

Przepisy gry w korfball



stan na dzień 1. lipca 2010

Definicja i wstęp

Korfball polega na zespołowym współzawodnictwie sportowym. Do gry zawodnicy używają rąk. Mecz jest rozgrywany na boisku ograniczonym liniami zewnętrznymi a każda z drużyn składa się z czterech mężczyzn i czterech kobiet. Zawodnicy obu drużyn próbują zdobyć punkty poprzez wrzucenie piłki do kosza przeciwnika.

Korfball wykorzystuje wiele umiejętności fizycznych zawodników oraz charakteryzuje się takimi właściwościami jak: zespołowa współpraca zawodników, ograniczony kontakt fizyczny pomiędzy zawodnikami przeciwnych drużyn oraz równość płci.

Zawsze gdy mowa w przepisach o „zawodniku” należy rozumieć to jako „zawodnik lub zawodniczka”.

Poniższe przepisy obowiązują w rozgrywkach seniorów, rozgrywkach IKF, meczach międzynarodowych i towarzyskich meczach międzynarodowych. Jednakże dopuszcza się określone zmiany w przepisach jak na przykład: zmiany wielkości boiska, rozmiaru piłki, czasu meczu, liczby zmian i ilości możliwych do wykorzystania przez drużynę czasów na żądanie w zależności od warunków lokalnych. Zawsze, gdy mowa o „regulaminie rozgrywek” należy przyjąć że chodzi o „regulamin rozgrywek lub regulamin spotkania”.

Rozdział I: Boisko i jego wyposażenie

1. Boisko i ławki rezerwowych

1.1 Pole gry

Jako „pole gry” należy rozumieć wszystkie jego elementy tj. boisko, pas otaczający boisko i ławki rezerwowych.

a) Boisko

Wymiary boiska wynoszą 40 x 20 m.

Boisko jest podzielone na dwie jednakowej wielkości strefy linią środkową, równoległą do linii końcowych.

Optymalna wysokość hali wynosi 9 m, nie może być ona jednak niższa niż 7m.

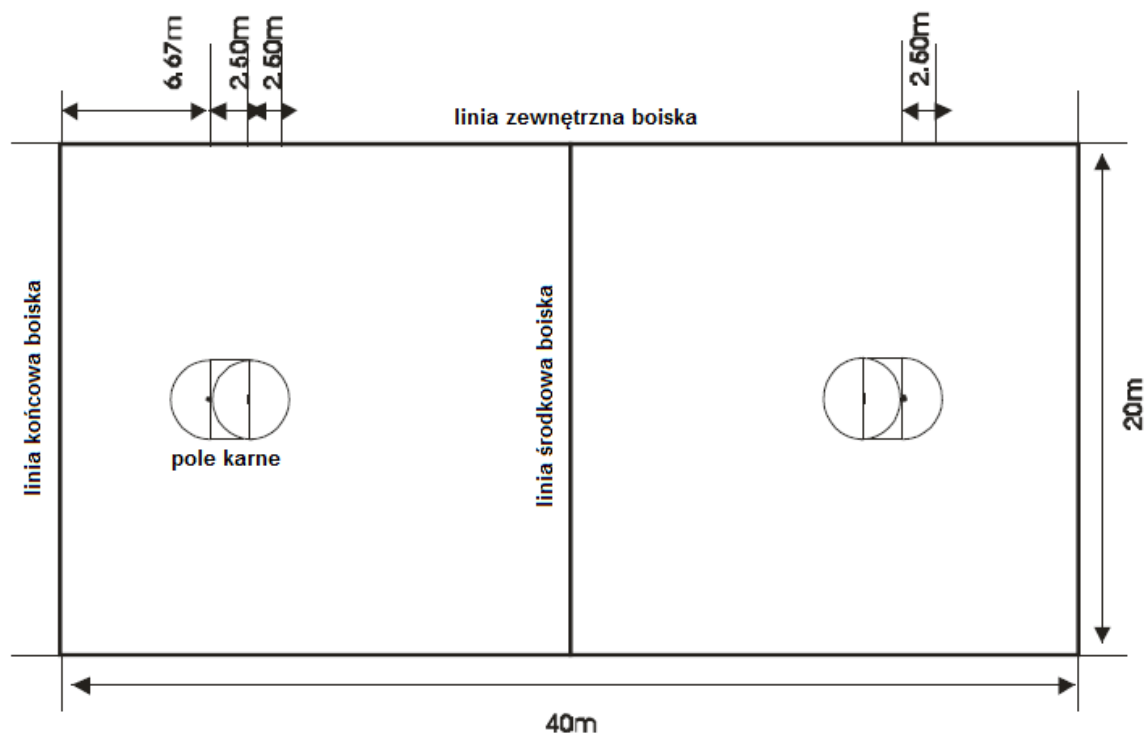
b) Pas otaczający boisko

Pas otaczający boisko ma co najmniej 1 metr szerokości i otacza boisko z każdej strony. W pasie otaczającym boisko nie mogą znajdować się żadne przedmioty które mogłyby zagrażać bezpieczeństwu zawodników.

c) Ławki rezerwowych

W pobliżu linii bocznej powinny być umieszczone dwie ławki rezerwowych, oddalone od siebie co najmniej 2 m.

1.2 Oznakowanie



Zewnętrzne linie boiska oraz linia środkowa boiska powinny być oznaczone wyraźnie widocznymi liniami o szerokości 3-5 cm tak jak na załączonym rysunku.

Punkty wykonywania rzutów karnych znajdują się 2,5 metra od słupów na których umieszczone są kosze w kierunku środka boiska zgodnie z rysunkiem.

Pole karne jest oznaczone na podłożu boiska w obu jego strefach. Pola mogą być oznaczone odróżniającym się od pozostałej części boiska kolorem lub oznaczone samymi liniami ograniczającymi pola.

Pole karne jest wyrysowywane owal w który wpisane są dwa koła o promieniach długości 2,50 m, których środki znajdują się: pierwszy w punkcie wykonywania rzutu karnego, drugi: w miejscu słupa na którym znajduje się kosz.

Pole rzutu wolnego wyznaczone jest kołem o promieniu 2,50 m którego środek znajduje się w miejscu wykonywania rzutu wolnego. Zacieniony obszar na szkicu wskazuje na ten obszar.

Wykonujący rzut wolny lub rzut karny nie może dotykać żadną częścią ciała podłoża pomiędzy punktem wykonywania rzutu (karnego lub wolnego) a koszem.

1.3 Słupy

Słupy o zewnętrznej średnicy 4,5 - 8,0 cm są wmontowane w boisko lub stoją bezpośrednio na nim. Umiejscowione są w obu strefach boiska w 1/6 długości boiska mierząc od linii końcowych, w równej odległości od obu linii bocznych.

Gdy nie jest możliwe wmontowanie słupa w podłoże, stoi on na ciężkiej metalowej płaskiej podstawie przytrzymującej słup o maksymalnej średnicy 80 cm i grubości 1 cm. Podstawa nie może się przemieszczać na skutek stania na niej zawodnika. Nie może stanowić zagrożenia dla zawodników. Niedopuszczalne są podstawy krzyżowe.

1.4 Kosze

Kosze są przymocowane do każdego słupa. Muszą one być skierowane w stronę środka boiska, a górna krawędź powinna znajdować się na wysokości 3,5 m od podłoża. Kosze są cylindryczne, bez dna. Wysokość obręczy wynosi 23,5 - 25,0 cm. Średnica wewnętrzna krawędzi górnej wynosi 39 - 41 cm oraz 40,0 - 42,0 cm krawędzi dolnej. Szerokość brzegu kosza wynosi 2,0 - 3,0 cm.

Kosze powinny być zrobione z zatwierdzonego przez IKF tworzywa (zob. IKF Korf Regulations). Muszą być identyczne i być w ostrych żółtych kolorze.

