

## I. ZALICZANIE PUNKTÓW

<p>1 JEDEN PUNKT</p>  <p>jeden palec ruch nadgarstka</p>	<p>2 DWA PUNKTY</p>  <p>dwa palce ruch nadgarstka</p>	<p>3 PRÓBA RZUTU ZA TRZY PUNKTY</p>  <p>trzy wystawione palce</p>	<p>4 CELNY RZUT ZA TRZY PUNKTY</p>  <p>trzy wystawione palce obu rąk</p>	<p>5 ANULOWANIE PUNKTÓW LUB ZAGRANIA</p>  <p>jeden krzyżujący poziomy ruch ramion</p>
---	--	--	--	--




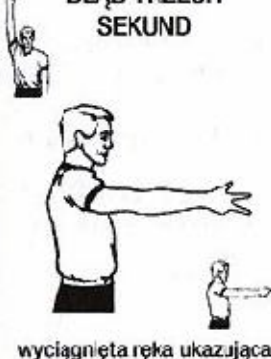



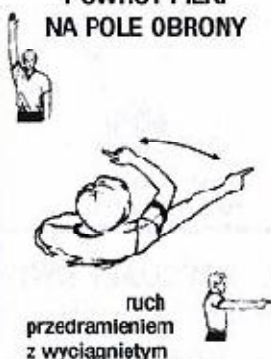



## II. SYGNAŁY DOTYCZĄCE ZEGARA

<p>6 ZATRZYMANIE ZEGARA (jednocześnie z gwizdkiem) LUB NIE WŁĄCZAĆ ZEGARA</p>  <p>otwarta dłoń</p>	<p>7 ZATRZYMANIE ZEGARA Z POWODU FAULA (jednocześnie z gwizdkiem)</p>  <p>zaciśnięta pięść uniesionego ramienia, zwrócona w dół dłoń drugiej ręki wskazuje talię winnego</p>	<p>8 WŁĄCZENIE ZEGARA</p>  <p>machnięcie ręką</p>	<p>9 WŁĄCZENIE OD NOWA DWUDZIESTU CZTERECH SEKUND</p>  <p>otrót dłońią z wystawionym palcem wskazującym</p>
--	--	--	---













## II. PORZĄDKOWE

<p>10 ZMIANA</p>  <p>skrzyżowane przedramiona</p>	<p>11 SKINIENIE PRZYWOŁUJĄCE ZAWODNIKA</p>  <p>ruch otwartą dłońią ku sobie</p>	<p>12 PRZERWA NA ŻĄDANIE</p>  <p>litera T utworzona otwartą dłońią i wskazującym palcem</p>	<p>13 KOMUNIKACJA MIĘDZY SĘDZIAMI I SĘDZIAMI STOLIKOWYMI</p>  <p>kciuk w górze</p>
--	--	---	---




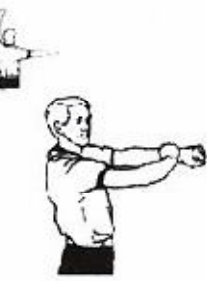


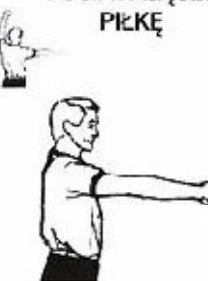




### III. RODZAJE BŁĘDÓW

<p>14</p> <p><b>KROKI</b></p>  <p>obroty pięściami</p>	<p>15</p> <p><b>NIEPRZEPISOWE KOZŁOWANIE LUB PODWÓJNE KOZŁOWANIE</b></p>  <p>klepania rękami</p>	<p>16</p> <p><b>NOSZENIE PIŁKI</b></p>  <p>półobrót ręką do przodu</p>	<p>17</p> <p><b>BŁĄD TRZECH SEKUND</b></p>  <p>wyciągnięta ręka ukazująca 3 palce</p>
<p>18</p> <p><b>BŁĄD PIĘCIU SEKUND</b></p>  <p>ukazanie 5 palców</p>	<p>19</p> <p><b>BŁĄD OŚMIU SEKUND</b></p>  <p>ukazanie 8 palców</p>	<p>20</p> <p><b>BŁĄD DWUDZIESTU CZTERECH SEKUND</b></p>  <p>palce dotykają barku</p>	<p>21</p> <p><b>POWRÓT PIŁKI NA POLE OBRONY</b></p>  <p>ruch przedramieniem z wyciągniętym palcem wskazującym</p>
<p>22</p> <p><b>UMYŚLNE ZAGRANIE PIŁKI NOGĄ</b></p>  <p>palec wskazuje stopę</p>		<p>23</p> <p><b>WYJŚCIE PIŁKI POZA BOISKO I/LUB KIERUNEK GRY</b></p>  <p>palec równoległy do linii bocznych</p>	<p>24</p> <p><b>SYTUACJA RZUTU SĘDZIOWSKIEGO</b></p>  <p>kciuki w górę, a następnie palec w kierunku wskazanym przez strzałkę</p>

