

GŁÓWNE ZMIANY W PRZEPISACH GRY W KOSZYKÓWKĘ

ZMIANY STRUKTURALNE:

- wiele artykułów zostało uproszczonych i wyjaśnionych;
- liczba artykułów została zredukowana z 58 do 50.

ZMIANY PRZEPISÓW:

- niektóre ważne zmiany zostały wprowadzone już przed sezonem 2003/04;
- wiele interpretacji z biuletynów szkoleniowych zostało wpisanych do Przepisów.

ART. 4. DRUŻYNY

- W każdym meczu może grać **dwunastu** (12) członków drużyny.
- W rozgrywkach krajowych można stosować **dowolną** numerację **jedno-** lub **dwucyfrową** na koszulkach i spodenkach zawodników.
- W rozgrywkach FIBA można stosować tylko numerację od 4 do 15.
- Obowiązek noszenia butów oraz skarpet w tych samych kolorach lub kombinacjach kolorów został zniesiony.
- W trakcie czasu gry członek drużyny jest:
 - Zawodnikiem, kiedy znajduje się na boisku i jest uprawniony do gry.
 - Zmiennikiem, kiedy nie znajduje się na boisku i jest uprawniony do gry.
 - Wykluczony z gry i nie jest już uprawniony do gry, kiedy popełni piątą (5) faul.

Zmiennik staje się zawodnikiem a zawodnik zmiennikiem, kiedy:

- sędzia przywołuje na boisko zmiennika;
- podczas przerwy na żądanie lub przerwy meczu, zmiennik zgłasza zmianę do sekretarza.

Podczas przerwy meczu, wszyscy członkowie drużyny uprawnieni do gry traktowani są jak zawodnicy.

ART. 5. ZAWODNICZY: KONTUZJA

Jeżeli kontuzja ma miejsce, gdy piłka jest żywa, sędzia nie powinien gwizdać do momentu, kiedy drużyna posiadająca piłkę odda rzut do kosza, straci posiadanie piłki, przetrzyma piłkę lub piłka stanie się martwa. Jednakże, gdy konieczna jest ochrona kontuzjowanego zawodnika, sędziowie mogą zatrzymać grę natychmiast.

Jeśli kontuzjowany zawodnik nie może kontynuować gry natychmiast (w ciągu około 15-tu sekund) lub jeśli otrzymuje pomoc medyczną musi zostać zmieniony lub drużyna musi grać w liczbie mniejszej niż 5-iu zawodników.

Trenerzy, asystenci trenerów, zmiennicy oraz osoby towarzyszące mogą wejść na boisko, aby udzielić pomocy kontuzjowanemu zawodnikowi, po otrzymaniu zezwolenia od sędziego.

Lekarz może wejść na boisko bez pozwolenia sędziego, jeśli w ocenie lekarza, kontuzjowany zawodnik wymaga natychmiastowej pomocy medycznej.

Podczas meczu każdy zawodnik, który krwawi lub ma otwartą ranę musi zostać zmieniony. Może on powrócić na boisko tylko po zatrzymaniu krwawienia oraz całkowitym i bezpiecznym zakryciu krwawiącego miejsca lub otwartej rany. Kontuzjowany zawodnik lub zawodnik, który krwawi lub ma otwartą ranę może pozostać w grze, jeżeli krwawienie zostanie zatrzymane lub otwarta rana zabezpieczona podczas przerwy na żądanie przyznanej na prośbę którejkolwiek z drużyn, w tym samym okresie zatrzymania gry.

Jeśli rzuty wolne zostały przyznane kontuzjowanemu zawodnikowi, muszą one zostać wykonane przez jego zmiennika, który nie może zostać zmieniony do momentu, aż zagra podczas fazy gry z włączonym zegarem.

Zawodnicy wyznaczeni przez trenera do rozpoczęcia meczu mogą zostać zmienieni w przypadku kontuzji. W takiej sytuacji drużyna przeciwna ma również prawo dokonania zmiany takiej samej liczby zawodników.

