje piłkę bezpośrednio do zawodnika obrony zapewniając prawidłową procedurę wymiany piłki.

17.2.5 Na rozpoczęcie regularnego czasu gry lub dogrywki wymianę piłki administruje sędzia.

Art. 18 Przerwa na żądanie

18.1 Definicja

Przerwa na żądanie jest przerwą w grze, przyznawaną na prośbę zawodnika lub zmiennika złożoną sędziom.

18.2 Przepis

18.2.1 Każdej drużynie przysługuje 1 przerwa na żądanie.

18.2.2 Oprócz przerw na żądanie przysługującym drużynom, w Oficjalnych Rozgrywkach FIBA 3x3 lub jeżeli tak zdecyduje organizator, we wszystkich meczach zostaną ogłoszone 2 dodatkowe telewizyjne przerwy na żądanie podczas pierwszej sytuacji martwej piłki po tym, jak zegar czasu gry wskazuje odpowiednio 6:59 i 3:59.

18.2.3 Wszystkie przerwy na żądanie trwają 30 sekund.

18.2.4 Obydwie drużyny mogą zgłaszać przerwy na żądanie w trakcie możliwości przyznania przerwy na żądanie.

18.2.5 Możliwość przyznania przerwy na żądanie rozpoczyna się, kiedy piłka staje się martwa przed wymianą piłki lub rzutem wolnym.

18.2.6 Przerwy na żądanie nie przyznaje się, kiedy piłka jest żywa.

18.2.7 Niewykorzystana przerwa na żądanie może zostać przeniesiona na dogrywkę.

Art. 19 Zmiana

19.1 Definicja

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

19.2 Przepis

Obydwie drużyny mogą zgłaszać prośbę o zmianę, kiedy piłka staje się martwa przed wymianą piłki lub rzutem wolnym.

19.3 Procedura

19.4 Zmiennik może wejść do gry bez wcześniejszego powiadomienia sędziów lub sędziów stolikowych, podczas gdy piłka jest martwa i zegar czasu gry zatrzymany.

19.5 Zamiany mogą odbywać się tylko za linią końcową i nie wymagają żadnego działania ze strony sędziów lub sędziów stolikowych.

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

- Kontuzji,
- Dyskwalifikacji,

to rzut(-y) wolny(-e) musi(-za) zostać wykonany(-e) przez jego zmiennika.

Art. 20 Mecz przegrany walkowerem

20.1 Przepis

Drużyna przegrywa mecz walkowerem, jeśli o wyznaczonej godzinie rozpoczęcia meczu, nie stawi się na boisku z 3 zawodnikami gotowymi do gry. Ten przepis nie jest obowiązkowy w rozgrywkach niższego szczebla.

20.2 Kara

20.2.1 W przypadku walkowera, wynik meczu zostaje zapisany jako w-0 lub 0-w (gdzie „w” oznacza wygraną). Kiedy oblicza się średnią zdobytych punktów przez drużynę zwycięską, wynik tego meczu nie jest brany pod uwagę, natomiast obliczając średnią zdobytych punktów drużyny przegranej, wynik tego meczu zaliczany jest jako 0 punktów.

- 20.2.2 Drużyna przegrywająca mecze walkowerem orzeczoną w związku z mataczeniem zostaje zdyskwalifikowana z rozgrywek.
- 20.2.3 Jeżeli w turnieju drużyna po raz drugi przegrywa walkowerem lub nie stawia się na boisku, drużyna ta zostaje zdyskwalifikowana z turnieju i zostanie oznaczona jako DQF.

Art. 21 Mecz przegrany wskutek braku zawodników

21.1 Przepis

Drużyna przegrywa mecz wskutek braku zawodników, jeżeli opuszcza boisko przed zakończeniem meczu lub wszyscy zawodnicy tej drużyny są kontuzjowani lub zostali zdyskwalifikowani.

21.2 Kara

- 21.2.1 W przypadku przegranej wskutek braku zawodników, drużyna zwycięska może wybrać utrzymanie wyniku meczu w momencie przerwania gry lub wygraną walkowerem, podczas gdy liczba punktów drużyny przegrywającej będzie wynosić 0 w obydwu przypadkach. W przypadku, gdy drużyna wygrywająca wybierze walkower, wynik meczu nie będzie brany pod uwagę do obliczania średniej zdobytych punktów tej drużyny.
- 21.2.2 Drużyna przegrywająca wskutek braku zawodników zostaje zdyskwalifikowana z rozgrywek.

BŁĘDY

Art. 22 Błędy

22.1 Definicja

Błąd jest naruszeniem przepisów.

22.2 Kara

Piłkę przyznaje się przeciwnikom do wprowadzenia jej do gry poprzez wymianę piłki.

Art. 23 Zawodnik poza boiskiem i piłka poza boiskiem

23.1 Definicja

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

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

- Zawodnika lub innej osoby będącej poza boiskiem.
- Podłogi lub obiektu ponad, na lub poza liniami ograniczającymi boisko.
- Konstrukcji podtrzymującej tablicę, tyłu tablicy lub jakiegokolwiek obiektu ponad boiskiem.

23.2 Przepis

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

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

23.2.3 Jeśli zawodnik(-cy) wychodzi(-ą) poza boisko **podczas** piłki przetrzymanej, to następuje sytuacja rzutu sędziowskiego.

Art. 24 Kozłowanie

24.1 Definicja

24.1.1 Kozłowanie jest przemieszczaniem żywej piłki przez zawodnika posiadającego ją, poprzez rzucenie, uderzenie, odbijanie jej o podłogę lub toczenie piłki po podłodze.

24.1.2 **Kozłowanie rozpoczyna się**, kiedy zawodnik po wejściu w posiadanie żywej piłki na boisku, rzuca, uderza, odbija ją o podłogę lub toczy piłkę po podłodze i dotyka jej ponownie, zanim ta dotknie innego zawodnika.

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

W trakcie kozłowania piłka może być rzucona w powietrze pod warunkiem, że dotknie ona podłogi lub innego zawodnika, zanim zawodnik kozłujący ponownie dotknie piłki ręką.

Zawodnik może wykonać dowolną liczbę kroków, kiedy piłka nie ma kontaktu z jego ręką.

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

24.1.4 Kozłowaniem nie jest (sa):

- Kolejne, następujące po sobie próby rzutu do kosza.
- Poprawa chwytu piłki na początku lub na końcu kozłowania.
- Próba wejścia w posiadanie piłki, poprzez uderzenie jej w pobliżu innych zawodników.
- Wybicie piłki będącej w posiadaniu innego zawodnika.
- Zablokowanie podania i wejście w posiadanie piłki.
- Przerzucanie piłki z ręki do ręki i przytrzymywanie jej w jednej lub obu rękach, zanim dotknie podłogi, pod warunkiem, że nie zostaje popełniony błąd kroków.
- Odbicie piłki o tablicę i ponowne wejście w jej posiadanie.

24.2 Przepis

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

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

Art. 25 Kroki

25.1 Definicja

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

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

25.2 Przepis

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

- Zawodnik, który chwytą piłkę stojąc obiema stopami na podłodze:
 - W momencie gdy stopa jednej z nóg traci kontakt z podłogą, druga noga staje się nogą obrotu.
 - Aby rozpocząć kozłowanie, nie może oderwać stopy nogi obrotu od podłogi przed wypuszczeniem piłki z ręki(rąk).
 - W celu podania lub rzutu do kosza z gry, może wybić się z nogi obrotu, ale żadna ze stóp nie może ponownie dotknąć podłogi przed wypuszczeniem piłki z ręki(rąk).
- Zawodnik, który chwytą piłkę będąc w ruchu lub kończąc kozłowanie, może wykonać 2 kroki zatrzymując się, podając piłkę lub wykonując rzut do kosza z gry:
 - Aby, po otrzymaniu piłki, rozpocząć kozłowanie, musi wypuścić piłkę z ręki(rąk) zanim wykona drugi krok.
 - Pierwszy krok następuje, kiedy jedna lub obie stopy dotykają podłogi, po tym jak wszedł w posiadanie piłki.
 - Drugi krok następuje, kiedy – po pierwszym kroku – stopa drugiej nogi lub obie stopy jednocześnie dotykają podłogi.
 - Jeśli zawodnik zatrzymał się w pierwszym kroku i obie jego stopy dotykają podłogi lub zatrzymał się na obu stopach jednocześnie, to może on wybrać dowolną nogę jako nogę obrotu. Jeśli następnie wybija się z obydwu nóg, żadna stopa nie może ponownie dotknąć podłogi przed wypuszczeniem piłki z ręki(rąk).
 - Jeśli zawodnik opada na stopę jednej z nóg, to ta noga staje się nogą obrotu.
 - Jeśli zawodnik wybija się z jednej nogi w pierwszym kroku, to może on w drugim kroku opaść równocześnie na obie stopy. W takiej sytuacji żadna noga nie może stać się nogą obrotu. Jeśli następnie odrywa od podłogi jedną lub obie stopy, to żadna stopa nie może ponownie dotknąć podłogi przed wypuszczeniem piłki z ręki(rąk).
 - Jeśli żadna ze stóp nie dotyka podłogi i zawodnik opada jednocześnie na obie stopy, w momencie gdy stopa jednej z nóg traci kontakt z podłogą, to druga noga staje się nogą obrotu.
 - Zawodnik nie może kolejno dotknąć podłogi tą samą lub obiema stopami po tym jak zakończył kozłowanie lub wszedł w posiadanie piłki.

25.2.2 Zawodnik przewracający się, leżący lub siedzący na podłodze:

- Legalnym zagranem jest, jeśli zawodnik trzymając piłkę przewraca się i ślizga po podłodze, albo leżąc lub siedząc na podłodze wchodzi w posiadanie piłki.
- Błędem jest, jeśli następnie ten zawodnik – trzymając piłkę – turla się lub próbuje wstać.

Art. 26 3 sekundy**26.1 Przepis**

- 26.1.1 Zawodnik **nie może** pozostawać w obszarze ograniczonym dłużej niż 3 kolejne sekundy, podczas gdy jego drużyna posiada żywą piłkę i zegar czasu gry jest włączony.
- 26.1.2 Należy zastosować tolerancję w stosunku do zawodnika, który:
- Próbuje opuścić obszar ograniczony.
 - Znajduje się w obszarze ograniczonym, kiedy on lub jego partner jest w trakcie akcji rzutowej i piłka opuszcza lub właśnie opuściła jego rękę(-ce) podczas rzutu do kosza z gry.
 - Kozłuje w obszarze ograniczonym w celu oddania rzutu do kosza, po tym, jak przebywał tam krócej niż 3 kolejne sekundy.
- 26.1.3 Aby uznać, że zawodnik opuścił obszar ograniczony, musi on postawić obie stopy na podłodze poza obszarem ograniczonym.

Art. 27 5 sekund**27.1 Definicja**

- 27.1.1 Zawodnik, który trzyma żywą piłkę na boisku, jest dokładnie kryty, kiedy aktywnie kryjący go przeciwnik, będący w legalnej pozycji obronnej, znajduje się w odległości nie większej niż jeden 1 m, musi podać, rzucić piłkę albo rozpocząć kozłowanie w ciągu 5 sekund.
- 27.1.2 Zawodnik ataku, po tym jak jego drużyna wyszła z piłką za łuk, nie może trzymać piłki lub/i kozłować wewnątrz łuku będąc tyłem lub bokiem do kosza dłużej niż 5 kolejnych sekund.

Art. 28 Usunięto**Art. 29 12 sekund****29.1 Przepis**

- 29.1.1 Gra na zwłokę lub zaniechanie aktywnej gry (np. brak próby zdobycia punktów) jest błędem.

Kiedykolwiek:

- Zawodnik wchodzi w posiadanie **żywej** piłki na **boisku**,
- Podczas wymiany piłki, piłka znajduje się w rękach zawodnika ataku po tym, jak zakończyła się wymiana piłki,
- Po każdym celnym rzucie z gry lub ostatnim rzucie wolnym, piłka znajduje się w rękach zawodnika drużyny, która nie zdobyła punktów,

to ta drużyna musi wykonać próbę rzutu do kosza z gry w ciągu 12 sekund.

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

- Piłka musi opuścić rękę(-ce) zawodnika w trakcie rzutu do kosza z gry, zanim zabrmi sygnał zegara czasu akcji.
- Po tym, jak piłka opuściła rękę(-ce) zawodnika w trakcie rzutu do kosza z gry, musi ona dotknąć obręczy lub wpaść do kosza.

- 29.1.2 Jeśli **rzut do kosza z gry jest wykonywany tuż przed końcem okresu 12 sekund** i sygnał zegara czasu akcji rozlega się, podczas gdy piłka jest w powietrzu:

- Jeśli piłka wpada do kosza, błąd nie zostaje popełniony, sygnał powinien być zignorowany i punkty należy zaliczyć.
- Jeśli piłka dotyka obręczy, ale nie wpada do kosza, błąd nie zostaje popełniony, sygnał powinien być zignorowany i gra kontynuowana.
- Jeśli piłka nie dotyka obręczy, błąd zostaje popełniony. Jednakże, jeśli przeciwnicy wchodzą w oczywiste i natychmiastowe posiadanie piłki, sygnał powinien być zignorowany i gra kontynuowana.

Jeśli tablica wyposażona jest w poziomą linię świetlną w kolorze żółtym (zamontowaną tuż poniżej górnego poziomu sygnalizacji świetlnej w kolorze czerwonym), to ten sygnał świetlny ma pierwszeństwo przed sygnałem dźwiękowym zegara czasu akcji.

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

- 29.1.3 Jeśli – w sytuacji kiedy boisko nie jest wyposażone w zegar czasu akcji – drużyna ataku w sposób oczywisty nie próbuje grać do kosza, sędzia głośno odlicza ostatecznie 5 sekund akcji, jednocześnie sygnalizując to wyprostowanym ramieniem.

29.2 Procedura

- 29.2.1 Zegar czasu akcji należy zatrzymać, kiedykolwiek gra zostaje zatrzymana przez sędziego:
- Z powodu faula lub błędu (nie z powodu wyjścia piłki poza boisko) drużyny nieposiadającej piłki.
 - Z jakiegokolwiek ważnego powodu związanego z drużyną nieposiadającą piłki.
- W powyższych sytuacjach, posiadanie piłki należy przyznać drużynie, która wcześniej była w jej posiadaniu, a zegar czasu akcji należy ustawić na 12 sekund.
- Jednakże, jeśli gra zostaje zatrzymana przez sędziego z jakiegokolwiek ważnego powodu niezwiązanego z żadną drużyną i w ocenie sędziego zresetowanie zegara czasu akcji postawiłoby drużynę przeciwną w sytuacji niekorzystnej, to pomiar czasu akcji należy kontynuować od momentu, w którym został zatrzymany.
- 29.2.2 Zegar czasu akcji należy ustawić na 12 sekund, kiedykolwiek gra zostaje wznowiona wymianą piłki po tym, jak została zatrzymana przez sędziego z powodu faula lub błędu drużyny posiadającej piłkę (dotyczy również wyjścia piłki poza boisko).
- Zegar czasu akcji należy również ustawić na 12 sekund, kiedy nowej drużynie ataku zostaje przyznana piłka do wprowadzenia poprzez wymianę piłki w wyniku sytuacji rzutu sędziowskiego.
- 29.2.3 Kiedykolwiek gra zostaje zatrzymana przez sędziego z powodu faula technicznego popełnionego przez drużynę będącą w posiadaniu piłki, gra zostanie wznowiona poprzez wymianę piłki. Zegara czasu akcji nie resetuje się, a pomiar będzie kontynuowany od momentu, w którym został zatrzymany.
- 29.2.4 Jeśli drużynie zostaje przyznane wprowadzenie piłki poprzez wymianę piłki jako część kary za faul niesportowy lub dyskwalifikujący, to zegar czasu akcji należy ustawić na 12 sekund.
- 29.2.5 Po tym, jak piłka dotknęła obręczy kosza, zegar czasu akcji należy ustawić na 12 sekund, kiedy w posiadanie piłki wchodzi dowolny zawodnik.
- 29.2.6 Jeżeli sygnał zegara czasu akcji rozbrzmiewa omyłkowo w chwili, kiedy jedna z drużyn jest w posiadaniu piłki lub kiedy żadna z drużyn nie jest w posiadaniu piłki, to sygnał powinien być zignorowany i gra kontynuowana.
- Jednakże, jeśli w ocenie sędziego, postawiłoby to drużynę posiadającą piłkę w sytuacji niekorzystnej, grę należy przerwać, zegar czasu akcji powinien zostać skorygowany i posiadanie piłki przyznane tej samej drużynie.

