



**Międzynarodowa Federacja Rugby na Wózkach**

# **MIĘDZYNARODOWE PRZEPISY**

**GRY W RUGBY NA WÓZKACH**

**1 października 2008**

**Przygotowane przez Komisję Techniczną IWRF**

**Międzynarodowa Federacja Rugby na Wózkach**

**Prezydent**

Brad Mikkelsen

1605 Mathew Street  
Fort Collins, Colorado 80525  
United States

email: brad@iwrf.com

**Komisja Techniczna**

Stan Battock

6 Tyrrell Court  
The Gap, Queensland 4061  
Australia

email: sbattock@iwrf.com

**International Wheelchair and Amputee Sports Federation**

**Prezydent**

Paul DePace

**Sekretarz Generalny**

Maura Strange

IWAS Secretariat  
Olympic Village, Guttman Road  
Aylesbury, Bucks HP21 9PP  
UK

email: info@wsw.org.uk

## Spis treści

<b>SEKCJA 1. GRA</b>	<b>6</b>
Artykuł 1. Definicja	6
<b>SEKCJA 2. POLE GRY</b>	<b>6</b>
Artykuł 2. Pole gry	6
Artykuł 3. Boisko	6
Artykuł 4. Linie ograniczające boisko	6
Artykuł 5. Linia środkowa	6
Artykuł 6. Koło środkowe	6
Artykuł 7. Pole bramkowe	6
Artykuł 8. Linia bramkowa	7
Artykuł 9. Pole obrony i pole ataku	7
Artykuł 10. Stolik sędziowski	7
Artykuł 11. Strefa ławki drużyny	7
Artykuł 12. Strefa zmian	7
Artykuł 13. Strefa kar	7
<b>SEKCJA 3. WYPOSAŻENIE</b>	<b>7</b>
Artykuł 14. Piłka	7
Artykuł 15. Zegar	8
Artykuł 16. Zegar czterdziestu sekund	8
Artykuł 17. Urządzenie sygnalizujące	8
Artykuł 18. Tablica wyników	8
Artykuł 19. Strzałka zmiany kierunku posiadania piłki	8
Artykuł 20. Protokoły meczu	8
Artykuł 21. Ubiór	8
Artykuł 22. Ochrona rąk	9
<b>SEKCJA 4. WÓZEK</b>	<b>9</b>
Artykuł 23. Zgodność ze specyfikacją	9
Artykuł 24. Szerokość	9
Artykuł 25. Długość	9
Artykuł 26. Wysokość	9
Artykuł 27. Koła	9
Artykuł 28. Urządzenie anty-wywrotne	9
Artykuł 29. Zderzak	10
Artykuł 30. Skrzydła	10
Artykuł 31. Komfort i bezpieczeństwo	11
Artykuł 32. Modyfikacje	12
<b>SEKCJA 5. DRUŻYNY</b>	<b>13</b>
Artykuł 33. Oznaczenie drużyny	13
Artykuł 34. Zawodnicy	13
Artykuł 35. Klasyfikacja	14
Artykuł 36. Lista zawodników	14
Artykuł 37. Skład wyjściowy	14
Artykuł 38. Kapitanowie	14
Artykuł 39. Trenerzy	15
Artykuł 40. Wybór ławki i pola bramkowego	15