ART. 7. TRENERZY: OBOWIĄZKI I UPRAWNIENIA

Trener wyznacza zawodnika wykonującego rzuty wolne we wszystkich przypadkach, gdy Przepisy tego nie określają.

Co najmniej 20 minut przed wyznaczonym początkiem meczu, każdy trener lub jego reprezentant wręczy sekretarzowi listę nazwisk i numerów członków drużyny, którzy mają **możliwość** gry w meczu, jak również nazwisko kapitana, trenera i asystenta trenera. Wszyscy członkowie drużyny, którzy są wpisani do protokołu są uprawnieni do gry nawet, jeżeli przybyli na mecz po jego rozpoczęciu.

Co najmniej 10 minut przed meczem obaj trenerzy potwierdzą podpisem w protokole zgodność imion i nazwisk

swoich członków drużyny oraz nazwisk trenerów. W tym samym czasie wskażą 5-iu graczy, którzy rozpoczną mecz. Trener drużyny „A” jako pierwszy udzieli tych informacji.

Trenerzy i asystenci trenerów (jak również zmiennicy i osoby towarzyszące) są jedynymi osobami, które mogą przebywać w swoich strefach ławek drużyn, chyba, że przepis stanowi inaczej.

Trener i asystent trenera mogą podejść do stolika sędziowskiego podczas meczu, aby uzyskać informacje dotyczące statystyk, ale tylko kiedy piłka jest martwa i zegar czasu gry zatrzymany.

Tylko trener może pozostawać w pozycji stojącej podczas meczu. Może on zwracać się do zawodników podczas meczu, pod warunkiem, że pozostaje w strefie ławki drużyny.

Jeżeli drużyna ma asystenta trenera to jego nazwisko musi być wpisane do protokołu przed rozpoczęciem meczu (jego podpis nie jest konieczny). Przejmuje on wszystkie obowiązki i uprawnienia trenera, jeśli ten z jakiegokolwiek powodu nie może ich wykonywać.

Kiedy kapitan opuszcza boisko, trener powinien poinformować sędziego o numerze zawodnika, który będzie pełnił funkcję kapitana na boisku.

Kapitan przejmuje funkcje trenera, jeśli nie ma trenera lub nie może on wykonywać swoich obowiązków i nie ma asystenta trenera wpisanego do protokołu (lub również on nie może wykonywać tych obowiązków). Jeśli kapitan musi opuścić boisko, może pełnić funkcję trenera. Jednakże, jeśli musi opuścić boisko z powodu dyskwalifikacji lub nie może pełnić funkcji trenera z powodu kontuzji, jego zastępca w funkcji kapitana zastępuje go również jako trenera.

Trener wyznacza zawodnika wykonującego rzuty wolne we wszystkich przypadkach nieokreślonych w niniejszych przepisach.

ART. 8. CZAS GRY, WYNIK NIEROZSTRZYGNĘTY I DOGRYWKI

Przerwa meczu rozpoczyna się:

- 20 minut przed planowanym rozpoczęciem meczu.
- Kiedy brzmiał sygnał zegara czasu gry kończący część meczu.

Przerwa meczu kończy się:

- Kiedy piłka zostaje legalnie zbita przez zawodnika uczestniczącego w rzucie sędziowskim na rozpoczęcie meczu.
- Kiedy piłka dotyka lub zostaje dotknięta przez zawodnika na boisku podczas wprowadzania piłki na rozpoczęcie pozostałych części meczu.

Jeśli po zakończeniu czasu gry czwartej kwarty wynik jest nierozstrzygnięty, mecz będzie kontynuowany tylko pięciominutowymi (5) dogrywkami, ile potrzeba będzie do rozstrzygnięcia wyniku.

Jeśli faul jest popełniony równocześnie lub tuż przed sygnałem zegara czasu gry, kończącym część meczu, ewentualny(e) rzut(y) wolny(e) należy wykonać po zakończeniu czasu gry.