Sposoby przytwierdzania koszy do słupów powinny spełniać następujące warunki:

- niedopuszczalny jest jakikolwiek ruch kosza względem słupa,
- słup nie może wystawać ponad górną krawędź kosza,

1.5 Piłka

W korfbal gra się okrągłą piłką o numerze 5 zatwierdzoną przez IKF.

Powierzchnia piłki nie może być gładka. Zawodnicy powinni mieć możliwość dobrego opanowania piłki, np. dzięki szwom występującym na jej powierzchni. Piłka powinna być wykonana z dwukolorowego (zalecane kolory: biały i czarny) materiału, który ze względu na swoją konstrukcję nie może zagrażać bezpieczeństwu zawodników. Jej obwód wynosi 68,0 - 70,5 cm. Piłka musi być odpowiednio napompowana. W momencie rozpoczęcia gry waga piłki nie powinna być mniejsza niż 445 g i nie większa niż 475 g. Gdy piłka zostanie upuszczona na pole gry z wysokości 180 cm (mierzonej od dolnej powierzchni piłki) powinna

się odbić na wysokość nie mniejszą niż 1,10 m i nie większą niż 1,30 m (mierzonej od górnej powierzchni piłki).

Wzór na piłce powinien być symetryczny tak, żeby obrót piłki nie zakłócał obrazu jej prawdziwego okrągłego kształtu.

1.6 Wyposażenie uczestników

Zawodnicy obu drużyn muszą być ubrani w sposób wyraźnie odróżniający ich od zawodników drużyny przeciwnej.

Stroje sędziego głównego i asystenta sędziego muszą odróżniać się od strojów obu drużyn.

Nikt z uczestników nie ma prawa do występowania w stroju który mógłby zagrażać zdrowiu własnemu lub pozostałych uczestników. Zabronione jest uczestnictwo w meczu mając na ciele przedmioty niebezpieczne podczas gry tj. pierścionki, obrączki, naszyjniki, kolczyki itp. Przed wejściem na boisko muszą one być usunięte lub obklejone taśmą w ten sposób by nie stanowiły zagrożenia zdrowia.

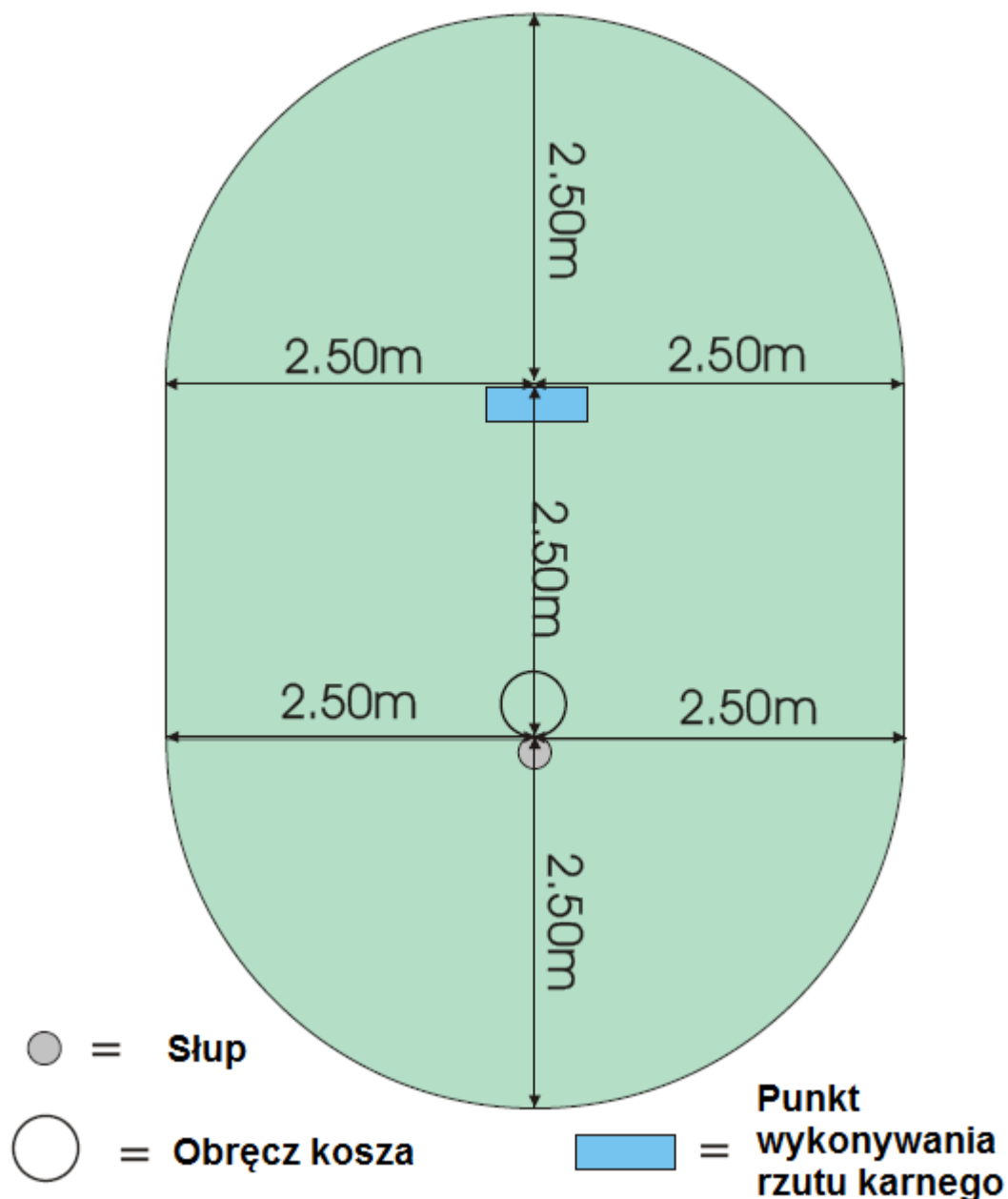
1.7 Urządzenia wskazujące czas na rozegranie akcji (shot-clock)

Urządzenia te powinny znajdować się na wysokości 0,90 – 1,50 m w widocznym miejscu poza boiskiem w pobliżu środka linii końcowych boiska. Czas wyświetlany przez shot-clock powinien być kontrolowany przez osobę obsługującą tablicę wyników.

Rysunek: Pole rzutów karnych

Zacieniowany obszar na rysunku oznacza pole w którym żaden zawodnik poza samym wykonującym, nie może się znajdować podczas wykonywania rzutu karnego, aż do czasu opuszczenia przez piłkę rąk wykonującego rzut karny.

Wykonujący rzut karny musi znajdować się w zacieniowanym obszarze tuż za punktem określonym jako miejsce wykonywania rzutu karnego na rysunku oznaczonym polem jasnoniebieskim



Uwaga: wymiary podane są dla odległości mierzonych do zewnętrznych konturów linii