Art. 30 Wyjście z piłką za łuk

30.1 Definicja

- 30.1.1 Wyjście z piłką za łuk jest metodą gry, która pozwala nowej drużynie ataku podjąć próbę wykonania rzutu do kosza z gry.

30.2 Przepis

- 30.2.1 Po każdym celnym rzucie z gry lub ostatnim rzucie wolnym (z wyjątkiem sytuacji, kiedy następuje posiadanie piłki):
- Zawodnik drużyny, która nie zdobyła punktów wznowia grę poprzez wykoźlowanie lub podanie piłki z miejsca bezpośrednio pod koszem (nie zza linii bazowej) na miejsce na boisku znajdujące się za łukiem.
 - Zawodnik obrony nie może starać się zagrać piłką w obszarze półkola bez szarży bezpośrednio pod koszem.
- 30.2.2 Uważa się, że zawodnik znajduje się za łukiem, jeśli żadna z jego stóp nie dotyka miejsca na boisku wewnątrz łuku ani samego łuku.
- 30.2.3 Po każdym niecelnym rzucie z gry lub ostatnim rzucie wolnym (z wyjątkiem sytuacji, kiedy następuje posiadanie piłki):
- Jeżeli zawodnik drużyny ataku zbiera piłkę, to może kontynuować grę w celu zdobycia punktów bez wprowadzania piłki za łuk,

- Jeżeli zawodnik drużyny obrony zbiera piłkę, musi ją wyprowadzić za łuk (poprzez wykoźlowanie jej lub podanie).

30.2.4 Jeżeli drużyna obrony przechwytuje lub blokuje piłkę, to musi wyprowadzić piłkę za łuk (poprzez wykoźlowanie jej lub podanie).

30.3 Kara

30.3.1 Jeżeli piłka opuszcza rękę(-ce) zawodnika wykonującego próbę rzutu do kosza z gry zanim została wyprowadzona za łuk, jest to błąd „braku wyjścia z piłką za łuk”, a ewentualny celny rzut z gry nie zostanie zaliczony. Gra zostanie wznowiona wymianą piłki przez drużynę przeciwną.

Art. 31 Nielegalne dotykание piłki i ingerencja w jej lot

31.1 Definicja

31.1.1 Rzut do kosza z gry lub rzut wolny:

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

31.2 Przepis

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

- W locie opadającym do kosza.
- Po tym, jak piłka dotknęła tablicy.

31.2.2 **Nielegalne dotykание piłki** podczas **rzutu wolnego** występuje, kiedy zawodnik dotyka piłki będącej w locie do kosza, zanim dotknie ona obręczy.

31.2.3 Ograniczenia nielegalnego dotykания piłki mają zastosowanie do momentu, kiedy:

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

31.2.4 **Ingerencja w lot piłki** występuje, kiedy:

- Po rzucie do kosza z gry oraz ostatnim rzucie wolnym, zawodnik dotyka kosza lub tablicy, podczas gdy piłka jest w kontakcie z obręczą.
- Po rzucie wolnym, po którym następuje(-a) kolejny(-e) rzut(-y) wolny(-e), zawodnik dotyka piłki, kosza lub tablicy, podczas gdy piłka ma wciąż szansę wpaść do kosza.
- Zawodnik sięga przez kosz od spodu i dotyka piłki.
- Zawodnik obrony dotyka piłki lub kosza, podczas gdy piłka jest w koszu, co uniemożliwia jej przejście przez kosz.
- Zawodnik powoduje wibrację kosza lub chwyta kosz w taki sposób, że w ocenie sędziego, uniemożliwia to wpadnięcie piłki do kosza lub powoduje wpadnięcie piłki do kosza.
- Zawodnik chwyta obręcz i gra piłką.

31.2.5 Od momentu, gdy:

- Sędzia dał sygnał gwizdkiem, kiedy:
 - piłka była w rękach zawodnika, który był w trakcie akcji rzutowej,
 - piłka była w locie do kosza po rzucie z gry lub ostatnim rzucie wolnym,
- Zabrzmiał sygnał zegara czasu gry kończący regularny czas gry,

Żaden zawodnik nie może dotykać piłki po tym, jak dotknęła obręczy i wciąż ma szansę wpaść do kosza.

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

31.3 Kara

31.3.1 Jeśli błąd zostaje popełniony przez **zawodnika ataku**, punkty nie mogą zostać zaliczone. Piłkę przyznaje się przeciwnikom do wznowienia gry poprzez wymianę piłki.

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

- 1 punkt, jeśli piłka została rzucona z rzutu wolnego.
- 1 punkt, jeśli piłka została rzucona z pola wewnątrz łuku (obszar rzutów 1-punktowych).
- 2 punkty, jeśli piłka została rzucona z pola za łukiem (obszar rzutów 2-punktowych).

W powyższych sytuacjach, punkty przyznaje się tak, jakby piłka wpadła do kosza.

31.3.3 Jeśli błąd nielegalnego dotyknięcia piłki zostaje popełniony przez zawodnika obrony w trakcie wykonywania ostatniego rzutu wolnego, drużynie atakującej przyznaje się 1 punkt, a następnie należy orzec faul techniczny przeciwko winnemu zawodnikowi obrony.

FAULE

Art. 32 Faule

32.1 Definicja

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

32.1.2 Przeciwko drużynie można orzec każdą liczbę fauli. Niezależnie od kary, każdy faul powinien zostać orzeczony i zapisany w protokole meczu, a winny ukarany zgodnie z niniejszymi Przepisami.

32.1.3 Faule osobiste nie są zapisywane w protokole, chyba że zostały orzeczone jako niesportowe lub dyskwalifikujące.

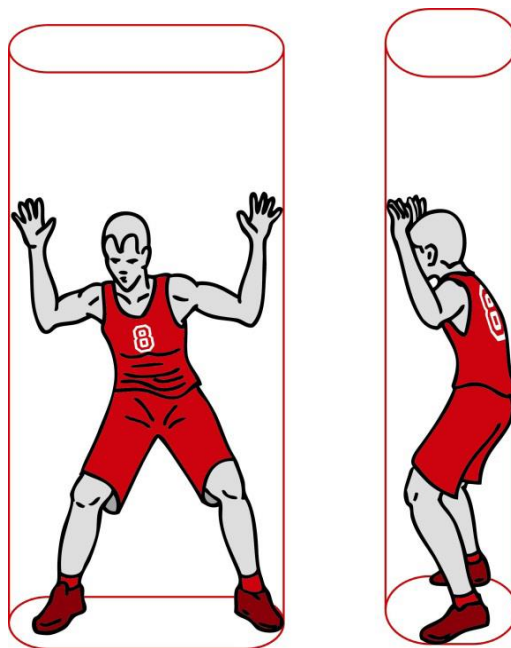
Art. 33 Zetknięcie osobiste: ogólne zasady

33.1 Zasada cylindra

Zasadę cylindra definiuje się jako przestrzeń wewnątrz wyimaginowanego cylindra, zajmowaną przez zawodnika stojącego na podłodze. Przestrzeń ta, rozciąga się również ponad zawodnikiem i jest ograniczona:

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

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



Rysunek 6. Zasada cylindra

33.2 Zasada pionowości

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

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

Jeżeli zawodnik opuści swoją pionową pozycję (cylinder) i nastąpi kontakt z przeciwnikiem, który ustanowił już

własną pozycję pionową (cylinder), to zawodnik, który opuścił swoją pionową pozycję (cylinder), jest odpowiedzialny za ten kontakt.

Zawodnika broniącego nie wolno karać za jego pionowy wyskok lub uniesienie rąk wewnątrz swojego cylindra. Zawodnik atakujący, pozostający na podłodze lub będący w powietrzu, nie może spowodować zetknięcia z obrońcą, będącym w legalnej pozycji obronnej, poprzez:

- Użycie rąk, aby stworzyć dla siebie większą przestrzeń (odpychanie).
- Rozstawienie nóg lub rąk, aby spowodować kontakt podczas lub natychmiast po rzucie do kosza z gry.

33.3 Legalna pozycja obronna

Zawodnik broniący, zajął legalną pozycję obronną, kiedy jednocześnie:

- Stoi zwrócony twarzą do przeciwnika.
- Ma obie stopy na podłodze.

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

33.4 Krycie zawodnika posiadającego piłkę

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

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

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

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

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

- Zawodnik broniący, musi zająć początkową legalną pozycję obronną, czyli stać przodem do zawodnika z piłką, z obiema stopami na podłodze.
- Zawodnik broniący może pozostawać nieruchomy, wyskoczyć pionowo albo poruszać się w bok lub do tyłu tak, aby utrzymać legalną pozycję obronną.
- Zawodnik broniący, będąc w ruchu, może na chwilę oderwać jedną lub obie stopy od podłogi, w celu utrzymania legalnej pozycji obronnej, pod warunkiem, że jest to ruch w bok lub do tyłu, a nie w kierunku do zawodnika z piłką.
- Kontakt musi nastąpić w tors, co pozwoli traktować zawodnika broniącego, jako pierwszego w miejscu kontaktu.
- Zawodnik broniący, który zajął legalną pozycję obronną, może obrócić się wewnątrz swojego cylindra, aby uniknąć kontuzji.

Jeżeli występują powyższe okoliczności, to za spowodowanie kontaktu odpowiedzialny jest zawodnik z piłką.

33.5 Krycie zawodnika nieposiadającego piłki

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

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

Odległość jest wprost proporcjonalna do prędkości przeciwnika, ale nigdy nie mniejsza niż 1 normalny krok.

Jeżeli zawodnik broniący, zajmując początkową legalną pozycję obronną, nie respektuje elementów czasu i odległości i następuje kontakt z przeciwnikiem, to obrońca jest odpowiedzialny za ten kontakt.

Po tym, jak zawodnik broniący zajął początkową legalną pozycję obronną, może on poruszać się w celu krycia

swojego przeciwnika. Nie może utrudniać przeciwnikowi minięcia go, poprzez wyciągnięcie rąk, wysunięcie barków, bioder lub nóg. Może jednak – aby uniknąć kontuzji – obrócić się wewnątrz swojego cylindra.

33.6 Zawodnik, który jest w powietrzu

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

Ma również prawo opaść na inne miejsce na boisku pod warunkiem, że w momencie wybicia się zawodnika, miejsce lądowania oraz bezpośrednia droga pomiędzy miejscem wybicia się a lądowania, nie była zajęta przez przeciwnika(-ów).

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

Przeciwnik, nie może wejść w drogę zawodnikowi, który jest w powietrzu.

Wejście pod zawodnika będącego w powietrzu i spowodowanie z nim kontaktu, stanowi zazwyczaj faul niesportowy, a w pewnych wypadkach może być faulem dyskwalifikującym.

33.7 Zasłona: legalna i nielegalna

Zasłona, to sytuacja, kiedy zawodnik stara się opóźnić lub uniemożliwić przeciwnikowi, który nie posiada piłki, osiągnięcie pożądanego przez niego pozycji na boisku.

Zasłona jest legalna, kiedy zawodnik, który ją ustawia:

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

Zasłona jest nielegalna, kiedy zawodnik, który ją ustawia:

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

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

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

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

Wymagana odległość nie może być mniejsza niż 1 i większa niż 2 normalne kroki.

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

33.8 Szarżowanie

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

33.9 Blokowanie

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

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

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

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

Zawodnik może wyciągnąć rękę(-ce) lub wysunąć łokieć(-cie) poza swój cylinder, w trakcie zajmowania pozycji na boisku, ale musi cofnąć je do cylindra, kiedy przeciwnik stara się przejść obok. Jeżeli ręka(-ce) lub łokieć(-cie) są poza jego cylindrem w momencie kontaktu z przeciwnikiem, to następuje blokowanie lub trzymanie.

33.10 **Obszar półkola bez szarży**

Obszar półkola bez szarży jest wyznaczony na boisku w celu określenia szczególnych zasad dla sytuacji blok/szarża w obszarze podkoszowym.

We wszystkich sytuacjach penetracji w kierunku obszaru półkola bez szarży, jakkolwiek kontakt spowodowany przez zawodnika ataku, będącego w powietrzu, z zawodnikiem broniącym, który znajduje się w półkolu bez szarży, nie powinien być orzekany jako faul zawodnika atakującego, chyba że zawodnik ataku używa nielegalnie rąk, nóg lub ciała. Przepis ten ma zastosowanie, gdy jednocześnie:

- Zawodnik ataku, będąc w powietrzu, jest w posiadaniu piłki.
- Wykonuje on próbę rzutu do kosza z gry lub podaje piłkę.
- Zawodnik obrony **dotyka jedną lub obiema stopami** obszaru półkola bez szarży.

33.11 **Dotykanie przeciwnika dłonią(-rmi) i/lub ręką(-ami)**

Dotykanie przeciwnika ręką(-ami) niekoniecznie jest, samo w sobie, naruszeniem przepisów.

Sędziowie muszą zdecydować, czy zawodnik powodujący kontakt osiągnął korzyść. Jeżeli zetknięcie spowodowane przez zawodnika, w jakkolwiek sposób ogranicza swobodę ruchów przeciwnika, to takie zetknięcie jest faulem.

Nielegalne użycie dłoni lub wyciągniętej(-ych) ręki(rąk) występuje, kiedy zawodnik obrony kryjąc przeciwnika **z piłką** lub **bez piłki**, kładzie i pozostawia w kontakcie z nim dłoń(-nie) lub rękę(-ce), aby utrudnić mu poruszanie.

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

Faulem **zawodnika atakującego z piłką** jest:

- „Zahaczanie” lub owinięcie ręką lub łokciem zawodnika obrony, w celu uzyskania korzyści.
- Odepchnięcie, w celu przeszkodzenia obrońcy w zagranium lub próbie zagrania piłką lub w celu powiększenia przestrzeni dla siebie.
- Używanie wyciągniętego przedramienia lub ręki podczas kozłowania, aby uniemożliwić przeciwnikowi zdobycie piłki.

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

- Uwolnienia się do otrzymania podania.
- Uniemożliwienia obrońcy zagrania lub próby zagrania piłką.
- Powiększenia przestrzeni dla siebie.

33.12 **Gra środkowych**

Zasada pionowości (zasada cylindra) dotyczy również gry środkowych.

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

Wypychanie przeciwnika z jego pozycji barkiem lub biodrem oraz ingerowanie w swobodę jego ruchów używając wysuniętych rąk, barków, bioder, nóg lub innych części ciała jest faulem zawodnika atakującego lub broniącego na pozycji środkowego.

33.13 **Nielegalne krycie od tyłu**

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

33.14 **Trzymanie**

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

33.15 Pchanie

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

33.16 Udawanie faula

Udawanie faula, w celu uzyskania korzyści, to jakiegokolwiek zachowania zawodnika sugerujące, że został on sfaulowany, lub teatralnie wyolbrzymiane ruchy lub gesty, kreujące opinię, że jest on faulowany.

Art. 34 Faul osobisty

34.1 Definicja

34.1.1 Faul osobisty, to nielegalne zetknięcie zawodnika z przeciwnikiem, niezależnie od tego czy piłka jest żywa czy martwa.

Zawodnik nie może trzymać, blokować, pchać, szarżować, podstawić nogi lub utrudniać poruszanie się przeciwnika używając dłoni, wyciągniętej ręki, łokcia, barku, biodra, nogi, kolana lub stopy, bądź ciała odchylonego do pozycji innej niż „normalna” (poza własnym cylindrem), ani też pozwalać sobie na grę niebezpieczną, czy też brutalną.

34.2 Kara

Faul osobisty należy zapisać na konto winnej drużyny.

34.2.1 Jeżeli faul zostaje popełniony na zawodniku niebędącym w akcji rzutowej:

- Gra zostaje wznowiona poprzez wymianę piłki przez drużynę poszkodowaną,
- Jeżeli drużyna popełniająca faul, przekroczyła limit fauli, stosuje się postanowienia Art. 41. Za 7. faul drużyny zostaną przyznane 2 rzuty wolne.