Jeśli w wyniku tego(ych) rzutu(ów) wolnego(ych), niezbędna okaże się dogrywka, wówczas wszystkie faule popełnione po zakończeniu czasu gry potraktowane będą tak jakby zostały popełnione w przerwie meczu, a rzut(y) wolny(e) zostaną wykonane przed rozpoczęciem dogrywki.

ART. 9. ROZPOCZĘCIE I ZAKOŃCZENIE KWARTY LUB MECZU

We wszystkich meczach, drużyna wymieniona jako pierwsza w programie (gospodarz) powinna mieć ławkę oraz własny kosz po lewej stronie stolika sędziowskiego patrząc w kierunku boiska. Jednakże, jeśli obie drużyny zgadzają się, mogą zamienić się stronami.

Pierwsza kwarta meczu rozpoczyna się, kiedy podczas rzutu sędziowskiego piłka zostaje legalnie zbita przez zawodnika skaczącego.

Kolejne części meczu rozpoczynają się, kiedy podczas wprowadzania piłki dotyka ona lub zostaje dotknięta przez zawodnika na boisku.

Mecz nie może się rozpocząć, jeżeli jedna z drużyn nie ma na boisku 5-iu zawodników gotowych do gry.

ART. 10. SYTUACJA PIŁKI

Piłka staje się martwa, gdy:

- Zostaje uzyskany kosz z gry lub z rzutu wolnego.
- Sędzia zagwizdże, kiedy piłka jest żywa.
- Widoczne jest, że nie wpadnie do kosza podczas rzutu wolnego, po którym następuje:
 - Kolejny rzut wolny.

- Następna kara (rzut(y) wolny(e) i/lub wprowadzenie piłki).

- Zabrzmiał sygnał zegara czasu gry na koniec części meczu.
- Zabrzmiał sygnał urzędzenia 24 sekund, 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 zagwizdzał.
 - Zabrzmiał sygnał zegara czasu gry na koniec części meczu.
 - Zabrzmiał sygnał urzędzenia 24 sekund.

Piłki nie stają się martwa i jeżeli rzut jest celny punkty zostaną zaliczone, gdy:

- Jest w locie do kosza po rzucie z gry i:
 - Sędzia zagwizdże.
 - Zabrzmiał sygnał zegara czasu gry na koniec części meczu.
 - Zabrzmiał sygnał urzędzenia 24 sekund.
- Jest w locie do kosza po rzucie wolnym i sędzia zagwizdże z powodu przekroczenia jakiegokolwiek przepisu przez innego zawodnika niż rzucający.

Zawodnik popełnia faul na którymkolwiek przeciwniku podczas, gdy piłka jest w posiadaniu przeciwnika będącego w akcji rzutowej i który kończy ten rzut ruchem ciągłym rozpoczętym zanim został popełniony faul. Warunek ten, nie ma zastosowania i punkty nie zostaną zaliczone, jeżeli po tym jak sędzia zagwizdzał:

- Zabrzmiał sygnał zegara czasu gry na koniec części meczu.
- Zabrzmiał sygnał urzędzenia 24 sekund.
- Wykonana zostanie nowa akcja rzutowa.

ART. 12. RZUT SĘDZIOWSKI I NAPRZEMIENNE POSIADANIE PIŁKI

Sytuacja rzutu sędziowskiego następuje, gdy:

- Orzeczone piłkę przetrzymaną.
- Piłki wychodzi poza boisko i sędziowie mają wątpliwości lub odmienne zdania, kto ostatni dotknął piłkę.
- Obie drużyny popełniają błąd podczas niecelnego, ostatniego lub jedynego rzutu wolnego.
- Żywa piłka zatrzymuje się na podpórkach kosza (z wyjątkiem sytuacji pomiędzy rzutami wolnymi).
- Piłki staje się martwa, kiedy żadna z drużyn nie posiada piłki lub nie ma prawa do piłki.
- Po skasowaniu równych kar przeciw obu drużynom, nie ma więcej kar do wykonania oraz żadna drużyna nie posiadała piłki lub nie miała prawa do piłki, zanim orzeczone pierwszy faul lub błąd.
- Ma się rozpocząć część meczu inna niż pierwsza kwarta.