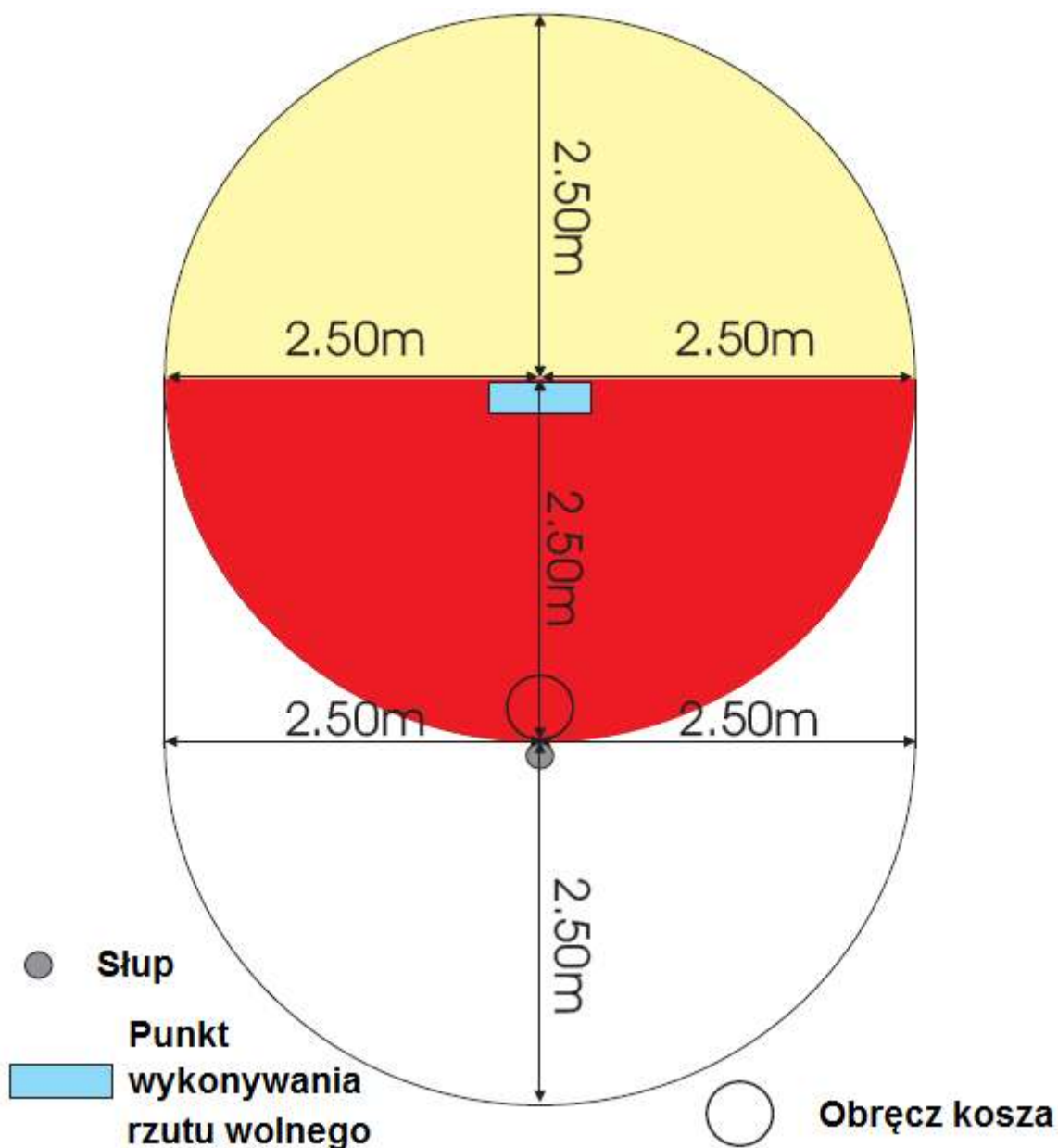
Rysunek: Pole rzutów wolnych

Zacieniowany obszar oznacza pole w którym żaden z zawodników nie ma prawa przebywać podczas wykonywania rzutu wolnego poza samym zawodnikiem rozpoczynającym rzut wolny ustawionym tuż za punktem określonym jako miejsce wykonywania rzutu wolnego na rysunku oznaczonym polem jasnoniebieskim.

Wykonujący rzut wolny nie może dotykać punktu wykonywania rzutu wolnego ani też obszaru na rysunku oznaczonego kolorem ciemnym czerwonym aż do czasu opuszczenia jego rąk przez piłkę.

Zawodnik wprowadzający piłkę do gry rzutem wolnym musi stać na ziemi w polu określonym na rysunku kolorem żółtym.

Co się dzieje w przypadku gdy zawodnicy atakujący lub broniący wejdą w strefy określone na szkicu określa 3.10 c przepisów.



Uwaga: wymiary podane są dla odległości mierzonych do zewnętrznych konturów linii

Rozdział II: Osoby

2.1 Zawodnicy

a) ilość i ustawienie

W meczu biorą udział dwie drużyny. Każda składa się z czterech zawodniczek i czterech zawodników, przy czym po dwie kobiety i dwóch mężczyzn powinni znajdować się w każdej strefie.

b) ustawienie i niekompletność drużyn

Gdy jedna lub dwie drużyny są niekompletne, gra może się rozpocząć lub być kontynuowana, o ile możliwe jest ustawienie, dzięki któremu w każdej ze stref znajduje się nie mniej niż 3 zawodników z każdego zespołu i nie ma takiej sytuacji, że jedna kobieta i dwóch mężczyzn gra przeciwko jednemu mężczyźnie i dwóm kobietom.

W normalnych warunkach ustawienie przed rozpoczęciem meczu pozostaje takie same w ciągu całego meczu. Jeżeli jednak podczas gry nastąpi zmiana okoliczności, wskutek opuszczenia przez zawodnika boiska po kontuzji uniemożliwiającej dalszą grę zawodnika lub po wyrzuceniu zawodnika z boiska przez sędziego, sędzia na wniosek trenera zdekompletowanej drużyny, po zasięgnięciu opinii trenera drużyny przeciwnej, może zezwolić na zmianę ustawienia. Ponadto sędzia zarządza zmianę ustawienia, jeśli jest ona niezbędna dla spełnienia warunków jak powyżej lub kiedy liczba zawodników posiadających swoich bezpośrednich przeciwników jest mniejsza niż wymagane minimum.

Jeżeli w jednej z drużyn jest mniej niż sześciu zawodników lub gdy powyższe warunki nie mogą być spełnione mecz zostaje przerwany lub nie może być rozpoczęty.

c) zmiany zawodników

W każdym meczu można zmienić nie więcej niż czterech zawodników bez dodatkowej zgody sędziego.

Zawodnik usunięty z boiska przez sędziego może być zastąpiony przez jednego z rezerwowych w ramach powyższych zmian. Każde zastąpienie jednego zawodnika innym zawodnikiem uznaje się za zmianę.

Powyżej wspomnianego limitu, zmiana może być dokonana za zgodą sędziego w razie kontuzji wykluczającej dalszy udział zawodnika w grze.

Jeżeli zawodnik usunięty z boiska nie jest zastąpiony innym, wówczas także uważa się, że została wykorzystana jedna ze zmian odwołując się do powyższych przepisów, chyba, że drużyna może nie mieć możliwości dokonania więcej zmian zawodników, których płęć jest zgodna z płcią zawodnika opuszczającego boisko.

Jeżeli został wykorzystany maksymalny limit zmian przez daną drużynę a zawodnik tej drużyny został usunięty z boiska przez sędziego lub zawodnik został zmieniony na skutek kontuzji można dokonać zmiany zawodników za zgodą sędziego.

Zawodnik, który już raz został zastąpiony innym nie może ponownie wrócić do gry.

Zmiana jest możliwa tylko w czasie przerwy w grze.

2.2. Kapitan, trener i inne osoby należące do drużyny

a) kapitan

W każdej drużynie jeden z zawodników jest kapitanem. Nosi on wyraźnie widoczną opaskę lub przytwierdzoną do koszulki w górnej części ramienia taśmę w odróżniającym się od koszulki kolorze. Reprezentuje on swoją drużynę i odpowiada za właściwe zachowanie swoich zawodników.

W przypadku nieobecności trenera kapitan przejmuje prawa trenera o których mowa w przepisach gry.

Ma prawo zwracać uwagę sędziego na wszystko, co według niego jest istotne dla prawidłowego przebiegu meczu.

b) trener

Trener może towarzyszyć swojej drużynie podczas meczu. Musi on wówczas przebywać na ławce przydzielonej jego drużynie. Nie ma prawa wchodzić w obręb boiska bez pozwolenia sędziego.