---

<b>SEKCJA 6. SĘDZIOWIE</b>	<b>15</b>
Artykuł 41. Sędziowie gry	15
Artykuł 42. Kompetencje sędziów	15
Artykuł 43. Pomyłka możliwa do naprawienia	15
Artykuł 44. Sędziowie boiskowi	16
Artykuł 45. Odpowiedzialność Sędziego 1	16
Artykuł 46. Koordynator Techniczny	16
<b>SEKCJA 7. ZASADY MIERZENIA CZASU</b>	<b>18</b>
Artykuł 51. Czas gry	18
Artykuł 52. Obsługa zegara czasu gry	18
Artykuł 53. Obsługa zegara 40 sekund	18
Artykuł 54. Obsługa zegara czasu kar	19
Artykuł 55. Piłka żywa	19
Artykuł 56. Piłka martwa	19
Artykuł 57. Przerwa na żądanie	19
Artykuł 58. Przerwa sędziowska	20
Artykuł 59. Przerwa techniczna	20
Artykuł 60. Upadek zawodnika	20
<b>SEKCJA 8. ZASADY GRY</b>	<b>21</b>
Artykuł 61. Rozpoczęcie meczu	21
Artykuł 62. Rzut sędziowski	21
Artykuł 63. Zmiana kierunku posiadania piłki	21
Artykuł 64. Umiejscowienie osoby	22
Artykuł 65. Umiejscowienie piłki	22
Artykuł 66. Posiadanie piłki	22
Artykuł 67. Gra piłką	22
Artykuł 68. Kozłowanie	22
Artykuł 69. Zdobycie punktu	22
Artykuł 70. Wprowadzenie piłki spoza boiska	23
Artykuł 71. Zmiany zawodników	23
Artykuł 72. Przetrzymanie piłki (sporny)	24
<b>SEKCJA 9. PRZEWINIENIA</b>	<b>24</b>
Artykuł 73. Kary	24
Artykuł 74. Błąd pola obrony (połowa)	24
Artykuł 75. Piłka poza boiskiem	24
Artykuł 76. Błąd 12 sekund	25
Artykuł 77. Kopanie	25
Artykuł 78. Wyjazd – wjazd	25
Artykuł 79. Przewaga fizyczna	25
Artykuł 80. Stalling	25
Artykuł 81. 10 sekund bez odbicia	25
Artykuł 82. 10 sekund w polu bramkowym	25
Artykuł 83. Błąd wprowadzenia piłki spoza boiska	25
Artykuł 84. Błąd przerwy na żądanie	26
Artykuł 85. Błąd rzutu sędziowskiego	26
Artykuł 86. Trap	26
Artykuł 87. Błąd 40 sekund	26
<b>SEKCJA 10. ZASADY KONTAKTU</b>	<b>27</b>
Artykuł 88. Bezpieczeństwo	27
Artykuł 89. Umiejscowienie na boisku	27
Artykuł 89. Przestrzeń pionowa	27
Artykuł 91. Zasada korzyści	28

---

<b>SEKCJA 11. FAULE ZWYKŁE</b>	<b>28</b>
Artykuł 92. Definicja i sankcje	28
Artykuł 93. Szarża	28
Artykuł 94. Kontakt przed gwizdkiem	28
Artykuł 95. Czterech w polu bramkowym	29
Artykuł 96. Przetrzymanie zawodnika	29
Artykuł 97. Zawodnik poza boiskiem	29
Artykuł 98. Pushing	29
Artykuł 99. Nieprzepisowe użycie rąk	29
Artykuł 100. Spinning	29
Artykuł 101. Jeden metr	30
<b>SEKCJA 12. FAULE TECHNICZNE</b>	<b>30</b>
Artykuł 102. Definicja i sankcje	30
Artykuł 103. Faul techniczny zawodnika	30
Artykuł 104. Faul techniczny osób towarzyszących	31
Artykuł 105. Faul techniczny dotyczący sprzętu	31
Artykuł 106. Nadmiar punktowy zawodników na boisku	31
Artykuł 107. Faul niesportowy (flagrant foul)	31
Artykuł 108. Faul dyskwalifikujący	32
<b>SEKCJA 13. KARY</b>	<b>32</b>
Artykuł 109. Otrzymywanie kar	32
Artykuł 110. Opuszczenie strefy kar	33
Artykuł 111. Kary wielokrotne	33
Artykuł 112. Faul w przerwie meczu	33
<b>SEKCJA 14. ZAKOŃCZENIE GRY</b>	<b>33</b>
Artykuł 113. Wygranie meczu	33
Artykuł 114. Zakończenie meczu	34
Artykuł 115. Mecz przegrany walkowerem	34

Dla uproszenia, w celu opisanego aktywności zawodników zarówno płci męskiej, jak i żeńskiej, używany będzie rodzaj męski. Każda zasada odnosząca się do zawodnika, dotyczy również jego wózka (o ile nie podano inaczej).