Naprzemienne posiadanie piłki

Naprzemienne posiadanie piłki jest metodą a spowolnienie, by stała się żywa poprzez wprowadzenie piłki zamiast wykonywania rzutu sędziowskiego.

W sytuacjach rzutów sędziowskich, drużyny będą naprzemiennie otrzymywały piłkę do wprowadzenia z miejsca najbliższego zaistniałej sytuacji rzutu sędziowskiego.

Drużyna, która nie wejdzie w posiadanie żywej piłki na boisku po rzucie sędziowskim rozpoczynającym pierwszą kwartę, rozpocznie proces naprzemiennego posiadania piłki.

Drużyna mająca prawo do następnego naprzemiennego posiadania piłki, na koniec części meczu, rozpocznie kolejną część meczu wprowadzeniem piłki z przedłużenia linii środkowej naprzeciw stolika sędziowskiego.

Naprzemienne posiadanie piłki rozpoczyna się, kiedy piłka jest w dyspozycji zawodnika wprowadzającego ją do gry.

Kończy się, kiedy:

- Piłki dotyka lub jest legalnie dotknięta przez zawodnika na boisku.
- Drużyna wprowadzająca piłkę popełnia błąd.
- Żywa piłka zatrzymuje się na podpórkach kosza podczas wprowadzania piłki.

Drużynę mającą prawo do naprzemiennego posiadania piłki wskazuje strzałka naprzemiennego posiadania, skierowana w stronę kosza drużyny przeciwnej. Kierunek strzałki jest zmieniany natychmiast, kiedy kończy się naprzemiennie posiadanie piłki.

Jeśli drużyna popełnia błąd wprowadzając piłkę podczas naprzemiennego posiadania, to traci prawo do tego wprowadzenia piłki. Strzałkę naprzemiennego posiadania należy natychmiast przestawić tak, aby wskazywała, że przeciwnicy drużyny, która popełniła błąd będą mieli prawo do naprzemiennego posiadania w następnej sytuacji rzutu sędziowskiego. Grę należy wznowić przyznając piłkę przeciwni-

(dokończenie na stronie 2)

(dokończenie ze strony 1)

kom drużyny, która popełniła błąd, jak po normalnym błędzie (tj. niezwiązany z naprzemiennym posiadaniem piłki).

Faul popełniony przez którąkolwiek z drużyn:

- Przed rozpoczęciem części meczu innej niż pierwsza kwarta lub w sytuacji wprowadzania piłki podczas naprzemiennego posiadania, nie powoduje, że drużyna wprowadzająca piłkę traci prawo do tego wprowadzenia.
- Jeśli faul ma miejsce podczas wprowadzania piłki na rozpoczęcie części meczu, po tym jak piłka została oddana do dyspozycji zawodnika wprowadzającego ją, ale zanim dotknęła zawodnika na boisku, to należy traktować go jak faul popełniony w czasie gry i odpowiednio ukarać.

Rzut sędziowski będzie wykonywany tylko na rozpoczęcie meczu. Kolejne części meczu będą rozpoczynane wprowadzeniem piłki z przedłużenia linii środkowej, naprzeciw stolika sędziowskiego, zgodnie z kierunkiem wskaźnika (strzałki).

Procedura naprzemiennego posiadania piłki kończy się kiedy:

- piłka dotyka lub jest legalnie dotknięta przez zawodnika na boisku;
- drużyna wprowadzająca piłkę popełnia błąd;
- żywa piłka zatrzymuje się na podpórkach kosza podczas wprowadzania piłki.