34.2.2 Jeżeli faul zostaje popełniony na zawodniku będącym w akcji rzutowej, to temu zawodnikowi zostaną przyznane rzuty wolne w następującej liczbie:

- Jeżeli rzut z gry jest celny, to punkty zostają zaliczone i dodatkowo przyznany jest 1 rzut wolny. Za 7. faul drużyny zostaną przyznane 2 rzuty wolne.
- Jeżeli rzut z wewnątrz łuku jest niecelny - 1 rzut wolny. Za 7. faul drużyny zostaną przyznane 2 rzuty wolne.
- Jeżeli rzut zza łuku jest niecelny, 2 rzuty wolne.
- Jeżeli zawodnik jest faulowany w trakcie lub tuż przed tym, jak brzmi sygnał zegara czasu gry, oznajmiający koniec regularnego czasu gry, lub sygnał zegara czasu akcji i piłka jest jeszcze w ręce(-kach) zawodnika, a następnie wpada do kosza, to punkty nie zostają zaliczone, a zawodnikowi zostają przyznane 1 lub 2 rzuty wolne. Za 7. faul drużyny zostaną przyznane 2 rzuty wolne.

Art. 35 Faul obustronny

35.1 Definicja

35.1.1 Faul obustronny, to sytuacja, kiedy dwóch zawodników przeciwnych drużyn popełnia przeciwko sobie faule osobiste mniej więcej w tym samym czasie.

35.1.2 Aby uznać 2 faule jako faul obustronny, muszą zostać spełnione następujące warunki:

- Oba faule są związane z kontaktem fizycznym.
- Dwóch zawodników przeciwnych drużyn popełnia te faule przeciwko sobie.

35.2 Kara

Faul osobisty należy zapisać na konto każdej winnej drużyny. Nie przyznaje się rzutów wolnych niezależnie od liczby fauli popełnionych przez drużyny lub tego czy jest to pierwszy lub drugi faul niesportowy zawodnika.

Grę należy wznowić w następujący sposób:

Jeśli mniej więcej w tym samym czasie co faul obustronny:

- Zdobyty został kosz z gry albo z ostatniego rzutu wolnego, gra zostanie wznowiona wymianą piłki przez drużynę, która straciła kosz.

- Drużyna była w posiadaniu piłki lub miała prawo do niej, piłka zostanie przyznana tej drużynie do wprowadzenia poprzez wymianę piłki. Nie resetuje się zegara czasu akcji.
- Żadna z drużyn nie była w posiadaniu piłki, ani nie miała prawa do niej, to następuje sytuacja rzutu sędziowskiego. Piłkę przyznaje się drużynie, która jako ostatnia była w obronie i należy ustawić 12 sekund na zegarze czasu akcji.

Art. 36 Faul techniczny

36.1 Zasady zachowania

- 36.1.1 Właściwy przebieg meczu wymaga pełnej i lojalnej współpracy zawodników i zmienników obu drużyn z sędziami, sędziami stolikowymi i dyrektorem sportowym, jeśli jest obecny.
- 36.1.2 Każda drużyna ma prawo starać się o zwycięstwo najlepiej jak potrafi, ale musi te starania realizować w duchu sportowego współzawodnictwa i fair play.
- 36.1.3 Jakiegokolwiek umyślnie lub powtarzające się pogwałcenie tej współpracy, bądź ducha i intencji niniejszego przepisu, potraktowane zostanie jako faul techniczny.
- 36.1.4 Sędziowie mogą zapobiec faulom technicznym, udzielając ostrzeżeń lub pomijając drobne naruszenia o charakterze administracyjnym, które w oczywisty sposób nie są umyślnie i nie wpływają bezpośrednio na przebieg meczu, chyba że te same przekroczenia powtarzają się pomimo ostrzeżeń.
- 36.1.5 Jeśli naruszenie przepisów zostaje odkryte po tym, jak piłka stała się żywa, grę należy zatrzymać i orzec faul techniczny. Karę należy wykonać tak, jakby faul techniczny został popełniony w momencie, kiedy został orzeczony. Cokolwiek wydarzyło się pomiędzy wystąpieniem naruszenia przepisów a zatrzymaniem gry, pozostaje w mocy.

36.2 Definicja

- 36.2.1 Faul techniczny zawodnika, to faul niezwiązany z zetknięciem z przeciwnikiem, wynikający z poniższych sytuacji, ale nie ograniczony tylko do nich:
- Lekceważenie ostrzeżeń sędziów.
 - Lekceważące traktowanie i/lub obraźliwe zwracanie się do sędziów, dyrektora sportowego, sędziów stolikowych lub przeciwników.
 - Używanie języka lub gestów, które mogą być uznane za obraźliwe lub podburzające publiczność.
 - Zaczepianie lub szydzenie z przeciwnika.
 - Zasłanianie przeciwnikowi widoku przez wymachiwanie ręką(-ami)/trzymanie ręki(rąk) tuż przed jego oczami.
 - Nadmierne wymachiwanie łokciami.
 - Opóźnianie gry przez:
 - celowe dotykanie piłki lub uniemożliwianie podjęcia piłki nowej drużynie ataku po tym, jak przeszła ona przez kosz po celnym rzucie z gry lub rzucie wolnym,
 - aktywną obronę w półkolu bez szarży po celnym rzucie z gry lub rzucie wolnym,
 - uniemożliwianie poprawnego przeprowadzenia wymiany piłki lub rzutu wolnego.
 - Udawanie, że jest się faulowanym lub wyolbrzymianie kontaktu.
 - Nielegalne dotykanie piłki przez obrońcę podczas ostatniego rzutu wolnego. Drużynie atakującej zostaje zaliczony 1 punkt, po czym należy orzec faul techniczny wobec winnego obrońcy.
 - Nieodpowiednie zachowanie się wobec osób poza boiskiem lub jakiegokolwiek forma komunikacji pomiędzy zawodnikami i trenerami podczas meczu.
- 36.2.2 Członek drużyny nie podlega dyskwalifikacji do końca meczu, gdy zostaje ukarany dwoma faulami technicznymi

36.3 Kara

Faul techniczny zalicza się do fauli drużyny.

- 36.3.1 Przeciwnikom zostaje przyznany 1 rzut wolny. Grę należy wznowić w następujący sposób:

- Rzut wolny należy niezwłocznie wykonać. Po rzucie wolnym, gra zostanie wznowiona wymianą piłki przez drużynę, która w momencie orzeczenia faula technicznego była w posiadaniu piłki lub miała do niej prawo w momencie zatrzymania gry.

- Rzut wolny należy niezwłocznie wykonać również w sytuacji, kiedy mają być wykonane lub są w trakcie wykonywania – wg już ustalonej kolejności – kary rzutów wolnych za inne faule. Po wykonaniu tego rzutu wolnego, gra zostanie wznowiona wymianą piłki przez drużynę, która była w posiadaniu piłki lub miała do niej prawo w momencie orzeczenia tego faula technicznego – od momentu, w którym została przerwana orzeczeniem tego faula technicznego.
- Jeśli został zdobyty kosz z gry albo z ostatniego rzutu wolnego, gra zostanie wznowiona wymianą piłki przez drużynę, która była ostatnio w obronie.
- Jeśli żadna z drużyn nie była w posiadaniu piłki, ani nie miała prawa do niej, to następuje sytuacja rzutu sędziowskiego. Gra zostanie wznowiona wymianą piłki przez drużynę, która było ostatnio w obronie.

Art. 37 Faul niesportowy

37.1 Definicja

- 37.1.1 Faul niesportowy, to faul osobisty związany z nadmiernym, ciężkim lub niebezpiecznym kontaktem zawodnika z przeciwnikiem.
- 37.1.2 Trzymanie zawodnika posiadającego piłkę uznaje się za faul niesportowy.
- 37.1.3 Sędziowie muszą interpretować faule niesportowe tak samo w trakcie trwania całego meczu i oceniać tylko akcję.

37.2 Kara

- 37.2.1 Faul niesportowy należy zapisać winnemu zawodnikowi.
- 37.2.2 Pierwszy faul niesportowy zawodnika karany jest dwoma rzutami wolnymi, bez posiadania piłki. Jeżeli pierwszy faul niesportowy zawodnika zostaje popełniony na zawodniku będącym w akcji rzutowej i rzut jest celny, kosz zostaje zaliczony, a dodatkowo przyznaje się 2 rzuty wolne.
- 37.2.3 Drugi faul niesportowy zawodnika karany jest dwoma rzutami wolnymi i posiadaniem piłki. Jeżeli drugi faul niesportowy zawodnika zostaje popełniony na zawodniku będącym w akcji rzutowej i rzut jest celny, kosz zostaje zaliczony, a dodatkowo przyznaje się 2 rzuty wolne i posiadanie piłki.
- 37.2.4 Wszystkie faule niesportowe liczone są jako 2 faule przy obliczaniu fauli drużyny.
- 37.2.5 Zawodnik podlega dyskwalifikacji do końca meczu, gdy zostaje ukarany dwoma faulami niesportowymi.
- 37.2.6 Jeśli zawodnik zostaje zdyskwalifikowany w związku z Art. 37.2.5, to faul niesportowy jest jedynym faulem, który należy orzec i nie wymierza się żadnej dodatkowej kary za dyskwalifikację.

Art. 38 Faul dyskwalifikujący

38.1 Definicja

- 38.1.1 Faul dyskwalifikujący, to jakiegokolwiek rażąco niesportowe zachowanie zawodników lub zmienników.

38.2 Akty przemocy

- 38.2.1 Podczas meczu mogą zdarzyć się akty przemocy, sprzeczne z duchem sportowego współzawodnictwa i fair play. Powinny one być natychmiast powstrzymane przez sędziów i jeśli to niezbędne, przez służby odpowiedzialne za utrzymanie porządku publicznego.
- 38.2.2 Kiedykolwiek zawodnicy dopuszczają się aktów przemocy na boisku lub w jego sąsiedztwie, to sędziowie muszą podjąć niezbędne działania, aby ich powstrzymać.
- 38.2.3 Każda z wyżej wymienionych osób, która jest winna rażących aktów agresji wobec przeciwników lub sędziów, zostanie zdyskwalifikowana. Sędziowie muszą złożyć sprawozdanie ze zdarzenia organowi odpowiedzialnemu za rozgrywkę.
- 38.2.4 Funkcjonariusze publicznych służb porządkowych mogą wejść na boisko tylko na prośbę sędziów. Jednakże, gdyby widzowie wkroczyli na boisko z wyraźnym zamiarem popełnienia aktów przemocy, funkcjonariusze publicznych służb porządkowych muszą interweniować natychmiast, aby zapewnić bezpieczeństwo drużynom i sędziom.
- 38.2.5 Wszystkie miejsca poza boiskiem i jego sąsiedztwem, łącznie z wejściami, wyjściami, korytarzami, szatniami,

itp., podlegają jurysdykcji organizatora meczu oraz służbom odpowiedzialnym za utrzymanie porządku publicznego.

38.2.6 Sędziowie nie mogą pozwolić na działania zawodników lub zmienników, które mogą doprowadzić do zniszczenia wyposażenia hali.

Sędziowie, po zauważeniu takiego postępowania, muszą udzielić ostrzeżenia winnej drużynie.

W przypadku powtórzenia się takiego postępowania, należy natychmiast orzec faul techniczny, a nawet faul dyskwalifikujący wobec winnej(-ych) osoby(osób).

38.3 Kara

38.3.1 Faul dyskwalifikujący zapisuje się winnemu.

38.3.2 Gdy na podstawie odpowiedniego artykułu niniejszych Przepisów winny zostaje zdyskwalifikowany, musi opuścić boisko.

38.3.3 2 rzuty wolny zostaną przyznane:

- Dowolnemu przeciwnikowi, w sytuacji faula niezwiązanego z zetknięciem osobistym,
- Zawodnikowi faulowanemu, w sytuacji faula związanego z zetknięciem osobistym,

po czym gra zostanie wznowiona wymianą piłki.

38.3.4 Wszystkie faule dyskwalifikujące zalicza się jako 2 faule przy obliczaniu fauli drużyny.

38.3.5 Członek drużyny zdyskwalifikowany z udziału w meczu może zostać zdyskwalifikowany przez organizatora z całych zawodów. Niezależnie od tego, organizator każdorazowo zdyskwalifikuje członka(-ów) drużyny z zawodów za: akty przemocy, agresję słowną lub fizyczną, niezgodną ze sportowym duchem ingerencję w wynik meczu oraz naruszenie przepisów antydopingowych FIBA (Księga 4. Regulacji Wewnętrznych FIBA).

38.3.6 Organizator może również zdyskwalifikować z zawodów całą drużynę zależnie od udziału członków tej drużyny (również poprzez brak działania) w wyniku wyżej wymienionego zachowania. FIBA ma również prawo do nakładania sankcji dyscyplinarnych w ramach prawnych zawodów, Regulamin play.fiba3x3.com oraz Wewnętrzne Regulacje FIBA pozostają w mocy mimo dyskwalifikacji na podstawie niniejszego Art. 38.

Art. 39 Bójka

39.1 Definicja

Bójka, to starcie fizyczne pomiędzy co najmniej dwoma osobami z przeciwnych drużyn (zawodnikami, zmiennikami).

Ten artykuł odnosi się tylko do zmienników, którzy opuszczają strefy ławki drużyny podczas bójki lub w każdej sytuacji, która może doprowadzić do bójki.

39.2 Przepis

39.2.1 Zmiennicy, którzy opuszczają strefę ławki drużyny podczas bójki lub w każdej sytuacji, która może doprowadzić do bójki, zostaną zdyskwalifikowani. Jednakże, jeśli zmiennik opuszcza strefę ławki drużyny, aby pomóc sędziom w utrzymaniu lub przywróceniu porządku, nie zostanie on zdyskwalifikowany.

39.2.2 Jeśli zmiennik opuszcza strefę ławki drużyny i nie pomaga lub nie próbuje pomagać sędziom w utrzymaniu lub przywróceniu porządku, zostanie zdyskwalifikowany.

39.3 Kara

39.3.1 W sytuacji, gdy na mocy tego artykułu, osoby z obydwu drużyn zostają zdyskwalifikowane i nie ma innych kar do wykonania, gra zostanie wznowiona następująco:

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

- Zdobyty został kosz z gry albo z ostatniego rzutu wolnego, gra zostanie wznowiona wymianą piłki przez drużynę która straciła kosz,

- Drużyna była w posiadaniu piłki lub miała prawo do niej, gra zostanie wznowiona wymianą piłki przez tę drużynę. Nie resetuje się zegara czasu akcji.
- Żadna z drużyn nie była w posiadaniu piłki, ani nie miała prawa do niej, następuje sytuacja rzutu sędziowskiego. Gra zostanie wznowiona wymianą piłki przez drużynę, która była ostatnio w obronie.

39.3.2 Wszystkie faule dyskwalifikujące zapisuje się w protokole i każdy z nich zalicza się jako 2 faule drużyny.

39.3.3 Wszystkie ewentualne kary dla zawodników na boisku, uczestniczących w bójce lub w sytuacji prowadzącej do bójki, należy wykonać zgodnie z Art. 42.

Art. 40 Usunięto

Art. 41 Faule drużyny: kara

41.1 Definicja

41.1.1 Faul drużyny, to faul osobisty, techniczny, niesportowy lub dyskwalifikujący, popełniony przez zawodnika lub zmiennika. Drużyna podlega karze za faule drużyny, po tym jak popełniła 6 fauli drużyny.

41.1.2 Wszystkie faule drużyny popełnione w przerwie meczu, traktuje się jakby zostały popełnione w regularnym czasie gry lub dogrywce.

41.1.3 Zawodnicy nie zostają wykluczeni na podstawie liczby fauli osobistych z zastrzeżeniem Art. 37.2.5 i Art. 38.

41.2 Przepis

41.2.1 Faule drużyny 7., 8. i 9. karane są dwoma rzutami wolnymi. Dziesiąty faul drużyny i wszystkie kolejne faule drużyny karane są dwoma rzutami wolnymi i posiadaniem piłki. Ten artykuł ma również zastosowanie do fauli niesportowych oraz fauli podczas akcji rzutowej i uchyla Art. 34. oraz Art. 37., lecz nie ma zastosowania do fauli technicznych. Zawodnik, przeciwko któremu popełniono faul, wykona rzuty wolne.

41.2.2 Jeśli faul osobisty popełnia zawodnik drużyny posiadającej żywą piłkę lub mającej do niej prawo, to karą za taki faul będzie wznowienie gry wymianą piłki przez przeciwników.

Art. 42 Sytuacje specjalne

42.1 Definicja

Sytuacje specjalne mogą wystąpić, kiedy podczas tego samego okresu zatrzymania zegara czasu gry po naruszeniu przepisów, następuje(-a) kolejne naruszenie(-a) przepisów.