## **SEKCJA 1. Gra**

### **Artykuł 1. Definicja**

Rugby na wózkach jest grą zespołową dla niepełnosprawnych mężczyzn i kobiet. Celem jest zdobywanie punktów za przejechanie z piłką przez linię bramkową przeciwnika. Piłkę można podawać, rzucać, uderzać, trzymać, kozłować lub toczyć w dowolnym kierunku nie przekraczając ograniczeń przewidzianych w niniejszych przepisach. Zwycięzcą meczu zostaje ta drużyna, która uzyska większą liczbę punktów na koniec czasu gry. Zobacz Aneks A – pole gry.

## **SEKCJA 2. Pole gry**

### **Artykuł 2. Pole gry**

Pole gry obejmuje boisko, na którym rozgrywany jest mecz oraz obszar otaczający, który jest wykorzystywany przez drużyny i sędziów podczas meczu.

### **Artykuł 3. Boisko**

Mecz rugby na wózkach jest rozgrywany na krytym boisku o wymiarach 15 metrów szerokości i 28 metrów długości. Na boisku powinny być zaznaczone linie ograniczające boczne, linia środkowa, koło środkowe i dwa pola bramkowe jak zdefiniowano w Artykule 7. Wszystkie linie pola powinny mieć tę samą szerokość i ten sam kolor.

Boisko do koszykówki zgodne z aktualnymi przepisami FIBA spełnia wymogi IWRP stawiane boisku dla rugby na wózkach.

### **Artykuł 4. Linie ograniczające boisko**

W skład linii ograniczających boisko wchodzi: linie końcowe i linie boczne. Wielkość boiska mierzy się od wewnętrznych brzegów linii. Wewnętrzny brzeg linii ograniczających boisko oddziela pole boiska od pola poza boiskiem. Żadna z bocznych linii ograniczających nie należy do boiska.

### **Artykuł 5. Linia środkowa**

Na boisku powinna być wyznaczona linia środkowa biegnąca w poprzek boiska od linii bocznej do linii bocznej, w odległości 14 metrów od każdej z linii końcowych.

### **Artykuł 6. Koło środkowe**

Na boisku powinno być wyznaczone koło środkowe, którego środek znajduje się na linii środkowej, 7,5 metra od linii bocznych. Koło środkowe ma promień długości 1,80 metra mierzony od zewnętrznej krawędzi obwodu.

### **Artykuł 7. Pole bramkowe**

Boisko powinno zawierać na każdym końcu pole bramkowe umiejscowione centralnie pomiędzy liniami bocznymi. Każde pole bramkowe powinno być ograniczone dwiema liniami prostopadłymi do linii końcowej i połączonymi linią równoległą do linii końcowej. Każde pole bramkowe powinno mieć 8 metrów szerokości, mierzonych od zewnętrznego brzegu linii prostopadłej do linii końcowej i 1,75 metra długości mierzonych od wewnętrznego brzegu linii końcowej do zewnętrznego brzegu linii równoległej do linii końcowej. Linie ograniczające pole bramkowe są traktowane jako część pola bramkowego.

**Artykuł 8. Linia bramkowa**

Linia bramkowa jest częścią linii końcowej boiska zawierającą się w polu bramkowym. Koniec linii bramkowej powinien być oznaczony słupkami. Każdy słupek powinien mieć przynajmniej 45 centymetrów wysokości i prostokątną podstawę. Słupki powinny być umiejscowione poza boiskiem w ten sposób, że jedna strona dotyka wewnętrznego brzegu linii końcowej i jedna strona dotyka zewnętrznego brzegu pola bramkowego. Linia końcowa oraz słupki nie należą do boiska.