Przykład

Sytuacja rzutu sędziowskiego ma miejsce, kiedy wskaźnik posiadania wskazuje, że drużyna A wprowadzi piłkę do gry. Gdy A5 wprowadza piłkę:

1. sędzia gwizdże faul A6, zanim A5 wypuścił piłkę z rąk.
2. rzuciona przez niego piłka zatrzymuje się na podpórkach kosza.

Jak należy wznowić grę?

Rozwiązanie

1. Faul należy zapisać winnemu i odpowiednio ukarać. Drużyna A jest uprawniona do posiadania piłki w następnej sytuacji rzutu sędziowskiego.
2. W tym momencie naprzemiennie posiadanie piłki zakończyło się, a więc wskaźnik posiadania należy przestawić dla drużyny B. Ponieważ mamy kolejną sytuację rzutu sędziowskiego, piłkę wprowadzi do gry drużyna B najbliższe miejsca zaistnienia sytuacji.

ART. 13. GRA PIŁKĄ

Przepis

Bieganie z piłką, umyślne kopanie lub blokowanie jakiegokolwiek częścią nogi lub uderzenie jej pięścią jest błędem. Jednakże, przypadkowy kontakt lub dotknięcie piłki jakąkolwiek częścią nogi nie jest błędem.

Sięganie przez kosz od dołu w celu dotknięcia piłki podczas podania lub zbiórki jest błędem.

ART. 16. KOSZ: KIEDY ZDOBYTY I JEGO WARTOŚĆ

Jeżeli zawodnik przypadkowo wrzuci piłkę do własnego kosza, 2 punkty należy zapisać kapitanowi drużyny przeciwnej znajdującemu się na boisku.

ART. 17. WPROWADZENIE PIŁKI

Definicja

Wprowadzenie piłki ma miejsce, kiedy piłka jest podawana na boisko przez zawodnika znajdującego się poza boiskiem.

Procedura

Sędzia musi wręczyć lub oddać piłkę do dyspozycji zawodnikowi wprowadzającemu piłkę. Może on również rzucić lub podać kozłem piłkę do zawodnika wprowadzającego pod warunkiem, że: Znajduje się on nie więcej niż 3-4 m od zawodnika mającego wprowadzić piłkę.

Zawodnik mający wprowadzić piłkę stoi we właściwym miejscu wskazanym przez sędziego.

Zawodnik wprowadzi piłkę w miejscu wyznaczonym przez sędziego, najbliższe miejsca popełnienia naruszenia, bądź zatrzymania gry, z wyjątkiem miejsc bezpośrednio za tablicą.

Na rozpoczęcie części gry innej niż pierwsza kwarta lub po rzucie(tach) wolnym(ch) za faul techniczny, niesportowy lub dyskwalifikujący, piłkę wprowadza się z przedłużenia linii środkowej, naprzeciw stolika sędziowskiego, bez względu na to czy ostatni lub jedyny rzut wolny był celny. Zawodnik wprowadzający piłkę powinien ustawić stopy po obu stronach przedłużenia linii środkowej i ma prawo podać piłkę do zawodnika w dowolnym miejscu na boisku.

Po faulu osobistym zawodnika drużyny posiadającej żywą piłkę lub mającej prawo do wprowadzenia piłki, piłkę należy wprowadzić najbliższe miejsca naruszenia przepisów.

Kiedykolwiek piłka wpadnie do kosza, ale kosz z gry lub rzutu wolnego nie jest zaliczony, piłkę należy wprowadzić z przedłużenia linii rzutów wolnych.

Po celnym koszu z gry bądź celnym jedynym lub ostatnim rzucie wolnym:

- Którykolwiek przeciwnik drużyny, która zdobyła punkty wprowadzi piłkę z dowolnego miejsca na linii końcowej po tej stronie boiska, na której uzyskano kosz.
- Ma to także zastosowanie, gdy sędzia wręcza piłkę zawodnikowi lub oddaje mu ją do dyspozycji po przerwie na żądanie lub jakimkolwiek zatrzymaniu gry po zdobytym koszu z gry lub rzutu wolnego.
- Zawodnik wprowadzający piłkę może poruszać się równoległe i/lub prostopadłe do linii końcowej, a piłka może być podawana pomiędzy zawodnikami tej drużyny na lub poza linią końcową, ale odliczanie pięciu (5) sekund rozpoczyna się od momentu, gdy jest ona w dyspozycji pierwszego zawodnika poza boiskiem.