42.2 Procedura

42.2.1 Wszystkie faule należy zapisać i ustalić kary.

42.2.2 Należy ustalić kolejność popełnienia wszystkich naruszeń przepisów.

42.2.3 Wszystkie równe kary przeciwko obu drużynom oraz kary za faule obustronne, należy skasować w kolejności, w jakiej zostały orzeczone. Od momentu, gdy kary zostały zapisane i skasowane, uważa się je za niebyłe.

42.2.4 Jeśli został orzeczony faul techniczny, kara za ten faul zostanie wykonana w pierwszej kolejności, bez względu na to, czy mają być wykonane lub są w trakcie wykonywania – wg już ustalonej kolejności – kary rzutów wolnych za inne faule.

42.2.5 Prawo do posiadania piłki w wyniku ostatniej kary do wykonania, kasuje wszystkie wcześniejsze prawa do posiadania piłki.

42.2.6 Po tym, jak podczas wykonywania kary, piłka stała się żywa przy pierwszym rzucie wolnym lub przy wznowieniu gry poprzez wymianę piłki, kara ta nie może już posłużyć do skasowania jakichkolwiek pozostałych kar.

42.2.7 Wszystkie pozostałe kary należy wykonać w kolejności, w jakiej zostały orzeczone.

42.2.8 Jeśli po skasowaniu równych kar przeciwko obu drużynom nie ma więcej kar do wykonania, grę należy wznowić w następujący sposób:

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

- Zdobyty został kosz z gry albo z ostatniego rzutu wolnego, gra zostanie wznowiona wymianą piłki przez drużynę, która straciła kosz.
- Drużyna była w posiadaniu piłki lub miała prawo do niej, gra zostanie wznowiona wymianą piłki przez tę drużynę.
- Żadna z drużyn nie była w posiadaniu piłki, ani nie miała prawa do niej, następuje sytuacja rzutu sędziowskiego. Gra zostanie wznowiona wymianą piłki przez drużynę, która była ostatnio w obronie.

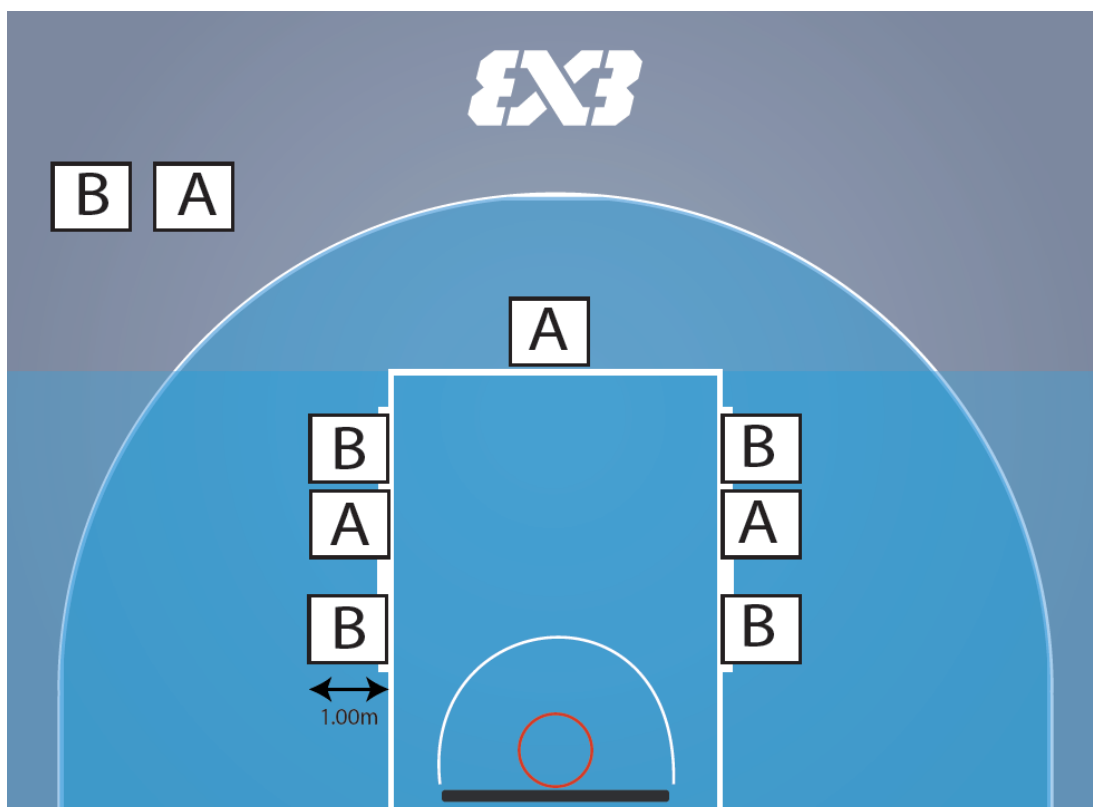
Art. 43 Rzuty wolne

43.1 Definicja

- 43.1.1 Rzut wolny jest okazją daną zawodnikowi do zdobycia jednego punktu zza linii rzutów wolnych, wewnątrz półkola, bez przeszkód ze strony przeciwnika.
- 43.1.2 Blok rzutów wolnych definiuje się jako wszystkie rzuty wolne oraz następujące po nich posiadanie piłki, jeśli jest częścią kary za pojedynczy faul.

43.2 Przepis

- 43.2.1 Kiedy orzeczony zostaje faul osobisty, niesportowy lub dyskwalifikujący – związany z zetknięciem osobistym – procedura wykonania rzutu(-ów) wolnego(-ych) jest następująca:
- Rzut(-y) wolny(-e) wykona zawodnik, przeciwko któremu popełniono faul.
 - Jeśli zgłoszono prośbę o zmianę tego zawodnika, to musi on wykonać rzut(-y) wolny(-e) przed opuszczeniem boiska.
 - Jeśli musi on opuścić boisko z powodu kontuzji lub dyskwalifikacji, to jego zmiennik wykona rzut(-y) wolny(-e). Jeśli nie ma już zmiennika, to rzut(-y) wolny(-e) wykona dowolny zawodnik tej drużyny.
- 43.2.2 Kiedy orzeczony zostaje faul techniczny lub dyskwalifikujący – niezwiązany z zetknięciem osobistym – to rzut(-y) wolny(-e) wykona dowolny członek drużyny przeciwnej.
- 43.2.3 Zawodnik wykonujący rzut wolny:
- Zajmie pozycję za linią rzutów wolnych.
 - Może zastosować dowolną metodę rzutu do kosza, ale musi rzucić tak, aby piłka wpadła do kosza od góry lub dotknęła obręczy.
 - Wykona rzut w ciągu 5 sekund od momentu, gdy sędzia oddał mu piłkę do dyspozycji.
 - Nie dotknie linii rzutów wolnych, ani nie wejdzie w obszar ograniczony do momentu, kiedy piłka wpadnie do kosza lub dotknie obręczy.
 - Nie wykona zwodu pozorującego rzut wolny.
- 43.2.4 Zawodnicy na miejscach wzdłuż obszaru ograniczonego, są uprawnieni do zajmowania tych miejsc na przemian. Miejsca te mają 1 m głębokości (rysunek 7).
- Podczas rzutów wolnych, zawodnicy ci nie mogą:
- Zajmować miejsc, do których nie są uprawnieni.
 - Wchodzić w obszar ograniczony, strefę neutralną lub opuszczać miejsc wzdłuż obszaru ograniczonego do momentu, gdy piłka opuści rękę(-ce) zawodnika wykonującego rzut wolny.
 - Rozpraszać swoim zachowaniem zawodnika wykonującego rzut wolny.



Rysunek 7. Opcjonalne umiejscowienie zawodników podczas rzutów wolnych

- 43.2.5 Zawodnicy, którzy nie zajmują miejsc wzdłuż obszaru ograniczonego, muszą pozostać za przedłużeniem linii rzutów wolnych oraz za łukiem do momentu, kiedy rzut wolny zostanie zakończony.
- 43.2.6 Podczas rzutu(-ów) wolnego(-ych), po którym(-ych) ma(-ją) nastąpić kolejny(-e) blok(-i) rzutów wolnych lub wymiana piłki, wszyscy zawodnicy, poza wykonującym rzut(-y) wolny(-e), muszą pozostać za przedłużeniem linii rzutów wolnych oraz za łukiem.

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

43.3 Kara

- 43.3.1 Jeżeli rzut wolny jest celny i błąd(-ędy) popełnia zawodnik wykonujący rzut wolny, punkt nie zostaje zaliczony. Piłkę przyznaje się drużynie przeciwnej do wznowienia gry przez wymianę piłki, chyba że pozostaje(-ją) do wykonania kolejny(-e) rzut(-y) wolny(-e) lub posiadanie piłki.
- 43.3.2 Jeżeli rzut wolny jest celny i błąd zostaje popełniony przez zawodnika innego niż wykonujący rzut wolny:
- Punkt zostaje zaliczony.
 - Błąd(-ędy) zostaje(-a) zignorowany(-e).
- W sytuacji, kiedy jest to ostatni rzut wolny, gra zostanie wznowiona wymianą piłki przez drużynę, która straciła kosz.
- 43.3.3 Jeżeli rzut wolny jest niecelny i błąd zostaje popełniony przez:
- Zawodnika wykonującego ostatni rzut wolny lub jego partnera, gra zostanie wznowiona wymianą piłki przez przeciwników, chyba że drużyna zawodnika wykonującego rzut wolny ma następnie prawo do posiadania piłki.
 - Przeciwnika zawodnika wykonującego rzut wolny, to wykonującemu rzut wolny przyznaje się ponowny rzut wolny.

- Obie drużyny podczas ostatniego rzutu wolnego, to następuje sytuacja rzutu sędziowskiego i gra zostanie wznowiona wymianą piłki przez drużynę obrony.

Art. 44 Pomyłka możliwa do naprawienia

44.1 Definicja

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

- Przyznania niezasłużonego(-ych) rzutu(-ów) wolnego(-ych).
- Nieprzyznania zasłużonego(-ych) rzutu(-ów) wolnego(-ych).
- Błędneho zaliczenia lub niezaliczenia punktu(-ów).
- Zezwolenia niewłaściwemu zawodnikowi na wykonanie rzutu(-ów) wolnego(-ych).

44.2 Procedura ogólna

- 44.2.1 Aby pomyłki wymienione powyżej były możliwe do naprawienia, muszą zostać zauważone przez sędziów, dyrektora sportowego (jeśli jest obecny) lub sędziów stolikowych, zanim piłka stanie się żywa po pierwszej martwej piłce, po tym, jak zegar czasu gry został włączony po zaistnieniu pomyłki.
- 44.2.2 Sędzia lub dyrektor sportowy może zatrzymać grę natychmiast po zauważeniu pomyłki możliwej do naprawienia, jeśli tylko nie postawi którejś z drużyn w niekorzystnej sytuacji.
- 44.2.3 Wszystkie popełnione faule, uzyskane punkty, czas jaki upłynął i dodatkowe postępowanie, które nastąpiło po zaistnieniu pomyłki, a przed jej zauważeniem, pozostaną utrzymane.
- 44.2.4 Po naprawieniu pomyłki, grę wznawia się od momentu, w którym została przerwana w celu naprawy pomyłki, chyba że niniejsze Przepisy stanowią inaczej. Gra zostanie wznowiona wymianą piłki przez drużynę, która miała do niej prawo w momencie zatrzymania gry w celu naprawy pomyłki.
- 44.2.5 Jeśli po zauważeniu pomyłki, którą wciąż można naprawić:
- Zawodnik, który ma uczestniczyć w naprawieniu pomyłki, został przepisowo zmieniony, to musi on powrócić na boisko, aby wziąć udział w naprawieniu pomyłki (w tym momencie staje się zawodnikiem).
Po naprawieniu pomyłki zawodnik ten może pozostać w grze, chyba że zostanie zgłoszona prośba o przepisową zmianę, to wtedy może on opuścić boisko.
 - Zawodnik został zmieniony z powodu kontuzji lub dyskwalifikacji, to jego zmiennik musi uczestniczyć w naprawieniu pomyłki.
- 44.2.6 Pomyłki możliwe do naprawienia, nie mogą być naprawione po podpisaniu protokołu meczu przez sędziów.
- 44.2.7 Wszelkie pomyłki lub błędy w zapisie w protokole meczu, pomiarze czasu gry lub czasu akcji, dotyczące wyniku, liczby fauli, liczby przerw na żądanie, zegara czasu gry oraz zegara czasu akcji, mogą być naprawione przez sędziów w dowolnym momencie przed podpisaniem protokołu przez sędziów.

44.3 Procedura szczegółowa

- 44.3.1 Przyznanie niezasłużonego(-ych) rzutu(-ów) wolnego(-ych).
Rzut(-y) wolny(-e) wykonany(-e) wskutek tej pomyłki zostaje(-a) anulowany(-e), a gra zostanie wznowiona następująco:
- Jeśli zegar czasu gry nie został włączony po pomyłce, to gra zostanie wznowiona wymianą piłki przez drużynę, której rzuty wolne zostały anulowane.
 - Jeśli zegar czasu gry został włączony po pomyłce, a następnie pomyłka zostaje zauważona w momencie, kiedy:
 - Drużyna będąca w posiadaniu piłki lub mająca do niej prawo, jest tą samą drużyną, która była w posiadaniu piłki kiedy pomyłka zaistniała,
 - Żadna drużyna nie jest w posiadaniu piłki,
to piłkę przyznaje się drużynie mającej prawo do niej w momencie zaistnienia pomyłki.
 - Jeśli zegar czasu gry został włączony, a pomyłka zostaje zauważona, kiedy w posiadaniu piłki są lub mają prawo do niej, przeciwnicy drużyny, która była w posiadaniu piłki w momencie zaistnienia pomyłki, to następuje sytuacja rzutu sędziowskiego. Gra zostanie wznowiona wymianą piłki przez drużynę, która była ostatnio w obronie.

- Jeśli zegar czasu gry został włączony, a pomyłka zostaje zauważona w momencie, kiedy został(-y) przyznany(-e) rzut(-y) wolny(-e) w wyniku kary za faul, to rzut(-y) wolny(-e) należy wykonać, a następnie gra zostanie wznowiona wymianą piłki przez drużynę, która była w jej posiadaniu w momencie zaistnienia pomyłki.

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

- Jeśli po zaistnieniu pomyłki nie nastąpiła zmiana posiadania piłki, gra zostanie wznowiona po naprawieniu pomyłki tak, jak po normalnym(-ych) rzucie(-tach) wolnym(-ych).
- Jeśli ta sama drużyna zdobywa punkty po tym, jak omyłkowo otrzymała piłkę do wznowienia gry poprzez wymianę piłki, pomyłkę pomija się.

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

Rzut(-y) wolny(-e) oraz posiadanie piłki, jeśli jest częścią tej kary, należy anulować, a gra zostanie wznowiona wymianą piłki przez przeciwników, chyba że pozostają do wykonania kary za inne naruszenia przepisów.

SĘDZIOWIE, SĘDZIOWIE STOLIKOWI, DYREKTOR SPORTOWY: OBOWIĄZKI I UPRAWNIENIA

Art. 45 Sędziowie, sędziowie stolikowi, dyrektor sportowy.

- 45.1 **Sędziami** są dwaj arbitrzy. Asystują im sędziowie stolikowi oraz dyrektor sportowy, jeśli jest obecny.
- 45.2 **Sędziami stolikowymi** są: sekretarz, operator tablicy wyników i mierzący czas akcji.
- 45.3 **Dyrektor sportowy** siedzi przy stoliku sędziowskim. Jego główne obowiązki podczas meczu to nadzorowanie pracy sędziów stolikowych oraz wspieranie sędziów w zapewnieniu sprawnego przebiegu meczu.
- 45.4 Sędziowie wyznaczeni do prowadzenia meczu nie mogą być w jakikolwiek sposób związani z drużynami występującymi na boisku.
- 45.5 Sędziowie, sędziowie stolikowi i dyrektor sportowy powinni prowadzić mecz zgodnie z niniejszymi Przepisami i nie mają prawa ich zmieniać.

