

## 24 sekundy, 14 sekund, zostawienie czasu akcji w momencie zatrzymania gry



### Ważne!!!

- Zwracaj uwagę na sędziów boiskowych, którzy dadzą znać czy zresetować zegar czasu gry (sygnalizacja po lewej stronie), czy zostawić czas akcji (przeważnie będzie to kciuk w górę), czy ustawić 14 sekund (liczba 14 pokazana dłońmi).
- W przypadku przechwyty żywej piłki na boisku bądź pewny, że przeciwna drużyna weszła w nowe posiadanie. Nie resetuj, nie wygaszaj czasu akcji, póki trwa walka o piłkę i zawodnik nowej drużyny nie zakoskuje lub piłka nie spocznie w jego dłoni/dłoniach.
- Po wykonanym rzucie z gry zwracaj baczną uwagę czy piłka dotknęła obręczy.

L.p.	Sytuacja piłki	24 SEK	14 SEK	ZOSTAWIENIE CZASU AKCJI NA ZEGARZE
1.	Wprowadzenie piłki po straconym koszu.	TAK	NIE	NIE
2.	Przejęcie żywej piłki na boisku (przechwyt) i ustanowienie nowego posiadania. Nowa drużyna wchodzi w posiadanie piłki tzn. piłka jest kontrolowana (koszowanie, piłka spoczęła na dłoni) przez zawodnika przeciwnej drużyny.	TAK	NIE	NIE
3.	Błąd powrotu piłki na pole obrony. Wprowadzenie piłki na polu ataku.	NIE	TAK	NIE
4.	Zebranie piłki po rzucie wykonanym przez drużynę przeciwną.	TAK	NIE	NIE
5.	Zebranie piłki po rzucie wykonanym przez własną drużynę, jeżeli piłka dotknęła obręczy.	NIE	TAK	NIE
6.	Zebranie piłki po rzucie wykonanym przez własną drużynę, jeżeli piłka <b>NIE</b> dotknęła obręczy.	NIE	NIE	TAK
7.	Faul drużyny przeciwnej na jej połowie ataku.	TAK	NIE	NIE
8.	Faul drużyny przeciwnej na jej połowie obrony (mniej niż 14 sekund na zegarze czasu akcji).	NIE	TAK	NIE
9.	Faul na połowie obrony (więcej niż 14 sekund na zegarze czasu akcji).	NIE	NIE	TAK
10.	Błąd drużyny przeciwnej na jej polu obrony.	NIE	TAK	NIE
11.	Błąd drużyny przeciwnej na jej polu ataku.	TAK	NIE	NIE
12.	Wprowadzenie piłki po ostatnim rzucie wolnym w wyniku faula niesportowego/dykwalizującego.	NIE	TAK	NIE
13.	Wprowadzenie piłki zza linii bocznej lub końcowej, w trakcie posiadania piłki, gdy piłkę wybił na aut przeciwnik.	NIE	NIE	TAK
14.	Wprowadzenie piłki po orzeczeniu piłki przetrzymanej (sytuacja rzutu sędziowskiego – strzałka), jeżeli drużyna wchodzi w nowe posiadanie piłki na połowie ataku.	NIE	TAK	NIE
15.	Wprowadzenie piłki po orzeczeniu piłki przetrzymanej (sytuacja rzutu sędziowskiego – strzałka), jeżeli drużyna wchodzi w nowe posiadanie piłki na połowie obrony.	TAK	NIE	NIE
16.	Wprowadzenie piłki po orzeczeniu piłki przetrzymanej (sytuacja rzutu sędziowskiego – strzałka), jeżeli drużyna kontynuuje posiadanie piłki.	NIE	NIE	TAK
17.	Błąd jednej z drużyn przy rzucie sędziowskim na początku meczu. Wprowadzenie piłki na połowie ataku.	NIE	TAK	NIE
18.	Wprowadzenie piłki na polu obrony, po przerwaniu gry z powodu związanego z drużyną przeciwną.	TAK	NIE	NIE
19.	Wprowadzenie piłki na polu ataku, po przerwaniu gry z powodu związanego z drużyną przeciwną, jeżeli na zegarze czasu akcji było 14 sek lub mniej.	NIE	TAK	NIE
20.	Wprowadzenie piłki na polu ataku, po przerwaniu gry z powodu związanego z drużyną przeciwną, jeżeli na zegarze czasu akcji było 14 sek lub więcej.	NIE	NIE	TAK
21.	Wprowadzenie piłki, po przerwaniu gry z powodu związanego z drużyną posiadającą piłkę.	NIE	NIE	TAK
22.	Przeniesienie wprowadzenia piłki na pole ataku, po straconym koszu lub przy nowym posiadaniu piłki (błąd drużyny przeciwnej lub piłka na aucie), po przerwie na żądanie, w ostatnich 2 minutach 4. kwarty i każdej z dogrywek.	NIE	TAK	NIE