Trener ma prawo instruować zawodników swojej drużyny w taki sposób że nie przeszkadza innym uczestnikom meczu. Regulamin rozgrywek może zezwalać na tymczasowe opuszczenie ławki rezerwowych przez trenera w celu instruowania zawodników. Musi się to odbywać po tej samej stronie boiska co ławka rezerwowych jego zespołu.

Trener ma prawo do krótkotrwałego opuszczenia ławki rezerwowych gdy:

- chce zgłosić czas na żądanie (zobacz: 3.1 b)
- chce zgłosić zmianę (zobacz: 2.1 c)
- zmiana jest konieczna z powodów jak w 2.1 b
- musi poinformować sędziego i trenera drużyny przeciwnej który z atakujących zawodników jego drużyny nie może wykonywać rzutów do kosza (zobacz: 3.6 q)

Jeżeli trener jest nieobecny prawa w tym zakresie przysługują kapitanowi drużyny (zobacz: 2.2 a).

c) zawodnicy rezerwowi i inne osoby towarzyszące drużynie

Jeśli drużyna posiada zawodników rezerwowych lub inne osoby wchodzące w skład drużyny to podczas meczu wyżej wymienieni muszą przebywać na ławce rezerwowych i są traktowani jak członkowie drużyny.

Zawodnicy mają prawo opuścić ławkę rezerwowych na czas rozgrzewki przed zmianą.

Członek drużyny odpowiedzialny za pomoc medyczną ma prawo opuścić ławkę rezerwowych tylko w sytuacji gdy potrzebna jest jego interwencja związana z pełnionymi obowiązkami.

Aby nieść pomoc medyczną zawodnikowi który jest na boisku musi mieć zgodę sędziego.

Zawodnik który został zmieniony, może przebywać na ławce rezerwowych. Na ławce nie może przebywać zawodnik który został ukarany czerwoną kartką. Zawodnik po ukaraniu czerwoną kartką musi opuścić pole gry.

2.3 Sędzia

Sędzia kontroluje grę.

Do jego zadań należy:

a) podejmowanie decyzji o możliwości przeprowadzenia meczu ze względu na warunki które zastał w hali sportowej.

Przyczyną nie dopuszczenia do rozegrania meczu może być:

- bardzo śliska podłoga,
- woda na parkiecie,
- obecność niebezpiecznych przedmiotów w hali.

b) egzekwowanie przepisów

Sędzia karze wszelkie naruszenia przepisów z wyjątkiem, gdy kara spowoduje pogorszenie sytuacji strony, która nie była winna naruszenia (prawo korzyści).

c) posługiwanie się oficjalną sygnalizacją do wyjaśniania swoich decyzji.

Oficjalna sygnalizacja której używa sędzia znajduje się w załączniku do Przepisów gry.

d) podejmowanie odpowiednich działań, gdy jedna ze stron w sposób nieuczciwy uzyskuje przewagę na skutek okoliczności z poza pola gry.

e) decydowanie o rozpoczęciu, zatrzymaniu, wznowieniu gry i zarządzeniu przerwy w grze na żądanie, dając sygnał gwizdkiem

Rozpoczynając lub wznowiając grę sędzia daje znak gwizdkiem, jak tylko zawodnik wykonujący podanie jest gotowy, a wszystkie wymagania (zobacz: 3.9 i 3.10) są spełnione.

Gra powinna być wstrzymana gdy:

- jedna z drużyn zdobyła punkt,
- przewinienie musi być ukarane,
- wystąpiła nieuzasadniona przewaga,
- podjęta jest decyzja o rzucie sędziowskim,
- zawodnik krwawi,
- podczas gry nastąpiły zmiany właściwości fizycznych wyposażenia hali lub wpływu negatywnego publiczności na przebieg spotkania,
- kończy się pierwsza połowa meczu.

Gra powinna być zakończona gdy:

- skończy się czas gry,
- nie jest możliwe kontynuowanie spotkania z powodu zmian we właściwościach fizycznych boiska lub z powodu ingerencji w grę sił zewnętrznych.

f) reagowanie na niesportowe zachowanie zawodników, trenerów, zawodników rezerwowych i innych osób przypisanych do drużyny

W przypadku niedopuszczalnego zachowania, sędzia może ostrzec (żółta kartka) lub usunąć z pola gry każdego, kto formalnie należy do drużyny (czerwona kartka).

Każdą z powyżej wspomnianych osób sędzia może ostrzec, że musi zmienić swoje zachowanie bądź sposób gry.

Przykłady niesportowego zachowania znajdują się w przewodniku.

Jeżeli w trakcie meczu następuje kilka wykroczeń polegających na złym zachowaniu sędziego może wyrzucić daną osobę od razu (czerwona kartka).

W przypadku, gdy jest to osoba mogąca przebywać na ławce rezerwowych sędziego może również zakazać jej opuszczenia ławki do końca meczu bez jego zgody.

g) podejmowanie odpowiednich kroków przeciwko negatywnemu wpływowi publiczności na przebieg meczu

W przypadku negatywnego wpływu publiczności na możliwość przeprowadzenia meczu sędziego może ostrzec lub wyprosić publiczność z hali lub wstrzymać przeprowadzenie meczu lub przełożyć mecz na inny termin.

2.4 Sędzia mierzący czas gry oraz odpowiedzialny za obsługę tablicy wyników

Jeżeli jest to możliwe, powinien być obecny sędzia mierzący czas.

Jeżeli jest to możliwe, powinien być obecny sędzia odpowiedzialny za obsługę tablicy wyników.

Gdy gra jest zatrzymana, mierzący czas powinien dać sygnał dźwiękowy sędziemu powiadamiając go o zamiarze dokonania zmiany zawodników jednej z drużyn lub wzięcia przerwy na żądanie.

Sygnał dźwiękowy powinien wyraźnie różnić się od sygnału gwizdka sędziego prowadzącego spotkanie, w ten sposób by używanie tego dźwięku nie mogło być mylone z gwizdkiem używanym przez sędziego.

2.5 Asystent sędziego

W każdym meczu jest jeden asystent sędziego który pomaga w prowadzeniu gry sędziemu głównemu.

Asystent sędziego posługuje się flagą, którą w umówiony sposób daje znać sędziemu głównemu o piłce poza boiskiem oraz o dostrzeżonych faulach. Sędzia główny może wcześniej wyznaczyć sędziemu asystującemu dodatkowe zadania.

Zobacz w przewodniku które zadania są przewidziane dla asystenta sędziego.

Sędzia główny wskazuje sędziemu asystentowi miejsca na boisku w których oczekuje jego pomocy. Podczas gry asystent sędziego może znajdować się w polu gry (1.1) jak i poza nim. Asystent sędziego może wkroczyć na boisko na krótki czas tylko za zgodą sędziego głównego.

Sędzia główny ma prawo pozbawić funkcji sędziego asystenta oraz ewentualnie jeżeli to możliwe wyznaczyć jego zamiennika.

Rozdział III: Gra

3.1 Czas gry i przerwy na żądanie

a) mecz powinien trwać 2 x 30 minut z maksymalnie 10-minutową przerwą między połowami meczu

Regulamin rozgrywek może określać inny czas gry i przerwy.

Wszelkie przerwy w grze nie powinny być wliczane do czasu gry, w tym także czasy na żądanie (patrz: b) oraz czas zatrzymywany na przeprowadzenie zmiany.

b) przerwa na żądanie (tzw. „czas”) trwa 60 sekund i nie jest liczony jako czas gry

Po przerwie na żądanie gra jest wznawiana z tego miejsca i w taki sposób, jakby przerwa na żądanie nie miała miejsca.

c) zmiany

Czas na przeprowadzenie zmiany zawodnika lub zawodników nie powinien być częścią czasu gry.