Art. 46 Dyrektor Sportowy

Dyrektor Sportowy, jeśli jest obecny:

- 46.1 Sprawdza i zatwierdza całe wyposażenie jakie ma być użyte podczas meczu.
- 46.2 Wyznacza oficjalny zegar czasu gry, zegar czasu akcji, stoper oraz poznaje sędziów stolikowych.
- 46.3 Wybiera piłkę do gry spośród przynajmniej dwóch używanych piłek dostarczonych przez organizatora. Jeśli żadna z tych piłek nie jest odpowiednia do gry, może wybrać najlepszą spośród dostępnych piłek.
- 46.4 Nie zezwala żadnemu zawodnikowi na noszenie przedmiotów, które mogą spowodować kontuzje innych zawodników.
- 46.5 Uświadamia sędziów o jakichkolwiek nieprawidłowościach wynikających z naruszenia Regulacji Wewnętrznych FIBA, niniejszych Przepisów oraz Oficjalnych Interpretacji Przepisów Gry w Koszykówkę 3x3.
- 46.6 Ma prawo przerwania meczu, jeżeli usprawiedliwiają to zaistniałe warunki. Aby przyciągnąć uwagę sędziów, dyrektor sportowy może zatrzymać grę tylko po celnym rzucie do kosza, bez postawienia żadnej z drużyn w sytuacji niekorzystnej.
- 46.7 Ma prawo zdecydowania o przegranej drużyny walkowerem.
- 46.8 Starannie sprawdza protokół meczu po zakończeniu regularnego czasu gry lub dogrywki lub zawsze wtedy, gdy uzna to za niezbędne.
- 46.9 Upewnia się, że sędziowie podpisali protokół meczu po zakończeniu czasu gry, co kończy tym samym obowiązki i związek sędziów z meczem. Uprawnienia sędziów zaczynają się w momencie ich przybycia na boisko przed meczem i kończą się, kiedy brzmi sygnał zegara czasu gry na koniec meczu, zaaprobowany przez sędziów.
- 46.10 Upewnia się, że sędziowie opisali na odwrocie protokołu, przed jego podpisaniem:
- Walkower lub faule dyskwalifikujące,
 - Niesportowe zachowanie członków drużyny, jeśli wystąpiło więcej niż 5 minut przed wyznaczoną godziną rozpoczęcia meczu lub pomiędzy zakończeniem meczu a zatwierdzeniem i podpisaniem protokołu.
- W takim przypadku dyrektor sportowy (jeśli jest obecny) musi wysłać szczegółowy raport do odpowiednich władz organizujących rozgrywki.
- 46.11 Jeśli dyrektor sportowy jest nieobecny, sędziowie przejmują jego obowiązki.
- 46.12 Jest uprawniony do zatwierdzenia przed meczem i późniejszego korzystania z systemu powtórek wideo zwanego Instant Replay System „IRS” (jeśli jest dostępny).
- 46.13 Ma prawo do podejmowania decyzji w każdej kwestii nieuregulowanej wyraźnie w niniejszych Przepisach.

Art. 47 Sędziowie: obowiązki i uprawnienia

- 47.1 Sędziowie mają prawo do podejmowania decyzji o naruszeniach niniejszych Przepisów popełnionych zarówno wewnątrz, jak i poza liniami ograniczającymi boisko, włączając stół sędziowski oraz obszar wokół linii ograniczających boisko.
- 47.2 Sędziowie dają sygnał gwizdkiem, gdy dochodzi do naruszenia przepisów, kończy się regularny czas gry lub dogrywka, lub sędziowie stwierdzają, że należy zatrzymać grę. Sędziowie nie używają gwizdka po celnym rzucie do kosza z gry, celnym rzucie wolnym, ani kiedy piłka staje się żywa.
- 47.3 Sędziowie przeprowadzają procedurę rzutu monetą przed rozpoczęciem meczu.
- 47.4 Przy podejmowaniu decyzji o faulu lub błędzie, sędziowie muszą zawsze uwzględniać następujące, podstawowe zasady:
- Ducha i intencję przepisów oraz potrzebę zachowania integralności gry.
 - Konsekwencję w stosowaniu zasady „korzyść/niekorzyść”. Sędziowie nie powinni niepotrzebnie przerywać płynności gry, w celu ukarania incydentalnego zetknięcia osobistego, które nie daje korzyści zawodnikowi odpowiedzialnemu za nie, ani też nie stawia przeciwnika w sytuacji niekorzystnej.
 - Konsekwencję w kierowaniu się zdrowym rozsądkiem w każdym meczu, mając na uwadze umiejętności graczy oraz ich postawę i zachowanie podczas meczu.
 - Konsekwencję w utrzymywaniu równowagi pomiędzy kontrolowaniem gry a zachowaniem jej płynności, mając „wyczucie” tego, co biorący udział w grze próbują zrobić oraz podejmując decyzje właściwe dla meczu.
- 47.5 Sędziowie są uprawnieni do użycia, jeżeli jest dostępny i zatwierdzony przez dyrektora sportowego, systemu powtórek wideo zwanego Instant Replay System (IRS) w celu podjęcia decyzji – przed podpisaniem protokołu meczu – dotyczącej:
- Błędów w zapisie przebiegu meczu lub awarii zegara czasu gry lub zegara czasu akcji w każdym momencie meczu.
 - Czy ostatni rzut do kosza z gry na koniec regularnego czasu gry został oddany w czasie lub/i czy ostatni rzut do kosza z gry zaliczyć za 1, czy za 2 punkty.
 - Jakichkolwiek sytuacji, podlegających wideoweryfikacji, w ostatnich 30 sekundach regularnego czasu gry lub w dogrywce.
 - Określenia zaangażowania członków drużyny podczas jakichkolwiek aktów przemocy.
 - Wideoweryfikacji decyzji zgłoszonej przez drużynę.
- 47.5.1 Prośba o wideoweryfikację decyzji jest możliwa tylko w Igrzyskach Olimpijskich, Pucharze Świata (tylko w kategorii „open”) oraz World Tour, jak również, jeśli została przewidziana przez regulacje konkretnych rozgrywek (pod warunkiem dostępności systemu IRS). Chcąc uniknąć precedensu oraz zachowując zasadę korzystania tylko i wyłącznie z oficjalnych materiałów wideo, następujące sytuacje zawsze mogą być poddane wideoweryfikacji: czy ostatni rzut do kosza z gry na koniec regularnego czasu gry został oddany w czasie lub/i czy ostatni rzut do kosza z gry zaliczyć za 1, czy za 2 punkty.
- 47.5.2 Dowolny zawodnik dowolnej drużyny może zgłosić prośbę o wideoweryfikację (Challenge) w jednej z wymienionych poniżej sytuacji. Podczas wykonywania przez sędziów procedury wideoweryfikacji, wszyscy zawodnicy muszą pozostawać z dala od stołka sędziowskiego.
- Tylko zdobyte punkty lub/i decyzja sędziów z użyciem gwizdka mogą być przedmiotem wideoweryfikacji. Decyzja sędziów bez gwizdka, która nie doprowadziła do zdobycia punktów, nie podlega wideoweryfikacji. Sytuacje, w których w czasie meczu może być zgłoszona przez drużynę prośba o wideoweryfikację są następujące (kompletna lista):
- Sprawdzenie czy celny rzut do kosza został oddany przed czy po tym jak upłynął czas akcji.
 - Określenie, który zawodnik spowodował wyjście piłki poza boisko, jeśli taki błąd został odgwizdany w ostatnich dwóch minutach regularnego czasu gry lub w dogrywce.
 - Sprawdzenie czy zawodnik popełnił błąd wyjścia piłki poza boisko, jeśli taki błąd został odgwizdany w ostatnich dwóch minutach regularnego czasu gry lub w dogrywce.
 - Sprawdzenie czy zawodnik wyszedł z piłką za łuk, po tym jak miało miejsce nowe posiadanie piłki przez drużynę.

- Sprawdzenie czy posiadanie piłki się zmieniło lub czy zawodnik wyszedł/nie wyszedł z piłką za luk, zanim nastąpiła próba rzutu do kosza.
- Sprawdzenie czy rzut do kosza powinien być zaliczony, a jeżeli tak, to czy zalicza się go za 1, czy 2 punkty. Tylko akcja rzutowa podlega wideoweryfikacji.
- Sprawdzenie czy za faul odgwizdany na zawodniku rzucającym przyznany ma być 1 czy 2 rzuty wolne.

47.5.3 Aby zgłosić prośbę o wideoweryfikację, zawodnik musi użyć głosu mówiąc głośno i wyraźnie „czelendź” oraz pokazać literę „C” używając kciuka i palca wskazującego. Wideoweryfikacja musi być zgłoszona natychmiast w czasie następnego posiadania piłki drużyny lub w czasie następnej sytuacji martwej piłki po zaistniałym zdarzeniu, którakolwiek z powyższych okoliczności zaistnieje jako pierwsza. Jeżeli wideoweryfikacja nie została zgłoszona natychmiast, kiedy drużyna weszła w posiadanie piłki po tym, jak zaistniała przedmiotowa sytuacja, prośba o wideoweryfikację zostaje odrzucona.

47.5.4 Jeżeli po wideoweryfikacji decyzja sędziów zostaje potwierdzona i pozostaje niezmieniona („czelendź przegrany”), drużyna, która zgłosiła prośbę, traci prawo do zgłoszenia kolejnej prośby o wideoweryfikację do końca meczu.

Jeżeli po weryfikacji decyzja sędziów zostaje zmieniona („czelendź wygrany”), drużyna, która zgłosiła prośbę, zachowuje prawo do zgłoszenia kolejnej prośby o wideoweryfikację do końca meczu.

Jeżeli materiał wideo jest niejasny, decyzja sędziów pozostaje niezmieniona, a drużyna zachowuje prawo do zgłoszenia kolejnej prośby o wideoweryfikację do końca meczu.

47.6 Sędziowie mają prawo do podejmowania decyzji w każdej kwestii nieuregulowanej wyraźnie w niniejszych Przepisach.

47.7 W przypadku złożenia protestu przez którąś z drużyn, sędziowie (dyrektor sportowy, jeśli jest obecny) muszą, po otrzymaniu potwierdzenia powodów protestu, sporządzić i wysłać do organizatora rozgrywek pisemny raport opisujący incydent.

47.8 Jeśli sędzia ulegnie kontuzji lub z jakiegokolwiek innego powodu nie może kontynuować wykonywania swoich obowiązków w ciągu 5 minut od zaistnienia incydentu, to gra powinna zostać wznowiona. Drugi sędzia ma sędziować sam do końca meczu, chyba że istnieje możliwość zastąpienia kontuzjowanego sędziego innym wykwalifikowanym arbitrem. Po konsultacji z dyrektorem sportowym (jeśli jest obecny), drugi sędzia ma podjąć decyzję odnośnie możliwego zastępstwa.

47.9 We wszystkich meczach międzynarodowych, jeśli występuje konieczność słownego porozumiewania się w celu wyjaśnienia decyzji, należy czynić to w języku angielskim.

47.10 Każdy sędzia ma prawo podejmować decyzje w ramach swoich obowiązków, ale nie ma prawa uchylać bądź kwestionować decyzji podjętych przez innego sędziego.

47.11 Stosowanie i interpretacja niniejszych Przepisów przez sędziów jest ostateczne i nie może być kwestionowane lub ignorowane, bez względu na to, czy jednoznaczna decyzja została podjęta przez sędziów, czy nie, z wyjątkiem przypadków objętych procedurą protestu (patrz Aneks C).

Art. 48 Sekretarz: obowiązki

48.1 **Sekretarza** należy wyposażyć w protokół meczu, w którym:

- Zapisuje nazwiska i numery zawodników rozpoczynających mecz oraz wszystkich zmienników wchodzących do gry. Kiedy następuje naruszenie niniejszych Przepisów, mające związek z numerami zawodników, sekretarz musi jak najszybciej powiadomić najbliższego sędziego.
- Na bieżąco sumuje punkty zdobyte po rzutach do kosza z gry oraz rzutach wolnych.
- Zapisuje faule popełnione przez każdą drużynę. Sekretarz musi natychmiast zawiadomić sędziego, kiedy drużyna popełni 6 fauli drużyny, a także 10 fauli drużyny. Podobnie zapisuje faule niesportowe popełnione przez każdego zawodnika i niezwłocznie zawiadamia sędziego, że zawodnik podlega dyskwalifikacji, jeżeli popełnił 2 faule niesportowe.
- Zapisuje przerwy na żądanie. Musi powiadomić sędziów, kiedy drużyna nie ma już więcej przerw na żądanie w regularnym czasie gry lub dogrywce.
- Zapisuje w protokole, która drużyna rozpoczęła mecz posiadaniem piłki w wyniku procedury losowania.

- 48.2 Jeśli pomyłka zapisu w protokole meczu zostaje zauważona:
- W czasie gry, sekretarz musi czekać do pierwszej martwej piłki, zanim zawiadomi sędziów.
 - Po sygnale na zakończenie regularnego czasu gry, ale zanim protokół meczu został podpisany przez sędziów, pomyłkę należy naprawić, nawet jeśli ma to wpływ na końcowy wynik meczu.
 - Po podpisaniu protokołu meczu przez sędziów, pomyłka nie może już zostać naprawiona. W takiej sytuacji sędziowie lub dyrektor sportowy (jeśli jest obecny), muszą wysłać szczegółowy raport do organizatora rozgrywek.

Art. 49 Operator tablicy wyników: obowiązki

- 49.1 Operator tablicy wyników obsługuje tablicę wyników i pomaga sekretarzowi. W przypadku rozbieżności (której nie da się rozstrzygnąć) pomiędzy tablicą wyników i protokołem, decyduje zapis w protokole, a tablicę wyników należy odpowiednio skorygować.

Operatora tablicy wyników należy wyposażyć w zegar czasu gry i stoper, a jego obowiązki to:

- Pomiar czasu gry, przerw na żądanie i przerw meczu.
- Kontrolowanie, aby sygnał zegara czasu gry zabrzmiał bardzo głośno i automatycznie na zakończenie meczu oraz dogrywki.
- Użycie wszelkich możliwych środków, aby natychmiast zawiadomić sędziów, jeżeli jego sygnał nie zadziała albo nie jest słyszalny.

- 49.2 Operator tablicy wyników mierzy **czas gry** w następujący sposób:

- Włącza zegar czasu gry, kiedy:
 - Podczas wymiany piłki, piłka jest w dyspozycji zawodnika ataku po tym, jak zakończyła się wymiana piłki.
 - Po celnym ostatnim rzucie wolnym, nowa drużyna ataku wchodzi w posiadanie piłki.
 - Po niecelnym ostatnim rzucie wolnym, piłka pozostaje żywa i dotyka lub zostaje dotknięta przez zawodnika na boisku.
- Zatrzymuje zegar czasu gry, kiedy:
 - Uplywa czas gry na koniec regularnego czasu gry, jeżeli zegar czasu gry nie zatrzymuje się automatycznie.
 - Zostaje uzyskany wynik, który daje zwycięstwo w regularnym czasie gry lub dogrywce.
 - Sędzia zagwiżdże, gdy piłka jest żywa.
 - Zabrmi sygnał zegara czasu akcji, podczas gdy drużyna jest w posiadaniu piłki.

- 49.3 Operator tablicy wyników mierzy **czas przerwy na żądanie** w następujący sposób:

- Włącza stoper natychmiast, gdy sędzia zagwiżdże i zasygnalizuje przerwę na żądanie.
- Uruchamia sygnał dźwiękowy, kiedy upływa 20 sekund przerwy na żądanie.
- Uruchamia sygnał dźwiękowy, kiedy upływa czas przerwy na żądanie.

- 49.4 Operator tablicy wyników mierzy **czas przerwy meczu** w następujący sposób:

- Włącza stoper natychmiast, gdy skończy się regularny czas gry i wymagana jest dogrywka.
- Uruchamia sygnał dźwiękowy i równocześnie zatrzymuje pomiar czasu natychmiast, kiedy upływa 50 sekund przerwy meczu.
- Uruchamia sygnał dźwiękowy, kiedy upływa czas przerwy meczu.

Art. 50 Mierzący czas akcji: obowiązki

Mierzącego czas akcji należy wyposażyć w zegar czasu akcji, który mierzący czas akcji ma obsługiwać w następujący sposób:

- 50.1 **Rozpocząć lub wznowić pomiar**, kiedy:

- Drużyna wchodzi w posiadanie żywej piłki na boisku. Jeżeli następnie przeciwnik zaledwie dotyka piłki, to nie rozpoczyna się nowy okresu czasu akcji, jeśli ta sama drużyna pozostaje w posiadaniu piłki.
- Podczas wymiany piłki, piłka znajduje się w dyspozycji zawodnika ataku po tym, jak zakończyła się wymiana piłki.