**Artykuł 9. Pole obrony i pole ataku**

Każda drużyna posiada pole obrony i pole ataku. Pole obrony danej drużyny to obszar od wewnętrznego brzegu linii końcowej, a więc zawiera te punkty, których drużyna broni, do i z linią środkową. Pole ataku to obszar od linii środkowej do wewnętrznego brzegu linii końcowej, której broni drużyna przeciwna. Linia środkowa jest częścią pola obrony każdej drużyny.

**Artykuł 10. Stolik sędziowski**

Stolik sędziowski usytuowany jest w polu gry, na zewnątrz boiska. Zobacz Aneks A.

**Artykuł 11. Strefa ławki drużyny**

Pole gry powinno zawierać dwie strefy ławek, które znajdują się na zewnątrz boiska, po tej samej stronie co stolik sędziowski. Koniec strefy ławki powinien być oznaczony liniami o długości 2 metrów rozpoczynającymi się od i biegnącymi prostopadle do linii bocznej. Jedna linia powinna biec od linii końcowej, a druga 5 metrów przed linią środkową. Linie ograniczające strefę ławki powinny być poprowadzone innym kolorem niż linie wyznaczające boisko.

**Artykuł 12. Strefa zmian**

Pole gry powinno zawierać strefę zmian usytuowaną na zewnątrz boiska, bezpośrednio przed stolikiem sędziowskim. Koniec strefy zmian powinien być oznaczony liniami o długości 2 metrów, rozpoczynającymi się od i biegnącymi prostopadle do linii bocznej. Pierwsze linie powinny znajdować się po każdej stronie linii środkowej, 3 metry od linii środkowej. Linie ograniczające strefę zmian powinny być poprowadzone innym kolorem niż linie wyznaczające boisko.

**Artykuł 13. Strefa kar**

Pole gry powinno zawierać strefę kar znajdującą się po przeciwnej stronie niż stolik sędziowski. Ta strefa składa się z dwóch boksów, po każdej stronie linii środkowej. Każdy bok powinien być ograniczony trzema liniami. Pierwsza linia powinna mieć 2 metry długości, być równoległa do linii bocznej, znajdować się w odległości 1 metra od linii bocznej i rozpoczynać się 1 metr od linii środkowej. Dwie pozostałe linie o długości 1 metr powinny być prostopadle do linii pierwszej, rozpoczynać się od każdego z jej końców i biec w kierunku przeciwnym niż linia boczna. Stolik sędziowski kar powinien być usytuowany pomiędzy boksami karnymi, dokładnie naprzeciw stolika sędziowskiego. Zobacz Aneks A.

**SEKCJA 3. Wyposażenie****Artykuł 14. Piłka**

Mecz powinien być rozgrywany kulistą piłką o powierzchni wykonanej z elastycznej bądź syntetycznej skóry, wyposażoną w wewnętrzny pęcherz z gumy lub podobnego materiału. Obwód piłki musi zawierać się w granicach 65-67 centymetrów, a waga w granicach 260-280 gram.

Piłka do siatkówki zgodna z aktualnymi przepisami FIVB spełnia wymogi IWRF stawiane piłce do gry w rugby na wózkach.

Piłka powinna być biała, ciśnienie wewnątrz piłki powinno wynosić minimum 7,5 funtów..

Jedynie sędzia 1 może rozstrzygać o tym, czy piłka jest właściwa.

**Artykuł 15. Zegar**

Stolik sędziowski powinien być wyposażony w urządzenie lub urządzenia do pomiaru czasu gry (kwart), kar oraz przerw na żądanie, który będzie nazywany głównym zegarem gry.

**Artykuł 16. Zegar czterdziestu sekund**

Stolik sędziowski winien być wyposażony w urządzenie lub urządzenia do pomiaru czasu 40 sekund na zdobycie punktu. Urządzenie do pomiaru czasu 40 sekund powinno mieć sygnał dźwiękowy inny niż urządzenie do pomiaru czasu gry.