3.2 Punkty

a) punkt zdobywa się, z wyjątkiem przypadków przewidzianych w lit. c, gdy:

- piłka całkowicie przeleci z góry na dół przez obręcz kosza znajdującego się w strefie ataku drużyny atakującej,
- jest pewne, że gdyby nie wybicie piłki z kosza przez obrońcę uderzeniem od dołu, piłka przeleciałaby całkowicie z góry na dół przez obręcz kosza.

b) wcześniejsze zatrzymanie gry

Jeżeli sędzia daje sygnał gwizdkiem do przerywania gry sygnalizując przy tym przewinienie w obronie popełnione na atakującym który rzucał piłkę do kosza, zdobyty po takim sygnale punkt jest ważny, pod warunkiem, że nie później niż w momencie sygnału piłka opuściła ręce zawodnika atakującego i była poza zasięgiem któregośkolwiek obrońcy, za wyjątkiem przypadków przewidzianych w lit. c,

c) sędzia nie uznaje punktu w następujących sytuacjach:

- w przypadku wcześniejszego odgwizdania końca pierwszej lub drugiej połowy,
- w następstwie przewinienia popełnionego przez zawodnika ataku, sędzia da znak gwizdkiem do przerywania gry zanim piłka przeleci przez obręcz kosza,
- jeżeli piłka trafiła do kosza po bezpośrednim rzucie ze strefy obrony, bezpośrednio z rzutu wolnego (bez podania) lub po wznowieniu gry bez podania,
- gdy wcześniej zauważył zaistnienie przypadku nieuzasadnionej korzyści dla strony atakującej,
- gdy piłka jest najpierw rzucona do kosza od dołu, a następnie wpada z powrotem do kosza.

d) drużyna, która zdobędzie więcej punktów wygrywa mecz.

3.3 Ustawienie zawodników na boisku

a) wybór stron boiska

Regulamin rozgrywek powinien określać zasady która drużyna zaczyna mecz i wybiera kosz do którego będzie rzucać.

Jeżeli regulamin rozgrywek nie stanowi inaczej każda z drużyn informuje sędziego którzy zawodnicy będą zaczynali mecz w strefie ataku a losowanie powinno zadecydować która drużyna rzuca do którego kosza.

b) zmiany w ustawieniu

Za wyjątkiem sytuacji jak w punkcie 2.1 b, ustawienie początkowe obowiązuje cały mecz.

3.4 Zmiany stref i zmiana stron

Każdorazowo po uzyskaniu dwóch punktów zawodnicy zmieniają strefę. Atakujący stają się obrońcami a obrońcy atakującymi i następuje to poprzez zmianę stref przez poszczególnych zawodników.

Koniec pierwszej połowy i rozpoczęcie drugiej połowy nie powoduje zmiany ról zawodników. Zawodnicy zmieniają jedynie połowy boiska.

3.5 Rozpoczęcie i wznowienie gry

- Rozpoczęcie gry ma miejsce na początku meczu i następuje poprzez drużynę której przysługuje rozpoczęcie meczu zgodnie z regulaminem rozgrywek (lub poprzez losowanie zgodnie z punktem 3.3)
- Wznowienie gry ma miejsce na początku drugiej połowy, przy czym grę wznowia drużyna która nie rozpoczęła gry w pierwszej połowie.
- Po każdym zdobytym punkcie grę wznowia drużyna, która utraciła punkt.

Rozpoczęcie gry następuje poprzez zawodnika atakującego z miejsca znajdującego się wewnątrz jego strefy, blisko środka boiska.

Te same zasady stosuje się do wznowienia w trakcie gry.

3.6 Przewinienia

Przewinienia dzielą się na popełniane przez obrońców i popełniane przez atakujących.

Przewinienia popełniane przez obrońców dzielą się na:

a) Lekkie przewinienia – których konsekwencją jest rozpoczęcie gry z miejsca przewinienia przez drużynę atakującą

Lekkimi przewinieniami są:

- *wykroczenia techniczne (jak np. bieg z piłką, zagranie nogą i gra na czas)*
- *fizyczne przewinienia których celem nie jest przerwanie ataku i gdzie nie występuje niekontrolowany kontakt,*

b) Ciężkie przewinienia – których konsekwencją jest rzut wolny

Ciężkimi przewinieniami są:

- *przewinienia cielesne polegające na niekontrolowanym kontakcie (jak wybicie piłki z rąk przeciwnika, wypychanie, odpychanie oraz przytrzymywanie przeciwnika),*
- *przewinienia, których celem jest przerwanie ataku lub które skutkuje przerwaniem ataku.*

- c) **Przewinienia które w sposób powtarzalny nieuczciwie utrudniają atak przeciwnika karane są poprzez rzut karny (3.11 a, wyjaśnienie B)**
- d) **bardzo ciężkie przewinienia których konsekwencją jest utrata szansy zdobycia kosza karane są poprzez przyznanie rzut karny dla drużyny przeciwnej (3.11 a, wyjaśnienie A).**

Przewinienia popełniane przez atakujących dzielą się na:

- a) **lekkie przewinienia – których konsekwencją jest wznowienie gry z miejsca przewinienia**
- b) **ciężkie przewinienia których rezultatem jest utrata szansy na zdobycie punktu przez drużynę atakującą – których konsekwencją jest rzut karny dla drużyny przeciwnej,**

Federacja narodowa w organizowanych przez siebie rozgrywkach może ostatecznie decydować o rozróżnieniu przewinień lekkich i ciężkich w zależności od umiejętności i wieku jego uczestników w poszczególnych rozgrywkach.

Podczas gry zabronione jest:

- a) **dotykanie piłki nogą lub stopą** – naruszenie zasady przez atakującego jest karane wznowieniem gry z miejsca wykroczenia, natomiast naruszenie zasady przez broniących jest karane wznowieniem z miejsca przewinienia gdy kontakt z nogą lub stopą był niezamierzony, zaś rzutem wolnym gdy kontakt ten był zamierzony i została w ten sposób osiągnięta przewaga, bądź drużyna broniąca pozbawiła drużynę przeciwną szans ataku. Jako nogę uznaje się odcinek kończyny dolnej od stawu kolanowego w dół.
- b) **uderzanie piłki pięścią** – naruszenie przez atakujących jest karane wznowieniem z miejsca wykroczenia, zaś naruszenie przez broniących jest karane rzutem wolnym.
- c) **chwytywanie piłki lub odbijanie piłki w pozycji leżącej**, czyli gdy inna część ciała niż stopy zawodnika posiadającego piłkę dotyka podłoża - jest karane wznowieniem gry z miejsca wykroczenia,
- d) **przemieszczanie się z piłką**

Zmiana pozycji zawodnika na boisku podczas posiadania piłki jest dopuszczalna tylko w trzech przypadkach:

1. kiedy zawodnik chwytając piłkę stoi w miejscu. W tym przypadku może on przesunąć jedną dowolną nogę pod warunkiem, że druga pozostaje w tym samym miejscu jako stopa piwotująca. Poruszanie się na stopie pilotującej jest dozwolone. Zawodnik może zmienić stopę piwotującą jeśli nie powoduje to zmiany jego pozycji na boisku. Z pozycji stacjonarnej zawodnikowi nie wolno poruszać jednej stopy i następnie podnieć drugiej stopy zanim piłka nie opuści rąk, szczególnie podczas próby zdobycia punktu. Skakanie jest dozwolone pod warunkiem, że noga która była stopą piwotującą bezpośrednio przed rzutem z wysoku jest używana do odbicia. Jeśli po skoku zawodnik spada z piłką w rękę i ląduje w pozycji prawie identycznej do pozycji przed skokiem, nie jest to uznawane za naruszenie zasady przemieszczania się z piłką.