- 50.2 **Zatrzymać pomiar i nie resetować zegara czasu akcji** – z wyświetlaczem pokazującym pozostały czas – kiedy ta sama drużyna, która była w posiadaniu piłki, wznowi grę wymianą piłki w wyniku:

- Wyjścia piłki poza boisko.

- Kontuzji zawodnika drużyny posiadającej piłkę.
- Faula technicznego popełnionego przez tę drużynę.
- Faula obustronnego.
- Skasowania równych kar przeciwko obu drużynom.
- Zatrzymania gry z jakiegokolwiek powodu niezwiązanego z żadną z drużyn, chyba że ta drużyna została by postawiona w sytuacji niekorzystnej.

50.3 **Zatrzymać pomiar i ustawić zegar czasu akcji na 12 sekund** – z wyświetlaczem pokazującym pozostały czas – kiedy:

- Piłka przepisowo wpada do kosza po rzucie.
- Drużyna, która poprzednio nie była w posiadaniu piłki wznowi grę wymianą piłki w wyniku:
 - Faula osobistego lub błędu (włączając w to wyjście piłki poza boisko).
 - Sytuacji rzutu sędziowskiego.
- Drużyna wznowi grę wymianą piłki w wyniku drugiego faula niesportowego zawodnika lub faula dyskwalifikującego.
- Po tym, jak piłka dotknęła obręczy po niecelnym rzucie do kosza z gry, niecelnym ostatnim rzucie wolnym lub podaniu, jeśli dowolna drużyna wchodzi w posiadanie piłki.
- Gra zostaje zatrzymana z powodu niezwiązanego z drużyną będącą w posiadaniu piłki.
- Drużynie został(-y) przyznany(-e) rzut(-y) wolny(-e).

50.4 **Wyłączyć zegar czasu akcji**, po tym, jak piłka stała się martwa, zegar czasu gry został zatrzymany w regularnym czasie gry i nastąpi nowe posiadanie piłki przez jedną z drużyn, kiedy na zegarze czasu gry pozostaje mniej niż 12 sekund.

Sygnal zegara czasu akcji nie zatrzymuje zarówno zegara czasu gry, jak i samej gry. Nie powoduje również, że piłka staje się martwa, chyba że drużyna jest w posiadaniu piłki.

A – SYGNAŁY SĘDZIÓW

- A.1 Ręczne sygnały ilustrowane w niniejszych Przepisach są jedynymi oficjalnymi sygnałami.
- A.2 Zdecydowanie zaleca się, aby podczas sygnalizacji do stolika sędziowskiego, wspomóc komunikację werbalnie (w meczach międzynarodowych w języku angielskim).
- A.3 Po faulu nie pokazuje się numeru zawodnika do stolika sędziowskiego, chyba że jest to faul niesportowy lub dyskwalifikujący.
- A.4 Ważne jest, aby sędziowie stolikowi znali te sygnały.

Sygnały dotyczące zegara

ZATRZYMANIE ZEGARA



Ręka z otwartą dłonią
w górze

ZATRZYMANIE ZEGARA NA FAUL



Ręka z pięścią
w górze

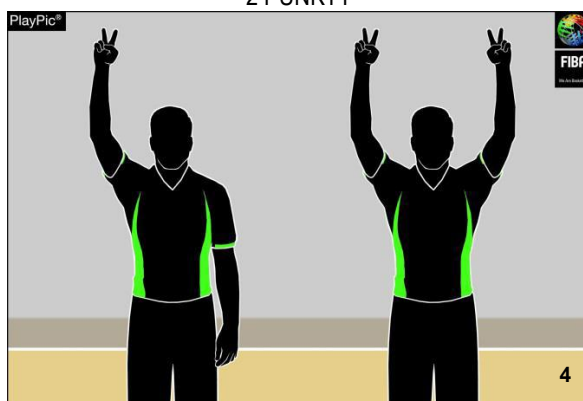
Zaliczenie punktów

1 PUNKT



1 palec,
ruch nadgarstka

2 PUNKTY



2 wyprostowane palce
Jedna ręka: próba rzutu
Obie ręce: zaliczenie punktów

Przerwa na żądanie

PRZERWA NA ŻĄDANIE



Litera T utworzona otwartą dłonią i palcem wskazującym

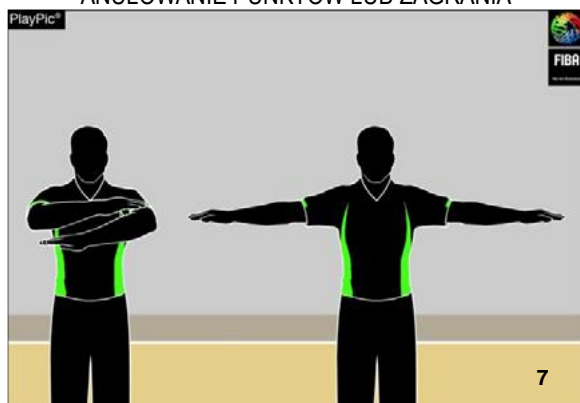
SPECYFICZNE DLA 3x3: PRZERWA DLA MEDIÓW



Zaciśnięta prawa pięść, lewa zaciśnięta pięść obraca się pionowo

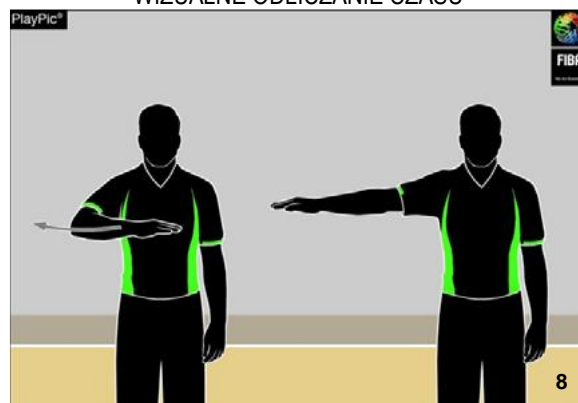
Informacyjne

ANULOWANIE PUNKTÓW LUB ZAGRANIA



1 poziomy, krzyżujący ruch rękami

WIZUALNE ODLICZANIE CZASU



Odliczanie czasu poprzez ruch ręką

KOMUNIKACJA MIĘDZY SĘDZIAMI



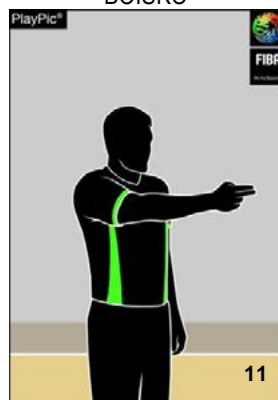
Kciuk w górę

RESETOWANIE ZEGARA CZASU AKCJI



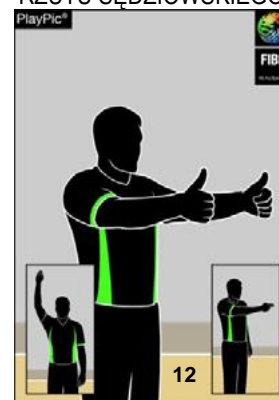
Obrót ręką z wyprostowanym palcem wskazującym

WYJŚCIE PIŁKI POZA BOISKO



Wskazanie kierunku gry, ręka równoległa do linii bocznej

PIŁKA PRZETRZYMANA/SYTUACJA RZUTU SĘDZIOWSKIEGO



Kciuki w górę,

Rodzaje błędów



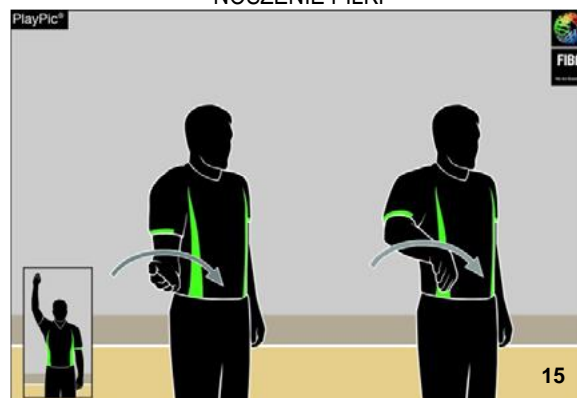
Obroty pięściami

NIELEGALNE KOŻŁOWANIE: PODWÓJNE KOŻŁOWANIE



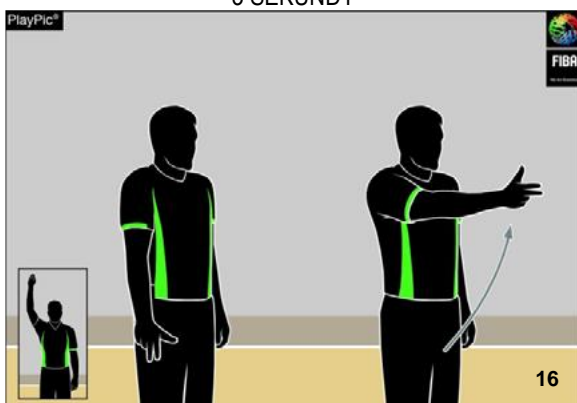
Ruch klepania rękami

NIELEGALNE KOŻŁOWANIE: NOSZENIE PIŁKI



Półobrót ręką

3 SEKUNDY



Wyprostowana ręka pokazująca 3 palce

5 SEKUND



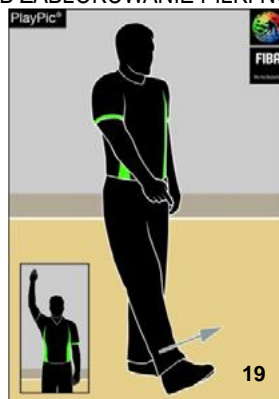
Pokazać 5 palców

12 SEKUND



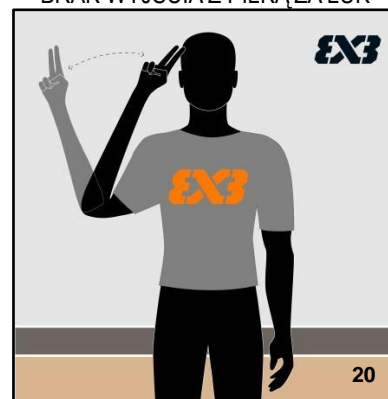
Palce dotykają barku

UMYŚLNE KOPNIĘCIE LUB ZABLOKOWANIE PIŁKI NOGĄ



Palec wskazuje stopę

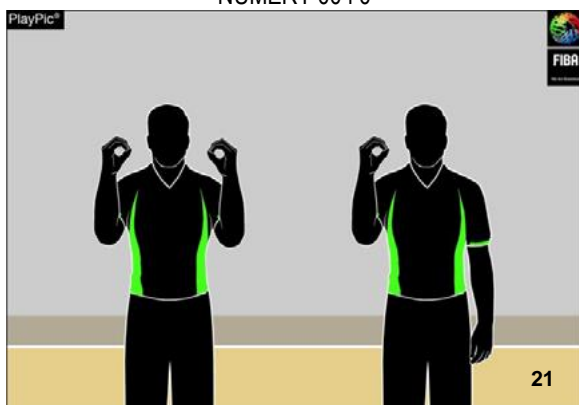
SPECYFICZNE DLA 3X3: BRAK WYJŚCIA Z PIŁKĄ ZA ŁUK



Machanie ręką z lewej do prawej pokazując dwa palce

Numery zawodników

NUMERY 00 i 0



Obie ręce pokazują 0

Prawa ręka pokazuje 0

NUMERY 1 – 5



Prawa ręka
pokazuje 1-5

NUMERY 6 – 10



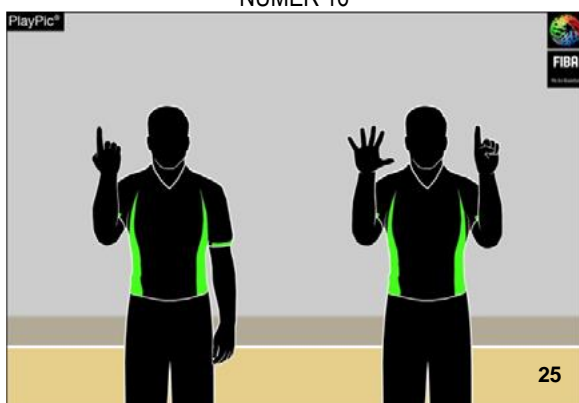
Prawa ręka pokazuje 5,
lewa ręka pokazuje 1-5

NUMERY 11 – 15



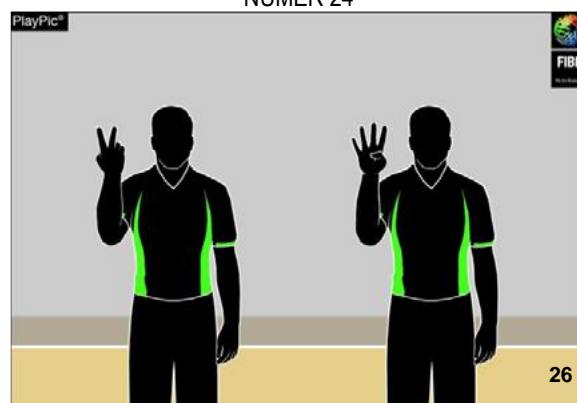
Prawa ręka pokazuje pięć
(10), lewa ręka pokazuje 1-5

NUMER 16



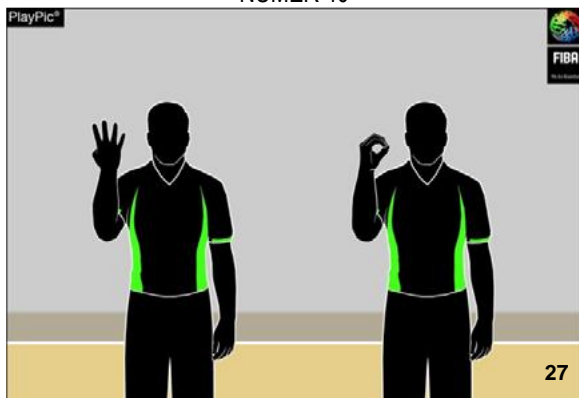
Najpierw odwrócona prawa ręka pokazuje 1
wskazując dekadę, a następnie otwarte ręce
pokazują 6 wskazując jedność

NUMER 24



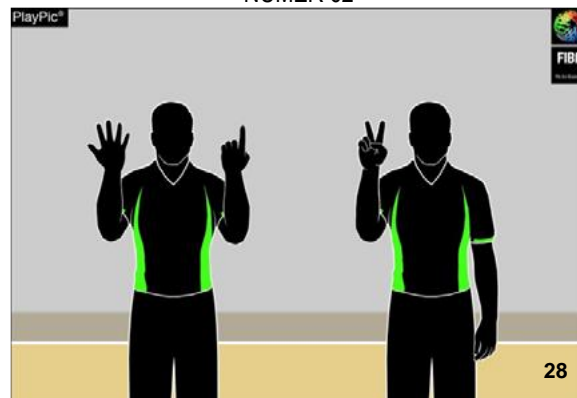
Najpierw odwrócona prawa ręka pokazuje 2
wskazując dekadę, a następnie otwarta prawa ręka
pokazuje 4 wskazując jedność

NUMER 40



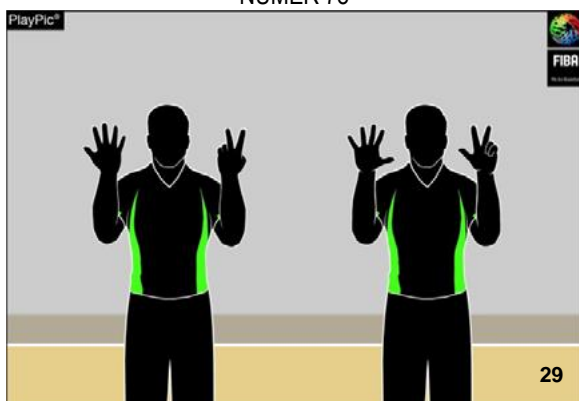
Najpierw odwrócona prawa ręka pokazuje 4 wskazując dekadę, a następnie otwarta prawa ręka pokazuje 0 wskazując jedność