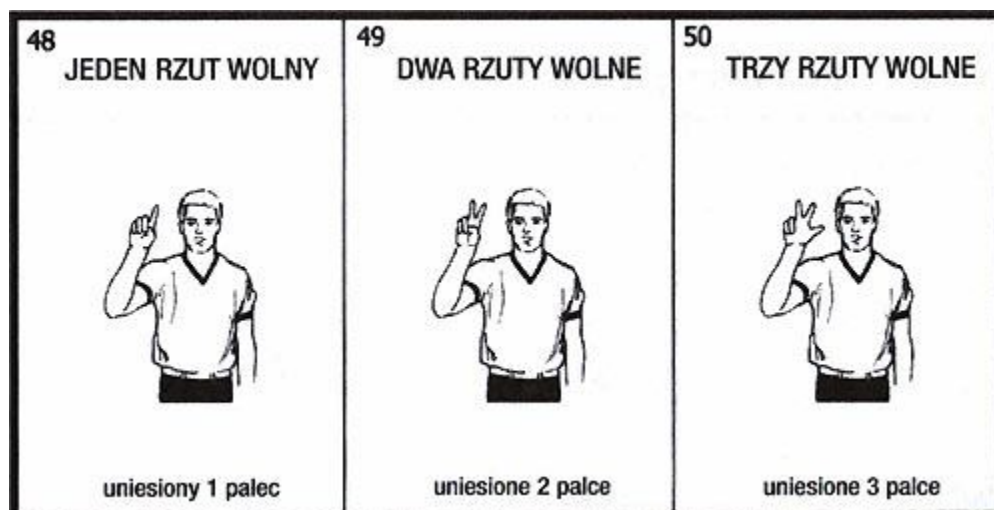
**V. SYGNALIZACJA FAULA DO STOLIKA SĘDZIOWSKIEGO (3 FAZY)**  
**FAZA 1 – NUMER ZAWODNIKA**

25 nr 4 	26 nr 5 	27 nr 6 	28 nr 7 
29 nr 8 	30 nr 9 	31 nr 10 	32 nr 11 
33 nr 12 	34 nr 13 	35 nr 14 	36 nr 15 

**FAZA 2 – RODZAJ FAULA**

<p><b>37</b> <b>NIEPRZEPISOWE UŻYCIE RĄK</b></p>  <p>uderzenie w przegub</p>	<p><b>38</b> <b>BLOKOWANIE</b> (w ataku lub obronie)</p>  <p>ręce na biodrach</p>	<p><b>39</b> <b>NADMIERNE WYSUWANIE ŁOKCI</b></p>  <p>ruch łokciem do tyłu</p>	<p><b>40</b> <b>TRZYMANIE</b></p>  <p>chwyt za przegub</p>	
<p><b>41</b> <b>PCHANIE LUB SZARŻOWANIE BEZ PIŁKI</b></p>  <p>imitacja popychania</p>	<p><b>42</b> <b>SZARŻOWANIE Z PIŁKĄ</b></p>  <p>uderzenie pięścią w otwartą dłoń</p>	<p><b>43</b> <b>FAUL DRUŻYNY POSIADAJĄCEJ PIŁKĘ</b></p>  <p>pięć w kierunku kosza drużyny popełniającej faul</p>	<p><b>44</b> <b>FAUL OBUSTRONNY</b></p>  <p>ruchy krzyżujące zaciśniętymi pięściami</p>	
<p><b>45</b> <b>FAUL TECHNICZNY</b></p>  <p>dłonie tworzą literę T</p>		<p><b>46</b> <b>FAUL NIESPORTOWY</b></p>  <p>chwyt za przegub ręki w górze</p>		<p><b>47</b> <b>FAUL DYSKWALIFIKUJĄCY</b></p>  <p>zaciśnięte pięści w górze</p>

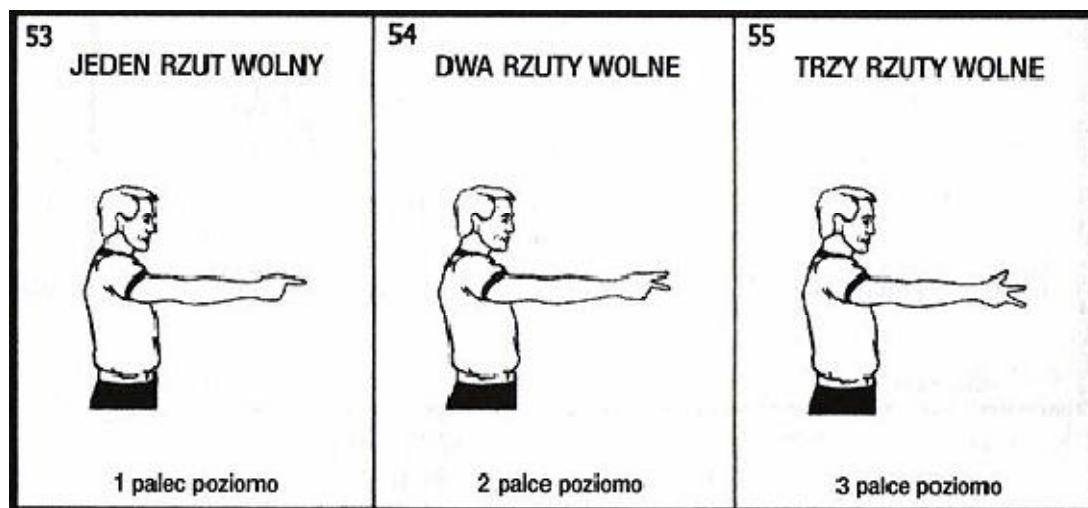
### FAZA 3 – LICZBA PRYZNANYCH RZUTÓW WOLNYCH



### LUB - KIERUNEK GRY



**VI. ADMINISTRACJA RZUTÓW WOLNYCH  
FAZA 1 – W OBSZARZE OGRANICZONYM**



**FAZA 2 – POZA OBSZAREM OGRANICZONYM**