2. kiedy zawodnik chwytając piłkę w biegu lub w wysoku zatrzymuje się, a następnie podaje ją albo wykonuje rzut. Zasadą jest, że po chwycie piłki zawodnik ten natychmiast stara się zatrzymać. Po zatrzymaniu się obowiązuje zasada omówiona w punkcie 1.
3. po otrzymaniu piłki w biegu lub w wysoku zawodnik podał lub wykonał rzut zanim zatrzymał się. W tym przypadku graczowi będącemu w posiadaniu piłki nie wolno postawić stopy na podłożu po raz trzeci od momentu chwytu piłki. Sędzia musi zwracać baczną uwagę do momentu w którym poruszający się zawodnik otrzymuje piłkę. Zasadę stosuje się niezależnie do kierunku w którym gracz się porusza.

Naruszenie jest karane poprzez wznowienie gry z miejsca wykroczenia.

e) unikanie współpracy (solo play)

Gra solo nie podlega karze:

- gdy zawodnik nie zmienił swojej pozycji w sposób dostrzegalny,
- gdy unikanie współpracy nie było celowe.

f) przekazanie piłki z ręki do ręki innemu zawodnikowi własnej drużyny

Przekazywanie piłki z ręki do ręki między zawodnikami jednej drużyny oznacza że drugi zawodnik otrzymuje piłkę bez fazy lotu piłki lub gdy piłka była pozostawiona na ziemi.

Naruszenie jest karane wznowieniem gry z miejsca naruszenia.

g) gra na czas

Przykłady gry na czas podane są wytycznych. Naruszenie jest karane poprzez wznowienie gry z miejsca wykroczenia.

h) wybijanie, zabieranie piłki znajdującej się w rękach przeciwnika

Kryterium posiadania piłki jest utrzymywanie jej pod kontrolą. Kontrola może być wyrażona poprzez trzymanie piłki jedną lub dwoma rękoma lub zawodnik pozwala leżeć piłce na dłoniach lub palcach.

Naruszenie tej zasady przez atakujących jest karane wznowieniem z miejsca przewinienia, a przez broniących jest karane wznowieniem z miejsca przewinienia w przypadku przewinień lekkich i przez rzut wolny gdy jest to przewinienie ciężkie.

i) popychanie, obejmowanie lub przytrzymywanie przeciwnika

Ten sprzeczny z przepisami sposób przeszkadzania przeciwnikowi podlega karze bez względu na to, czy przeciwnik był czy też nie był w posiadaniu piłki, nawet wtedy, gdy piłka znajduje się w innej strefie. Każde utrudnianie swobodnego poruszania się przeciwnikowi bez względu na to czy było zamierzone czy nie, jest zabronione.

Ten przepis nie zmusza zawodnika do ustąpienia drogi innemu, tzn. każdy zawodnik ma prawo do pozycji już zajętej przez siebie. Zawodnik będzie jednakże ukarany, gdy nagle wskoczy na drogę poruszania się przeciwnika w ten sposób, że doprowadzi to do nieuniknionego zderzenia.

Naruszenie tej zasady przez atakujących jest karane wznowieniem z miejsca przewinienia, a przez broniących jest karane wznowieniem z miejsca przewinienia w przypadku przewinień lekkich i przez rzut wolny gdy jest to przewinienie ciężkie.
Przykłady powyższych przewinień znajdują się w wytycznych.

j) natarczywe przeszkadzanie przeciwnikowi

Zawodnik przeszkadzający może utrudniać podanie piłki w obranym kierunku, w rezultacie czego odbije się ona o jego rękę lub ramię.

Naruszenie tej zasady przez atakujących jest karane wznowieniem z miejsca przewinienia, a przez broniących jest karane wznowieniem z miejsca przewinienia w przypadku przewinień lekkich i przez rzut wolny gdy jest to przewinienie ciężkie.

Przeszkadzanie jest dozwolone tylko w przypadku gdy blokowany jest zawodnik w posiadaniu piłki. Ponadto ruchy które powodują że zawodnik z piłką rzuca ją w ramiona lub dłonie broniącego przeszkadzającego lub wykonującego podanie są dozwolone.

Zawodnik przeszkadzający może zablokować piłkę w fazie jej lotu, ale nie może:

- przeszkadzać przeciwnikowi w swobodnym ruchu ciała poprzez blokowanie ramion zamiast piłki,
- uderzać piłki,
- dotykać ramienia zawodnika wykonującego rzut.

k) przeszkadzanie przeciwnikowi odmiennej płci w podaniu lub rzucaniu piłki

Naruszenie przez atakującego jest karane wznowieniem z miejsca przewinienia, a przez obrońców przez rzut wolny.

l) przeszkadzanie przeciwnikowi, któremu już przeszkadza inny zawodnik

Naruszenie przez atakującego jest karane wznowieniem z miejsca przewinienia, a przez obrońców przez rzut wolny.

m) gra poza własną strefą

Gracz jest poza swoją strefą gdy dotyka linii zewnętrznej boiska, linii środkowej, drugiej strefy, lub wyskoczył z tych miejsc. Gra w tym przypadku nie może polegać na dotykaniu piłki, a także z przeszkadzaniu przeciwnikowi.

Dozwolone jest:

- złapanie piłki lub dotknięcie jej gdy piłka jest ponad strefą przeciwną lub linią środkową lub linią zewnętrzną boiska, przez zawodnika znajdującego się w drugiej strefie boiska,
- złapanie piłki lub jej dotknięcie ponad drugą strefą gdy zawodnik wyskoczył ze swojej strefy,
- przeszkadzanie przeciwnikowi z drugiej strefy pod warunkiem stania we własnej strefie.

Przewinienie jest karane przez wznowienie gry z miejsca przewinienia.

n) wykonywanie rzutu z pozycji bronionej

Rzut uznany będzie jako broniony, kiedy broniący rzucającego zawodnik spełni poniższe warunki:

- musi aktywnie próbować blokować piłkę
- i podczas aktywnej próby blokowania piłki musi:

1. być w odległości wyciągniętego ramienia od atakującego,
2. być zwrócony twarzą do rzucającego

oraz

3. być bliżej kosza niż atakujący.

Jeżeli atakujący jest tak blisko kosza, że broniący go zawodnik nie może znaleźć się bliżej wtedy warunek 3. jest spełniony w przypadku gdy obrońca i atakujący znajdują się po przeciwnej stronie kosza a pozostałe warunki są spełnione.

Naruszenie jest karane wznowieniem gry z miejsca przewinienia.

o) wykonanie rzutu po katingu na innym atakującym

Kating następuje wtedy, gdy obrońca, który jest w pozycji bronionej nie może podążyć za atakującym, ponieważ przebiegł on tak blisko innego atakującego, że obrońca zderza się lub zderzyłby się z nim, co uniemożliwia mu utrzymanie pozycji bronionej.

Kating zdarza się także gdy broniący znajdujący się w odległości wyciągniętego ramienia od atakującego, nie może nadążyć za atakującym, bo atakujący wybiera drogę tak blisko atakującego, że broniący zderza się lub jest bliski zderzenia z drugim broniącym i w ten sposób jest zmuszony do zaprzestania obrony tego zawodnika na długość wyciągniętego ramienia.

Kating sam w sobie nie jest przewinieniem, tylko przewinieniem jest rzucanie do kosza po katingu.

Wykroczenie jest karane wznowieniem z miejsca przewinienia.

Kating jest także karany gdy atakujący zawodnik stosujący kating podaje piłkę do innego ze swoich partnerów w celu poprawienia własnej pozycji i następnie po otrzymaniu podania zwrotnego rzuca do kosza.

p) zdobycie kosza ze strefy obrony lub bezpośrednio z podania wolnego

Przewinienie jest karane wznowieniem gry spod kosza.

q) wykonanie rzutu przez zawodnika grającego bez osobistego przeciwnika

Może to się zdarzyć, gdy w obronie gra 3 zawodników przeciwko 4 atakującym. W tym przypadku kapitan strony atakującej musi poinformować sędziego i kapitana drugiej drużyny, który z zawodników nie będzie wykonywał rzutów.