NUMER 62



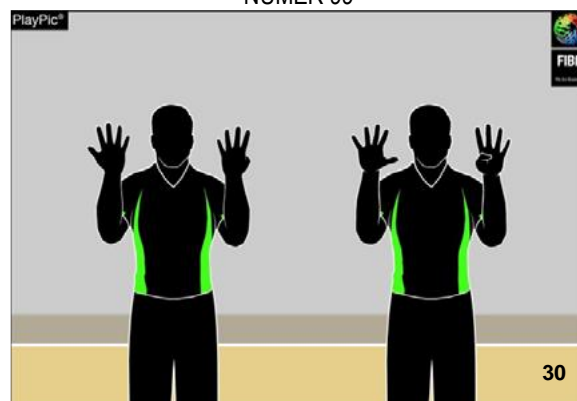
Najpierw odwrócone ręce pokazują 6 wskazując dekadę, a następnie otwarta prawa ręka pokazuje 2 wskazując jedność

NUMER 78



Najpierw odwrócone ręce pokazują 7 wskazując dekadę, a następnie otwarte ręce pokazują 8 wskazując jedność

NUMER 99



Najpierw odwrócone ręce pokazują 9 wskazując dekadę, a następnie otwarte ręce pokazują 9 wskazując jedność

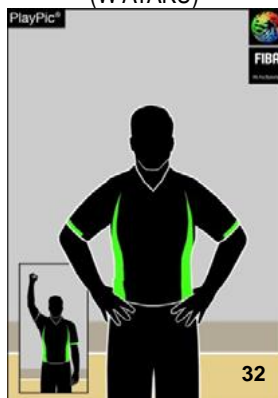
Rodzaje fauli

TRZYMANIE



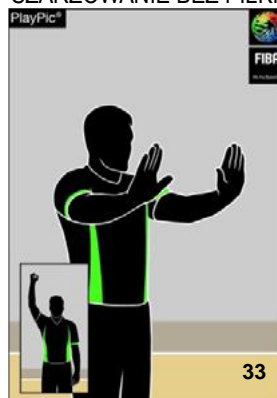
Chwyt za przegub

BLOKOWANIE (W OBRONIE),
NIELEGALNA ZASŁONA
(W ATAKU)



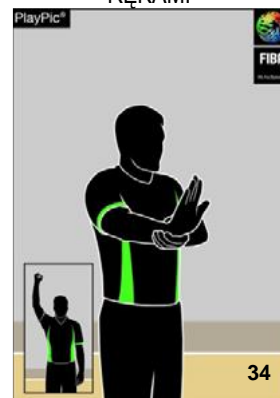
Obie ręce na biodrach

PCHANIE LUB
SZARŻOWANIE BEZ PIŁKI



Ruch pchania rękami

NIELEGALNE DOTYKANIE
RĘKAMI



Trzymając przegub wykonać ruch ręką do przodu

NIELEGALNE UŻYCIE RĄK



Uderzenie w przegub

SZARŻOWANIE Z PIŁKĄ



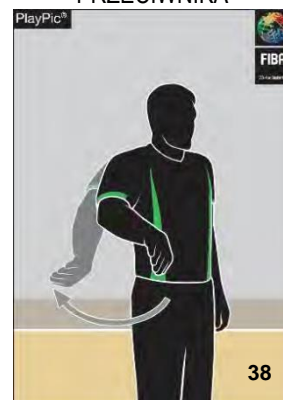
Uderzenie pięścią w otwartą dłoń

NIELEGALNY KONTAKT Z RĘKAMI PRZECIWNIKA



Uderzenie dłonią w przedramię

ZAHACZANIE PRZECIWNIKA



Ruch przedramieniem do tyłu

NADMIERNE WYSUWANIE ŁOKCI



Ruch łokciem do tyłu

UDERZENIE W GŁOWĘ



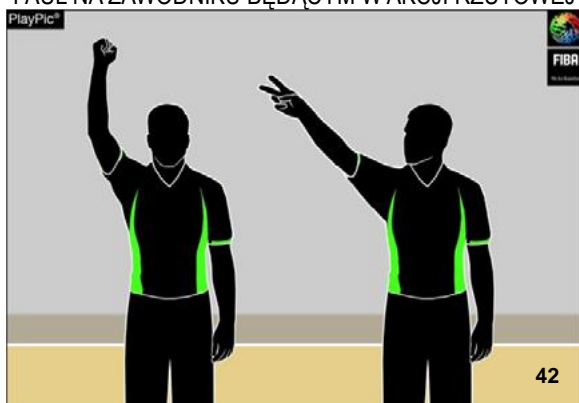
Ruch imitujący uderzenie w głowę

FAUL DRUŻYNY POSIADAJĄCEJ PIŁKĘ



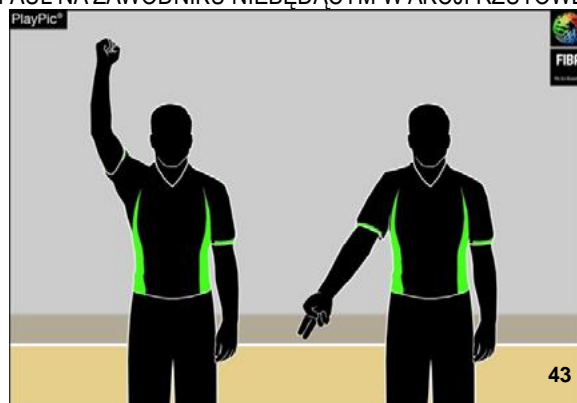
Pieść skierowana w stronę kosza winnej drużyny

FAUL NA ZAWODNIKU BĘDĄCYM W AKCJI RZUTOWEJ



Jedną ręką pokazującą pięść, a następnie wskazującą liczbę rzutów wolnych

FAUL NA ZAWODNIKU NIEBĘDĄCYM W AKCJI RZUTOWEJ

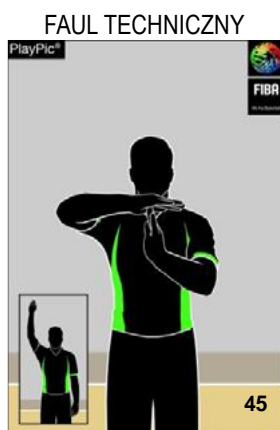


Jedną ręką pokazującą pięść, a następnie wskazującą podłogę

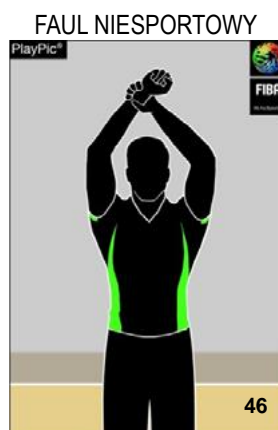
Inne faule



Ruchy krzyżujące rąk z pięściami



Dłonie tworzą literę T



Chwyt za przegub ręki ponad głową



Obie pięści w górę

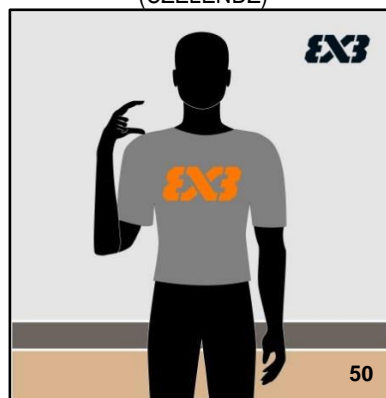


Dwukrotne opuszczenie i uniesienie przedramienia



POWTÓRKA WIDEO

**SPECYFICZNE DLA 3X3:
WIDEOWERYFIKACJA DECYZJI
(CZELENDŹ)**



Kciuk wraz z palcem wskazującym tworzą literę C

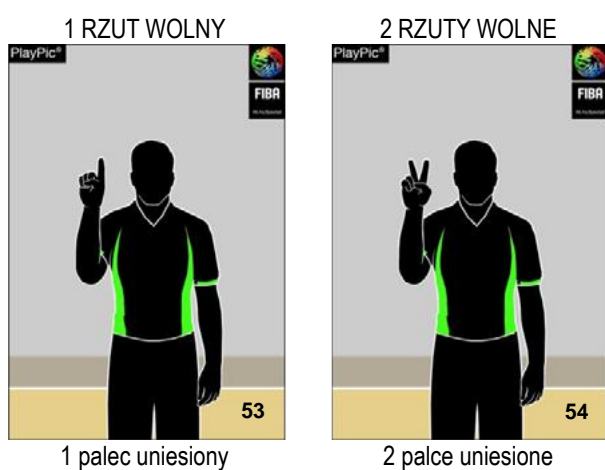
Administracja kary za faul – sygnalizacja do stolika sędziowskiego



Wskazanie kierunku gry, ręka równoległa do linii bocznej



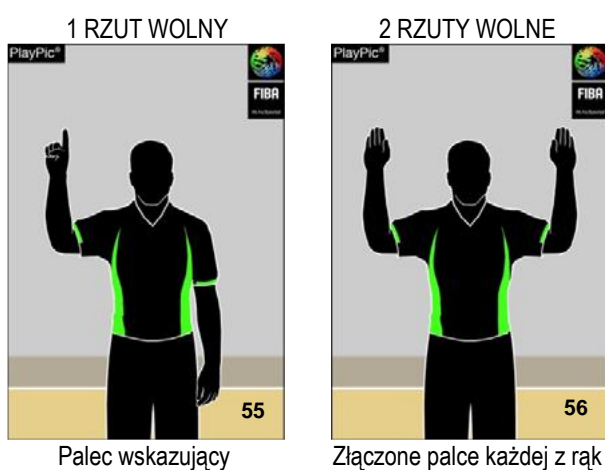
Pięść wskazująca kierunek gry, ręka równoległa do linii bocznej



1 palec uniesiony

2 palce uniesione

Administracja rzutów wolnych




Palec wskazujący

Złączone palce każdej z rąk

Rysunek 8. Sygnały sędziów

B – PROTOKÓŁ MECZU

POLSKI ZWIĄZEK KOSZYKÓWKI
POLISH BASKETBALL FEDERATION



PROTOKÓŁ MECZU KOSZYKÓWKI 3X3

Drużyna A _____ Drużyna B _____

Rozgrywki _____	Data _____	Sędziowie #1 _____	
Kategoria _____		#2 _____	
Mecz nr _____	Godz. _____	Boisko _____	

<p>Drużyna A _____</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 10%;">Przerwa na żądanie</td> <td style="width: 10%; text-align: center;"> <input type="checkbox"/> </td> <td style="width: 80%;"> <p style="text-align: center;">Faule drużyny</p> <table style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td><td>6</td> </tr> <tr> <td colspan="6"> <table style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <td>7</td><td>8</td><td>9</td> </tr> <tr> <td>10+</td> </tr> </table> </td> </tr> </table> </td> </tr> <tr> <td>Zawodnicy</td> <td>Nr</td> <td colspan="2">Faul niesportowy</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td>1</td> <td>2</td> </tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> </table> <p>Drużyna B _____</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 10%;">Przerwa na żądanie</td> <td style="width: 10%; text-align: center;"> <input type="checkbox"/> </td> <td style="width: 80%;"> <p style="text-align: center;">Faule drużyny</p> <table style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td><td>6</td> </tr> <tr> <td colspan="6"> <table style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <td>7</td><td>8</td><td>9</td> </tr> <tr> <td>10+</td> </tr> </table> </td> </tr> </table> </td> </tr> <tr> <td>Zawodnicy</td> <td>Nr</td> <td colspan="2">Faul niesportowy</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td>1</td> <td>2</td> </tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> </table> <p>Sekretarz _____</p> <p>Operator tablicy wyników _____</p> <p>Mierzący czas akcji _____</p>	Przerwa na żądanie	<input type="checkbox"/>	<p style="text-align: center;">Faule drużyny</p> <table style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td><td>6</td> </tr> <tr> <td colspan="6"> <table style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <td>7</td><td>8</td><td>9</td> </tr> <tr> <td>10+</td> </tr> </table> </td> </tr> </table>	1	2	3	4	5	6	<table style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <td>7</td><td>8</td><td>9</td> </tr> <tr> <td>10+</td> </tr> </table>						7	8	9	10+	Zawodnicy	Nr	Faul niesportowy				1	2																	Przerwa na żądanie	<input type="checkbox"/>	<p style="text-align: center;">Faule drużyny</p> <table style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td><td>6</td> </tr> <tr> <td colspan="6"> <table style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <td>7</td><td>8</td><td>9</td> </tr> <tr> <td>10+</td> </tr> </table> </td> </tr> </table>	1	2	3	4	5	6	<table style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <td>7</td><td>8</td><td>9</td> </tr> <tr> <td>10+</td> </tr> </table>						7	8	9	10+	Zawodnicy	Nr	Faul niesportowy				1	2																	<p style="text-align: center;">Przebieg meczu</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th colspan="2">A</th> <th colspan="2">B</th> <th colspan="2">A</th> <th colspan="2">B</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td> </td><td>1</td><td>1</td><td> </td><td> </td><td>13</td><td>13</td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td>2</td><td>2</td><td> </td><td> </td><td>14</td><td>14</td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td>3</td><td>3</td><td> </td><td> </td><td>15</td><td>15</td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td>4</td><td>4</td><td> </td><td> </td><td>16</td><td>16</td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td>5</td><td>5</td><td> </td><td> </td><td>17</td><td>17</td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td>6</td><td>6</td><td> </td><td> </td><td>18</td><td>18</td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td>7</td><td>7</td><td> </td><td> </td><td>19</td><td>19</td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td>8</td><td>8</td><td> </td><td> </td><td>20</td><td>20</td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td>9</td><td>9</td><td> </td><td> </td><td>21</td><td>21</td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td>10</td><td>10</td><td> </td><td> </td><td>22</td><td>22</td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td>11</td><td>11</td><td> </td><td> </td><td>23</td><td>23</td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td>12</td><td>12</td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> </tbody> </table> <p>Wynik (po czasie regularnym) A B</p> <p>Wynik (po dogrywce) A B</p> <p>Podpis sędziego _____</p> <p>Protest drużyny: _____ Tak</p> <p>Nazwa drużyny: _____</p> <p style="text-align: center;">(Podpis zawodnika drużyny składającej protest)</p>	A		B		A		B			1	1			13	13			2	2			14	14			3	3			15	15			4	4			16	16			5	5			17	17			6	6			18	18			7	7			19	19			8	8			20	20			9	9			21	21			10	10			22	22			11	11			23	23			12	12					
Przerwa na żądanie	<input type="checkbox"/>	<p style="text-align: center;">Faule drużyny</p> <table style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td><td>6</td> </tr> <tr> <td colspan="6"> <table style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <td>7</td><td>8</td><td>9</td> </tr> <tr> <td>10+</td> </tr> </table> </td> </tr> </table>	1	2	3	4	5	6	<table style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <td>7</td><td>8</td><td>9</td> </tr> <tr> <td>10+</td> </tr> </table>						7	8	9	10+																																																																																																																																																																													
1	2	3	4	5	6																																																																																																																																																																																										
<table style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <td>7</td><td>8</td><td>9</td> </tr> <tr> <td>10+</td> </tr> </table>						7	8	9	10+																																																																																																																																																																																						
7	8	9																																																																																																																																																																																													
10+																																																																																																																																																																																															
Zawodnicy	Nr	Faul niesportowy																																																																																																																																																																																													
		1	2																																																																																																																																																																																												
Przerwa na żądanie	<input type="checkbox"/>	<p style="text-align: center;">Faule drużyny</p> <table style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td><td>6</td> </tr> <tr> <td colspan="6"> <table style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <td>7</td><td>8</td><td>9</td> </tr> <tr> <td>10+</td> </tr> </table> </td> </tr> </table>	1	2	3	4	5	6	<table style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <td>7</td><td>8</td><td>9</td> </tr> <tr> <td>10+</td> </tr> </table>						7	8	9	10+																																																																																																																																																																													
1	2	3	4	5	6																																																																																																																																																																																										
<table style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <td>7</td><td>8</td><td>9</td> </tr> <tr> <td>10+</td> </tr> </table>						7	8	9	10+																																																																																																																																																																																						
7	8	9																																																																																																																																																																																													
10+																																																																																																																																																																																															
Zawodnicy	Nr	Faul niesportowy																																																																																																																																																																																													
		1	2																																																																																																																																																																																												
A		B		A		B																																																																																																																																																																																									
	1	1			13	13																																																																																																																																																																																									
	2	2			14	14																																																																																																																																																																																									
	3	3			15	15																																																																																																																																																																																									
	4	4			16	16																																																																																																																																																																																									
	5	5			17	17																																																																																																																																																																																									
	6	6			18	18																																																																																																																																																																																									
	7	7			19	19																																																																																																																																																																																									
	8	8			20	20																																																																																																																																																																																									
	9	9			21	21																																																																																																																																																																																									
	10	10			22	22																																																																																																																																																																																									
	11	11			23	23																																																																																																																																																																																									
	12	12																																																																																																																																																																																													

Rysunek 9. Protokół meczu

- B.1 Protokół meczu 3x3 przedstawiony na rysunku 9 jest polską wersją wzoru zatwierdzonego przez Komisję Techniczną FIBA.
- B.2 Składa się on tylko z oryginału, który przeznaczony jest dla organizatora rozgrywek 3x3.
Uwaga: 1. Dokonując wszelkich wpisów, sekretarz musi używać trwałego długopisu w kolorze niebieskim lub czarnym,
2. Protokół meczu może być przygotowany i wypełniony elektronicznie.
- B.3 Przed rozpoczęciem meczu sekretarz przygotowuje protokół meczu w następujący sposób:
- B.3.1 Wpisuje nazwy obu drużyn w rubrykach u góry protokołu. **Drużyną „A”** jest zawsze drużyna wymieniona w metryce meczu jako pierwsza. Druga drużyna jest **drużyną „B”**.
- B.3.2 Następnie wpisuje:
- Nazwę zawodów.
 - Kategorię, w której rozgrywany jest mecz
 - Numer meczu.
 - Datę, czas i miejsce rozgrywania meczu.
 - Nazwiska sędziów.