Przepis

Zawodnik wprowadzający piłkę nie może:

- Wykorzystać więcej niż pięć (5) sekund na wypuszczenie piłki z rąk.
- Wejść na boisko trzymając piłkę w ręce(kach).
- Spowodować, aby dotknęła obszaru poza boiskiem, po tym jak została wypuszczona z rąk.
- Dotknąć piłki na boisku zanim dotknie ona innego zawodnika.
- Spowodować, aby piłka wpadła bezpośrednio do kosza.
- Przemieścić się więcej niż jeden (1) metr równoległe do linii lub w więcej niż jednym kierunku z miejsca wyznaczonego przez sędziego, przed lub w trakcie wypuszczania piłki. Może on jednak przemieszczać się prostopadłe do linii tak daleko, jak pozwalają na to warunki.

Żaden inny zawodnik nie może:

- Mieć jakiegokolwiek części ciała ponad linią ograniczającą boisko zanim piłka nie zostanie przerzucona ponad tą linią.
- Być bliżej niż jeden (1) metr od zawodnika wprowadzającego piłkę, jeśli wolny od przeszkód obszar poza boiskiem, w miejscu wprowadzania piłki, ma mniej niż dwa (2) metry.

ART. 18. PRZERWA NA ŻĄDANIE

Możliwość przyznania przerwy na żądanie kończy się, kiedy piłka jest w dyspozycji zawodnika wykonującego pierwszy lub jedyny rzut wolny.

Podczas przerwy na żądanie (oraz w przerwie meczu przed rozpoczęciem drugiej, czwartej kwarty lub każdej dogrywki) zawodnicy mogą opuścić boisko i usiąść na ławce drużyny, a osoby upoważnione do przebywania w strefie ławki drużyny mogą wejść na boisko pod warunkiem, że członkowie drużyny pozostają w pobliżu ich strefy ławki drużyny.

ART. 19. ZMIANY

Obie drużyny mogą dokonać zmiany zawodników po błędzie.

Możliwość zmiany kończy się, kiedy piłka jest w dyspozycji zawodnika wykonującego pierwszy lub jedyny rzut wolny.

Tylko zmiennik ma prawo prosić o zmianę. W tym celu powinien (nie trener lub asystent trenera) podejść do sekretarza i wyraźnie poprosić o zmianę wykonując umowy sygnał rękami lub usiąść na krześle zmian.

Zawodnik zmieniany nie musi zgłaszać się ani do sekretarza, ani do sędziego i może udać się bezpośrednio do ławki swojej drużyny.

Zmiana powinna być dokonana tak szybko jak to możliwe. Zawodnik, który popełnił swój piąty faul lub został zdyskwalifikowany musi zostać zmieniony natychmiast (w ciągu około trzydziestu (30) sekund). Jeśli w opinii sędziego, bez szczególnego powodu, następuje opóźnienie, winnej drużynie powinna zostać przyznana przerwa na żądanie. Jeśli drużyna ta nie posiada już przerwy na żądanie, trener może zostać ukarany faulem technicznym (B).

ART. 23. ZAWODNIK POZA BOISKIEM I PIŁKA POZA BOISKIEM

Jeśli zawodnik(cy) wychodzi(a) poza boisko lub na własne pole obrony podczas piłki przetrzymanej to jest to sytuacja rzutu sędziowskiego.

Piłką jest poza boiskiem, kiedy dotyka:

- Zawodnika lub jakiegokolwiek osoby będącej poza boiskiem.
- Podłogi lub jakiegokolwiek obiektu, na, ponad lub poza liniami ograniczającymi boisko.