Kapitan uprawniony jest do zmiany swojej decyzji podczas meczu, ale tylko po wcześniejszym poinformowaniu sędziego i kapitana drużyny przeciwnej wtedy, gdy piłka jest martwa (np. gdy sędzia odgwizdał naruszenie przepisów lub po celnym rzucie itp.). Taka zamiana atakujących jest możliwa tylko dwa razy pomiędzy zmianą stref.

Punkt może być zdobyty z rzutu karnego wykonywanego przez zawodnika atakującego grającego bez osobistego przeciwnika.

Naruszenie jest karane poprzez wznowienie gry z miejsca przewinienia.

Przewaga liczebna atakujących nad obrońcami może być spowodowana:

- niekompletnym składem,
- opuszczeniem gry przez zawodnika i brakiem możliwości zastąpienia go innym zawodnikiem,
- wyrzuceniem zawodnika przez sędziego i brakiem możliwości zastąpienia go innym zawodnikiem.

r) wpływ poruszania słupem na rezultat rzutu

Wytyczne do przepisów gry wskazują na typ działania jaki ma być podjęty w tym przypadku.

s) trzymanie słupa podczas wyskoku, biegu w celu szybkiego odejścia

Przewinienie jest karane przez wznowienie z miejsca przewinienia w przypadku atakujących i poprzez rzut wolny w przypadku broniących.

t) naruszanie warunków umieszczonych poniżej dotyczących podania wolnego lub rzutu karnego

Przewinienie jest karane przez wznowienie z miejsca przewinienia w przypadku atakujących i poprzez rzut wolny lub rzut karny w przypadku broniących.

u) gra w niebezpieczny sposób

Przykładem tego przewinienia jest wypchnięcie atakującego przez obrońcę, który jest oddalony od atakującego na odległość wyciągniętego ramienia tak, żeby na dużej prędkości zderzyłby się on z innymi atakującymi.

v) naruszenie warunków przewidzianych poniżej dla wznowienia gry z miejsca przewinienia zdarza się w każdej z następujących sytuacji:

Zawodnik utrudnia przeciwnikowi wykonanie podania wolnego, bądź też zawodnik dowolnej z drużyn dotyka piłki zanim ta zostanie wprowadzona do gry po przebyciu 2,5 m od miejsca wznowienia gry.

Naruszenie zasady przez atakujących jest karane wznowieniem gry z miejsca przewinienia i może być uważane za złe zachowanie zawodnika, a w przypadku naruszenie zasady przez broniących jest karane przez rzut wolny i również może być uważane za złe zachowanie jeśli się powtarza.

3.7 Piłka na aucie

Piłka wyszła na aut wtedy, gdy dotknęła jedno z wymienionych:

- a) linię ograniczającą boisko,
- b) podłogę, osoby lub przedmioty znajdujące się poza boiskiem,
- c) sufit lub przedmioty ponad przestrzenią gry.

W przypadku piłki autowej grę rozpoczyna się od wznowienia przez drużynę przeciwną do tej, której zawodnik jako ostatni dotknął piłki. Wznowienie jest wykonywane zgodnie z warunkami określonymi w 3.9.

Boisko nie jest trójwymiarowe dlatego dozwolone jest zagrywanie piłki z dowolnego miejsca z powrotem w pole gry pod warunkiem, że piłka nie dotknęła niczego określonego powyżej i nie została naruszona reguła w punkcie 3.6 m.

3.8 Rzut sędziowski

Gdy dwóch przeciwników chwyci równocześnie piłkę, sędzia przerywa grę i dyktuje rzut sędziowski poprzez wyrzut piłki w górę. To samo stosuje się, gdy trzeba wznowić grę i żadna ze stron nie jest uprawniona do wznowienia gry jako pierwsza.

Sposób w jaki jest wykonywany rzut sędziowski określony jest w wytycznych.

3.9 Wznowienie

a) kiedy przyznawane jest wznowienie

Wznowienie jest przyznawane drużynie po naruszeniu reguł przez atakującą drużynę, bądź też przy lekkim naruszeniu reguł przez drużynę broniącą po tym jak sędzia wskazał, że jedna z reguł 3.6 została naruszona.

b) miejsce wykonywania wznowienia

Wznowienie wykonywane jest z miejsca, w którym zostało popełnione naruszenie przepisów. Jeżeli popełniono je przeciwko określonej osobie (3.6 h, i, j, k, l i czasami m), to wznowie wykonywane jest z miejsca, w którym ta osoba się znajdowała.

c) jak wykonywać wznowienie

W momencie, w którym zawodnik wykonujący wznowienie ma lub może mieć piłkę w rękach, sędzia daje sygnał gwizdkiem do rozpoczęcia gry. Zawodnik wykonujący wznowienie ma cztery sekundy od gwizdka sędziego na wprowadzenie piłki do gry. Zawodnicy przeciwnej drużyny nie mogą mu przeszkadzać we wprowadzeniu piłki do gry. Piłka jest wprowadzona do gry kiedy przemierzy 2,5 m od miejsca wznowienia mierzonego po ziemi. Żaden zawodnik nie może dotknąć piłki dopóki nie przemierzy ona 2,5 m mierzonych po ziemi.

Jeżeli zawodnik wykonujący wznowienie nie wprowadzi piłki do gry w ciągu czterech sekund wtedy sędzia daje sygnał gwizdkiem i przyznaje wznowienie drużynie przeciwnej.

Osoba wykonująca wznowienie nie może zdobyć punktu wykonując rzut do kosza bezpośrednio wznawiając grę. Wykroczenie to jest karane wznowieniem spod kosza przez drużynę broniącą.

Kiedy osoba wykonująca wznowienie dotknie linii ograniczającej boisko lub pola poza boiskiem, po tym jak sędzia użył gwizdka w celu wskazania, że można rozpocząć grę i za nim piłka opuści jego dłonie, wtedy sędzia przyznaje wznowienie drużynie przeciwnej (zob. 3.6) lub piłkę autową (zob. 3.7).

Wznowienie musi być powtórzone jeżeli piłka zostanie wyrzucona zanim sędzia da znać gwizdkiem o możliwości wznowienia.

3.10 Rzut wolny

a) kiedy przyznawany jest rzut wolny

Rzut wolny jest przyznawany stronie atakującej po tym jak sędzia wskazał że przez drużynę broniącą zostało popełnione wykroczenie określone w 3.6 i było to ciężkie przewinienie.

b) miejsce wykonywania rzutu wolnego

Rzut wolny musi być wykonany przez zawodnika atakującego stojącego tuż za punktem rzutów wolnych.

c) jak wykonać rzut wolny

Zawodnik wykonujący rzut wolny powinien stać jedną nogą tuż za punktem wykonywania rzutu wolnego, a drugą nogą (ani też inną częścią ciała) nie może dotykać punktu wykonywania rzutu wolnego oraz żadnego miejsca w strefie określonej w 1.2 przed opuszczeniem przez piłkę rąk wykonującego rzut wolny.

W momencie w którym zawodnik wykonujący rzut wolny ma lub może mieć piłkę w rękach, sędzia podnosi jedną rękę pionowo w górę i daje znak czterema palcami uniesionej dłoni, że zamierza gwizdnąć w celu wznowienia gry w przeciągu czterech sekund. Podczas tych przygotowań do rzutu wolnego, sędzia może ukarać każde naruszenie zasad. Po podniesieniu ramion są dwie możliwości (zob. wyjaśnienie A i B poniżej).

Wyjaśnienie A:

1. Wszyscy zawodnicy znajdują się poza polem wykonywania rzutu wolnego.
2. Zawodnicy atakujący znajdujący się poza polem rzutu wolnego muszą także znajdować się względem siebie w odległości co najmniej 2,50 m.

W takiej sytuacji w ciągu czterech sekund na wprowadzenie piłki do gry, sędzia daje sygnał dźwiękowy do wprowadzenia piłki do gry.