POLSKI ZWIĄZEK KOSZYKÓWKI POLISH BASKETBALL FEDERATION		PROTOKÓŁ MECZU KOSZYKÓWKI 3X3			
Drużyna A	Energa 3x3 Gdańsk	Drużyna B	StudioBudza 3x3 Kotobrzeg		
Rozgrywki	Lotto 3x3 Quest 2019	Data	9 lipca 2019	Sędziowie	#1 Michał SOSIN
Kategoria	OPEN M				#2 Katarzyna ZUCHOWICZ
Mecz nr	FINAŁ	Godz.	18:40	Boisko	GŁÓWNE

Rysunek 10. Nagłówek protokołu meczu

- B.3.3 Drużyna „A” zostaje wpisana w górnej części protokołu, a drużyna „B” w dolnej.
- B.3.3.1 W pierwszej kolumnie sekretarz, posługując się listą członków drużyny przedłożoną przez organizatora lub przedstawiciela drużyny wpisuje nazwiska i inicjały zawodników według kolejności numerów na ich strojach.
- B.3.3.2 Jeżeli drużyna wystawia mniej niż 4 zawodników, sekretarz wykreśla poziomą linią puste rubryki przeznaczone na nazwisko i numer zawodnika poniżej ostatniego wpisanego zawodnika.
- B.4 Przerwy na żądanie**
- B.4.1 Zapis przyznanых przerw na żądanie dokonywany jest przez wpisanie „X” we właściwej rubryce pod nazwą drużyny.
- B.4.2 Po zakończeniu meczu niewykorzystane rubryki zostają wykreślone dwiema równoległymi liniami poziomymi.
- B.5 Faule**
- B.5.1 Faule zawodnika mogą być osobiste, techniczne, niesportowe lub dyskwalifikujące.
- B.5.2 Faule zmienników mogą być techniczne lub dyskwalifikujące.
- B.5.3 W odpowiednich rubrykach członków drużyny należy zapisać tylko faule niesportowe oraz dyskwalifikujące – w następujący sposób:
- B.5.3.1 Faul niesportowy zawodnika zapisuje się jako „U”.
- B.5.3.2 Faul dyskwalifikujący zawodnika lub zmiennika zapisuje się jako „D”.
- B.5.4 Po zakończeniu meczu, sekretarz oddziela wykorzystane i niewykorzystane rubryki kreśląc pomiędzy nimi grubą

poziomą linię.

Po zakończeniu meczu, sekretarz wykreśla grubą poziomą linią pozostałe rubryki.

B.6 Faule drużyny

B.6.1 Kiedykolwiek drużyna popełnia faul osobisty, techniczny, niesportowy lub dyskwalifikujący, sekretarz zapisuje faul przeciwko drużynie tego zawodnika, wpisując kolejno duży „X” w odpowiedniej rubryce. W przypadku faula niesportowego lub dyskwalifikującego, sekretarz omija następną cyfrę i zaznacza następną, ale tylko jedną cyfrę wpisując duży „X” i zakreśla go w kółko.

B.6.2 Po zakończeniu meczu, sekretarz wykreśla wszystkie niewykorzystane rubryki dwiema równoległymi poziomymi liniami.

B.7 Przebieg meczu

B.7.1 Sekretarz prowadzi chronologiczny zapis sumaryczny punktów zdobytych przez każdą drużynę.

B.7.2 Dwie główne kolumny protokołu meczu przeznaczone są do zapisu punktów.

B.7.3 Każda kolumna zawiera 4 pionowe rubryki. Dwie rubryki po lewej stronie przeznaczone są dla drużyny „A”, 2 rubryki po prawej dla drużyny „B”. Rubryki środkowe służą do zapisu wyniku bieżącego (23 punkty) dla każdej drużyny.

	A	B	
	1	1	
9	2	2	23
0	3	3	15
9	4	4	17
11	5	5	15
0	6	6	15
11	●	7	15
11	●	8	
11	●	9	23
	10	10	23
0	11	11	15
11	12	12	

Sekretarz:

- **W pierwszej kolejności zaznacza:**

- linią skośną (/ - dla osób praworęcznych lub \ - dla osób leworęcznych) zaliczony rzut do kosza z gry za 1 punkt,
- grubą kropką (●) zaliczony rzut wolny,
- kółkiem każdy zaliczony rzut za 2 punkty,

w rubryce **nowej sumarycznej** liczby punktów drużyny, która je uzyskała.

- **Następnie** w pustej rubryce obok nowej sumarycznej liczby punktów (obok nowego znaku / lub \, lub ●) wpisuje numer zawodnika, który wykonał celny rzut do kosza z gry bądź celny rzut wolny.

Rysunek 11. Przebieg meczu

B.8 Przebieg meczu: dodatkowe instrukcje

B.8.1 Nieumyślny rzut wykonany przez zawodnika do kosza zapisuje się jako zdobyty przez ostatniego zawodnika ataku będącego w posiadaniu piłki.

B.8.2 Punkty zdobyte, kiedy piłka nie wpadła do kosza (Art. 31), zapisuje się jako zdobyte przez zawodnika, który wykonywał rzut do kosza.

B.8.3 Po zakończeniu meczu sekretarz podkreśla grubą poziomą linią tę liczbę oraz numer zawodnika, który zdobył ostatnie punkty.

B.8.4 Przy każdej nadarzającej się okazji sekretarz powinien porównywać bieżący wynik w protokole meczu z tablicą wyników. Jeśli stwierdzi niezgodność, wyniku zapisanego w protokole z wynikiem na tablicy, to w sytuacji gdy jego wynik jest właściwy, podejmie natychmiastowe kroki zmierzające do naprawienia wyniku na tablicy. Jeżeli ma wątpliwości lub jedna z drużyn zgłosi zastrzeżenie wobec poprawki, zawiadomi o tym dyrektora sportowego (jeśli jest obecny) lub sędziów, gdy tylko piłka stanie się martwa i zegar czasu gry zostanie zatrzymany.

B.8.5 Sędziowie mogą naprawić jakiegokolwiek błąd w zapisie w protokole, dotyczący wyniku, liczby fauli lub liczby przerw na żądanie zgodnie z odpowiednimi zapisami w niniejszych Przepisach. Dyrektor sportowy (jeśli jest obecny) lub sędzia zaparafuje poprawki. Większe korekty błędów w protokole należy opisać na jego odwrocie.

B.9 Przebieg meczu: sumowanie

B.9.1 Po zakończeniu regularnego czasu gry lub dogrywki sekretarz wpisuje wynik regularnego czasu gry i dogrywki (jeśli była) w odpowiednią rubrykę w dolnej części protokołu.

B.9.2 Po zakończeniu meczu sekretarz podkreśla dwiema grubymi, poziomymi liniami liczbę punktów i numer

zawodnika, który zdobył ostatnie punkty dla każdej drużyny. Dodatkowo wykreśla skośną linią pozostałe rubryki w danej kolumnie.

B.9.3 Wszyscy sędziowie stolikowi muszą wprowadzić do protokołu drukowanymi literami swoje pełne nazwiska.

B.9.4 Sędziowie jako ostatni zatwierdzają i podpisują protokół meczu. Ta czynność kończy obowiązki sędziów i ich związek z meczem.

Uwaga: Jeżeli zawodnik podpisze protokół deklarując swój protest (w rubryce „Podpis zawodnika drużyny składającej protest”), sędziowie stolikowi oraz sędziowie pozostają do dyspozycji dyrektora sportowego do czasu, aż pozwoli im odejść.

Wynik	(po czasie regularnym)	A	<u>17</u>	B	<u>17</u>
Wynik	(po dogrywce)	A	<u>18</u>	B	<u>19</u>

Rysunek 12. Stopka protokołu meczu

C – PROCEDURA PROTESTU

- C.1** Drużyna może złożyć protest, jeżeli uważa, że jej interesy zostały znacząco naruszone i dotyczą:
- Pomyłek i błędów w zapisie punktacji, pomiarze czasu gry lub czasu akcji, które nie zostały naprawione przez sędziów.
 - Decyzji o: przegranej walkowerem; odwołaniu, opóźnieniu rozpoczęcia, niewznowienia meczu po tym jak został przerwany lub nierozegraniu meczu.
 - Naruszenia, znajdujących zastosowanie, zasad dotyczących uprawnienia do gry.
- C.2** W przypadku, gdy drużyna składa protest, tylko oficjalne video i materiały mogą zostać użyte podczas podejmowania decyzji.
- C.3** Dopuszczalność protestu jest uwarunkowana spełnieniem następujących warunków formalnych:
- Zawodnik protestującej drużyny natychmiast po zakończeniu meczu złoży podpis w protokole meczu w odpowiedniej rubryce oraz przedstawi pisemne uzasadnienie przyczyny protestu na odwrocie protokołu zanim sędziowie podpiszą protokół.
 - Oplata równoważności dwustu dolarów amerykańskich (USD 200) zostanie uiszczona na poczet każdego protestu. W wypadku odrzucenia protestu, powyższa opłata nie podlega zwrotowi.
- C.4** Dyrektor sportowy (lub osoba wskazana na Odprawie Technicznej z drużynami w dniu poprzedzającym turniej jako odpowiedzialna za sprawy dot. protestu) podejmie decyzje dotyczącą protestu tak szybko, jak to możliwe, nie później niż przed rozpoczęciem kolejnej fazy grupowej lub rundy eliminacyjnej. Jego decyzja uznawana jest jako decyzja podjęta z zasadami „poła gry” i nie może być przedmiotem ponownego rozpatrywania lub zaskarżenia. Wyjątkowo, decyzje dotyczące uprawnienia zawodników do gry mogą zostać zaskarżone, jeżeli przewidziano to w stosownych regulaminach.
- C.5** Dyrektor sportowy (lub osoba wskazana na Odprawie Technicznej z drużynami w dniu poprzedzającym turniej jako odpowiedzialna za sprawy dot. protestu) nie może podjąć decyzji o zmianie wyniku meczu, chyba że istnieje oczywisty i przekonujący dowód, iż w przypadku niewystąpienia błędu objętego protestem, mecz z pewnością zakończyłby się takim właśnie wynikiem. W przypadku, gdy protest został uznany z powodów innych niż zasady uprawnienia do gry i prowadzi do zmiany zwycięzcy meczu, mecz uznaje się za nierozstrzygnięty na koniec regularnego czasu gry i niezwłocznie zarządza się rozegranie dogrywki.

D – KLASYFIKACJA DRUŻYN

D.1 Ranking drużyn

Zarówno w grupach, jak i w tabeli końcowej rozgrywek (innych niż rankingi w cyklach rozgrywek), stosuje się następujące zasady klasyfikacji.

Jeżeli drużyny, które osiągnęły ten sam etap rozgrywek mają równy wynik, klasyfikację ustala się według poniższych zasad, w następującej kolejności:

1. Najwięcej zwycięstw (lub współczynnik zwycięstw w przypadku nierównej liczby gier przy porównaniach drużyn z różnych grup).
2. Porównanie wyników meczów pomiędzy zainteresowanymi drużynami (pod uwagę brane są jedynie zwycięstwa/porażki, a postępowanie to ma zastosowanie jedynie do ustalenia klasyfikacji wewnątrz grupy).
3. Największa średnia zdobytych punktów (z wyłączeniem wyników spotkań wygranych walkowerem).

Jeżeli po tych trzech krokach drużyny nadal mają równy wynik, wyżej w bezpośredniej klasyfikacji będą te, które zostały wyżej rozstawione.

Klasyfikacja cykli (gdzie „cykl” należy rozumieć jako serię połączonych ze sobą turniejów) będzie obliczana przy użyciu tzw. „mianownika serii”, co oznacza że będzie liczona zarówno dla poszczególnych zawodników (jeśli zawodnicy będą tworzyć nowe zespoły na każdym z turniejów), jak i drużyn (jeżeli zawodnicy są przypisani do jednej drużyny przez czas trwania całego cyklu). Kolejność tworzenia rankingu cyklu jest następująca:

1. Tabela turnieju finałowego lub turnieju go poprzedzającego, który dawał kwalifikację do finału cyklu.
2. Punkty rankingowe uzyskane w końcowej klasyfikacji na każdym z turniejów rozgrywanych w ramach cyklu.
3. Najwięcej zwycięstw uzyskanych w cyklu (lub współczynnik zwycięstw w przypadku nierównej liczby meczów).
4. Największa średnia zdobytych punktów w cyklu (z wyłączeniem wyników spotkań wygranych walkowerem).
5. W przypadku konieczności dokonania ostatecznego rozstrzygnięcia, będzie decydowało rozstawienie w cyklu równoległe z rozstawieniem dla każdego konkretnego turnieju.

Niezależnie od wielkości turnieju – dla celów rankingowych – punkty w cyklu przyznawane są za każdy turniej będący częścią cyklu:

Miejsce w turnieju	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17-32	33+	DQF
Punkty zaliczane do cyklu	100	80	70	60	50	45	40	35	20	18	16	14	12	11	10	9	3	1	0

Rozstawienie w cyklu dokonywane jest dla wszystkich drużyn uczestniczących w cyklu niezależnie czy wystąpią, czy nie wystąpią w kolejnym turnieju.

D.2 Zasady rozstawienia

Rozstawienie drużyn jest zależne od punktów rankingowych (suma punktów zdobytych przez trzech najlepszych zawodników drużyny przed rozpoczęciem rozgrywek), chyba że inaczej stanowią regulacje rozgrywek. W przypadku, kiedy drużyny uzyskają taką samą liczbę punktów rankingowych, rozstawienie zostanie ustalone losowo przed rozpoczęciem rozgrywek.

W rozgrywkach drużyn narodowych rozstawienie dokonywane jest na podstawie Rankingu 3x3 Federacji.

E – ADAPTACJA DO KATEGORII U12

Do kategorii U12 rekomenduje się dostosowanie następujących przepisów:

1. Jeśli to możliwe, wysokość kosza może zostać obniżona do 2,60 m.
2. Drużyna, która pierwsza zdobędzie punkt(-y) w dogrywce, wygrywa mecz.
3. Nie używa się zegara czasu akcji. Jeśli drużyna nie stara się zakończyć akcji rzutem do kosza, sędzia udziela tej drużynie ostrzeżenia rozpoczynając odliczanie ostatnich 5 sekund akcji.
4. Drużyny nie podlegają karze za faule drużyny. Po każdym faulu grę wznowia się wymianą piłki, z wyjątkiem fauli w akcji rzutowej, technicznych oraz niesportowych.
5. Drużynom nie przysługują przerwy na żądanie.

Uwaga: Elastyczność wynikająca z komentarza do Art. 8.7 może zostać zastosowana uznaniowo, jeśli uważa się to za praktyczne.

**KONIEC PRZEPISÓW
I
PROCEDUR MECZOWYCH**



PZKosz

Polski Związek Koszykówki

ul. Erazma Ciołka 12
01-402 Warszawa
Tel: +48 22 836 38 00
email: pzkosz@pzkosz.pl

www.pzkosz.pl