- Konstrukcji podtrzymujących tablicę, tyłu tablicy lub jakiegokolwiek obiektu ponad tablicą.

ART. 24. KOZŁOWANIE

Kozłowaniem nie jest:

- Ponowienie rzutu do kosza.
- Poprawa chwytu piłki na początku lub na końcu kozłowania.
- Próba wejścia w posiadanie piłki przez wybicie jej spośród innych zawodników.
- Wybicie piłki będącej w posiadaniu innego zawodnika.
- Zablockowanie podania i wejście w posiadanie piłki.
- Podrzucanie piłki z ręki i przytrzymywanie jej nim dotknie podłogi, pod warunkiem, że nie zostaje popełniony błąd kroków.

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 piłą lub został przez nią dotknięty,

ART. 25. KROKI

Definicja

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

Obrót to legalny ruch zawodnika, który trzymając żywą piłkę na boisku wykracza tą samą nogą raz lub więcej razy w dowolnym kierunku, podczas gdy stopa drugiej nogi zwanej nogą obrotu pozostaje w stałym kontakcie z podłożem.

Przepis

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

- Stojąc obiema stopami na podłożu:
 - Z chwilą gdy jedna ze stóp zostaje uniesiona, druga staje się nogą obrotu.
- Będąc w ruchu lub kozłując:
 - Jeśli jedna ze stóp dotyka podłoża, ta noga staje się nogą obrotu.
 - Jeśli obie stopy nie dotykają podłoża i zawodnik opada jednocześnie na obie stopy, z chwilą gdy jedna ze stóp zostaje uniesiona, druga staje się nogą obrotu.
 - Jeśli obie stopy nie dotykają podłoża i zawodnik opada na jedną stopę, wtedy ta noga staje się nogą obrotu. Jeśli zawodnik wybija się z tej stopy, a następnie zatrzymuje się opadając równocześnie na obie stopy, wtedy żadna noga nie jest nogą obrotu

Poruszanie się zawodnika z piłką, który ustanowił nogę obrotu posiadając żywą piłkę na boisku:

- Kiedy stoi obiema stopami na podłożu:
 - Aby rozpocząć kozłowanie, noga obrotu nie może zostać uniesiona zanim piłka nie opuści ręki (rąk) zawodnika.
 - W celu podania lub rzutu do kosza z gry, zawodnik może wybić się z nogi obrotu, ale żadna ze stóp nie może ponownie dotknąć podłoża zanim piłka nie opuści ręki (rąk) zawodnika.
- Kiedy jest w ruchu lub kozłując:
 - Aby rozpocząć kozłowanie, noga obrotu nie może zostać uniesiona zanim piłka nie opuści ręki (rąk) zawodnika.
 - W celu podania lub rzutu do kosza z gry, zawodnik może wybić się z nogi obrotu, a następnie opaść na jedną lub obie stopy równocześnie, po czym może wyskoczyć lub unieść jedną ze stóp, ale żadna stopa nie może ponownie dotknąć podłoża zanim piłka nie opuści ręki (rąk) zawodnika.
 - Kiedy zatrzymuje się i żadna noga nie jest nogą obrotu:
 - Aby rozpocząć kozłowanie, noga obrotu nie może zostać uniesiona zanim piłka nie opuści ręki (rąk) zawodnika.
 - W celu podania lub rzutu do kosza z gry, jedna lub obie stopy mogą zostać uniesione, ale żadna stopa nie może ponownie dotknąć podłoża zanim piłka nie opuści ręki (rąk) zawodnika.

Zawodnik wywracający się, leżący lub siedzący na podłożu.

Legalnym zagranem jest jeśli zawodnik trzymając piłkę przewraca się, lub kiedy leży lub siedzi na podłożu wchodzi w posiadanie piłki.

Błędem jest jeśli ten zawodnik trzymając piłkę, następnie przesuwa się, obraca lub próbuje wstać.

CIĄG DALSZY W NASTĘPNYM NUMERZE