Zawodnik wykonujący rzut wolny musi wprowadzić piłkę do gry w ciągu czterech sekund od sygnału gwizdka. Jeżeli zawodnik który ma wprowadzić piłkę do gry nie robi tego w ciągu tego czasu, sędzia powinien zagwizdać ponownie i przyznać wznowienie gry drużynie broniącej.

Jak tylko zostanie odgwizdany rzut wolny, przy czym wykonujący rzut wolny ma cztery sekundy na wprowadzenie piłki do gry, przeciwnicy mogą wkraczać w koło rzutu wolnego jak tylko wykonujący rzut wolny poruszy piłką lub wykona zauważalny ruch ręką lub nogą. Nie ma znaczenia czy ruch ten prowadzi do rzucenia piłką czy jest wykonany jako zwód.

Piłka jest wprowadzona do gry jeśli ma miejsce jedno z trzech następujących zdarzeń w trakcie czterech sekund od odgwizdania rzutu wolnego:

1. Zawodnik broniącej drużyny dotknie piłki.
2. Piłka przebyła w powietrzu odległość co najmniej 1 m (mierząc po ziemi) i gracz tej samej drużyny co gracz wykonujący rzut wolny dotyka piłkę stojąc obiema stopami na podłodze poza kołem rzutu wolnego.
3. Piłka wyszła całkowicie poza koło rzutu wolnego.

Wyłącznie sędzia decyduje o tym czy piłka została wprowadzona do gry w odpowiedni sposób i wykluczona jest dyskusja na temat czasu i odległości wymienionych w przepisach.

Zabronione jest wykonywanie rzutu do kosza bezpośrednio przez zawodnika wykonującego rzut wolny. Zawodnik ten może rzucać do kosza tylko pod warunkiem że wprowadził piłkę do gry po czym otrzymał ją z powrotem zgodnie z zasadami z punktów 1, 2 lub punktu 3 i została dotknięta przez innego zawodnika.

Wyjaśnienie B:

Jeżeli zawodnicy nie spełniają warunków 1 i 2 wspomnianych powyżej w A w ciągu czterech sekund od podniesienia ręki przez sędziego, sędzia daje znać dwukrotnie krótkim sygnałem za pierwszym razem nakazując powtórzenie i za drugim razem zatrzymując grę i karząc dokonującego wykroczenia w następujący sposób:

- jeżeli wykroczenie było popełnione przez członka drużyny broniącej rzut wolny zostaje powtórzony,
- jeżeli wykroczenie jest popełniane przez drużynę broniącą po raz drugi przy jednym rzucie wolnym sędzia dyktuje rzut karny,
- jeżeli wykroczenie było popełnione przez zawodnika drużyny atakującej, sędzia nakazuje wznowienie przez drużynę broniącą,
- jeżeli zawodnicy obu drużyn przekroczyli ograniczenie 2,50 m odległości od miejsca wykonywania rzutu wolnego wtedy sędzia karze zawodnika który jest najbliżej miejsca wykonywania rzutu wolnego. Jeżeli sędzia uważa że zawodnicy są w takiej samej odległości od wykonującego rzut wolny wtedy powinien być ukarany zawodnik drużyny atakującej.

Wyłącznie sędzia decyduje czy piłka po wyrzuceniu przez wykonującego rzut wolny przebyła odległość 1 m, wyszła całkowicie poza koło rzutu wolnego lub też czy minęły 4 sekundy. Rzut wolny musi być powtórzony jeżeli został wykonany przed sygnałem gwizdka sędziego.

3.11 Rzut karny

a) kiedy przyznaje się rzut karny

Rzut karny przyznawany jest w następujących sytuacjach:

- naruszenie przepisów, których rezultatem jest utracenie łatwej szansy zdobycia punktu. W takich sytuacjach sędzia niezwłocznie przyznaje rzut karny.
- w przypadku powtarzających się przewinień popełnianych przez obrońców, które przeszkadzają atakującym w przeprowadzaniu akcji ataku.

Rzut karny może być też przyznany za inne naruszenia, które ustawicznie w sposób niezgodny z przepisami utrudniają atak.

b) miejsce wykonania rzutu karnego

Rzut karny musi być wykonywany z miejsca rzutów karnych (zobacz 2), które jest oddalone od kosza 2,50 m w stronę środka boiska.

c) sposób wykonania rzutu karnego

Zawodnik wykonujący rzut karny powinien stać przynajmniej jedną stopą tuż za punktem wykonywania rzutów karnych oraz nie może dotykać tego punktu ani też żadnego punktu w polu określonym w 1.2 zanim piłka nie opuści jego rąk.

Wszyscy pozostali zawodnicy muszą znajdować się poza polem karnym o którym mowa w 1.2 zanim piłka nie opuści rąk zawodnika wykonującego rzut karny.

3.12 Przekroczenie czasu na przeprowadzenie akcji ataku w strefie ataku

Drużyna atakująca ma 25 sekund na dotknięcie piłką obręczy kosza, bądź zdobycie punktu. Czas jest wskazywany przez zegar rzutowy (shot-clock). Przekroczenie limitu czasu jest oznaczane sygnałem dźwiękowym który przerywa grę.

Po przekroczeniu limitu czasu sędzia przyznaje piłkę broniącej się drużynie w celu wznowienia gry. Wznowie gry następuje z miejsca w którym zawodnik posiadał piłkę w chwili gdy zabrzmiał sygnał dźwiękowy oznaczający upływ czasu lub posiadał piłkę na chwilę przed tym sygnałem gdy piłka jest podawana.

Shot-clock jest ustawiany na 25 sekund gdy:

1. atakujący wchodzi w posiadanie piłki.
2. piłka dotyka obręczy kosza.
3. *(skreślono)*
4. a) gdy sędzia zasygnalizował gwizdkiem co następuje:
 - dla przewinienia które jest karane przez rzut wolny (wykonywany z miejsca tuż za punktem wykonywania rzutów wolnych),
 - wznowienie gry tj. wszystkie naruszenia 3.6 zasad,
 - rzut karny (3.11)
 - po przerwaniu gry w wyniku kontuzji odniesionej przez obrońcę.
- b) po tym jak sędzia przerwie grę przez sygnał gwizdka, shot-clock jest ustawiany na 25 sekund, gdy atakujący wchodzi w posiadanie piłki, po tym jak piłka zostanie wprowadzona do gry przez wykonawcę rzutu wolnego, wznowienia, bądź rzutu karnego (zob. 3.9, 3.10 oraz 3.11).

Od tego czasu moment złapania piłki oznacza moment w którym shot-clock powinien być ustawiony na 25 sekund.

5. Moment złapania piłki jest przyjmowany jako moment restartowania shot-clocka
 - a) Shot-clok jest zatrzymywany gdy sędzia użyje gwizdka w celu przerwania gry, dla okoliczności innych niż te podane w pkt 4.
Przykłady: piłka na aucie, rzut sędziowski, kontuzja atakującego, bądź sytuacji nieuzasadnionej przewagi.
 - b) Shot-clock jest restartowany po tym jak atakujący wchodzi w posiadanie piłki po restartowaniu gry przez sędziego sygnałem gwizdka.

W tych okolicznościach shot-clock jest ustawiany na czas który pokazywał w momencie gdy zegar został zatrzymany. Jednakże, w przypadku zatrzymania gdy w związku z kontuzją obrońcy (zob. pkt 4) zegar jest ustawiany na 25 sekund.

Od tego czasu moment złapania piłki oznacza moment w którym shot-clock powinien być ustawiony na 25 sekund.

6. Kiedy atakujący zagrywa piłkę bezpośrednio lub pośrednio do broniącego swojej drużyny w swojej strefie obrony shot-clock nie będzie zatrzymywany gdy atakujący wejdzie w posiadanie piłki bezpośrednio po takich okolicznościach.
7. Kiedy piłka przejdzie przez kosz bez dotykania obręczy a piłka przeszła górną krawędź kosza kiedy zabrzmiał sygnał.