**Artykuł 17. Urządzenie sygnalizujące**

Stolik sędziowski powinien być wyposażony w urządzenie lub urządzenia emitujące głośny (słyszalny) sygnał informujący o upływie czasu gry, przerwy na żądanie, prośbie o zmianę i innych sytuacjach wymagających uwagi sędziów. Urządzenie to może być częścią zegara lub tablicy wyników.

**Artykuł 18. Tablica wyników**

Pole gry powinno być wyposażone w urządzenie prezentujące aktualny wynik dla wszystkich uczestników meczu, włącznie z widzami. Urządzenie może być sterowane ręcznie, mechanicznie lub elektronicznie. Zegar mierzący czas gry może, ale nie musi, być częścią urządzenia prezentującego bieżący wynik meczu.

**Artykuł 19. Strzałka zmiany kierunku posiadania piłki**

Stolik sędziowski powinien być wyposażony w urządzenie pokazujące kierunek gry dla następnego posiadania piłki zgodnie z zasadą zmiany kierunku posiadania omówioną w Artykule 63. Urządzenie to może być sterowane ręcznie, mechanicznie lub elektronicznie i może, ale nie musi być częścią tablicy wyników lub zegara.

**Artykuł 20. Protokoły meczu**

Stolik sędziowski i stolik kar powinny być wyposażone w protokoły służące do rejestrowania zdobywanych punktów i otrzymywanych kar podczas meczu. Standardowy protokół meczu przedstawiono w Aneksie B, protokół kar – w Aneksie C.

**Artykuł 21. Ubiór**

Koszulki każdej drużyny muszą być w jednym kolorze i odcieniu. Każda rzecz założona pod koszulkę, a widoczna na zewnątrz musi być w takim samym kolorze, jak dominujący kolor koszulki.

Dolna część ubioru każdej drużyny musi być w jednym kolorze i odcieniu. Spodnie mogą być innego koloru niż koszulka. Każda rzecz założona pod spodnie, a widoczna na zewnątrz musi być w takim samym kolorze, jak dominujący kolor spodni. W jednej drużynie każdy zawodnik może mieć długie lub krótkie spodnie.

Wszystkie koszulki powinny być oznaczone numerami od 1 do 15 włącznie, z przodu i z tyłu. Numer z przodu musi znajdować się po lewej stronie i mieć 10 centymetrów wysokości. Numer z tyłu musi znajdować się na środku i mieć między 12 a 20 centymetrów wysokości. Obydwa numery muszą być widoczne w trakcie całego meczu. Numery mogą być również umieszczone na oparciu wózka. Na ubiorze nie mogą znajdować się żadne inne numery.

Podczas meczy odbywających się na turniejach sankcjonowanych przez IWRF, drużyna która widnieje jako pierwsza w programie powinna mieć koszulki w jaśniejszym kolorze. W razie przypadkowej zgodności kolorów, drużyna gospodarzy powinna zmienić koszulki. Jeśli mecz jest rozgrywany na terenie neutralnym, koszulki powinna zmienić drużyna A.

**Artykuł 22. Ochrona rąk**

Każda forma ochrony rąk jest dozwolona, pod warunkiem, że materiał z którego jest wykonana nie stanowi zagrożenia dla nikogo, nie jest on twardy, chropowaty lub ostry.

**SEKCJA 4. Wózek****Artykuł 23. Zgodność ze specyfikacją**

Wózek jest traktowany jako część ciała zawodnika. Każdy zawodnik ma obowiązek zadbać o to, aby na czas trwania meczu jego wózek spełniał wszystkie warunki określone przepisami IWRF. Jeśli wózek nie spełnia określonych warunków powinien zostać wycofany z gry do czasu jego dostosowania.

**Artykuł 24. Szerokość**

Maksymalna szerokość wózka nie jest określona. Żadna z części wózka nie może wystawać bardziej niż najszersza część obręczy napędowych kół.

**Artykuł 25. Długość**

Długość wózka, mierzona pomiędzy najbardziej wystającym do przodu punktem koła tylnego, a najbardziej wystającym do przodu punktem wózka, nie może przekraczać 46 centymetrów. (Zobacz rysunek B)

**Artykuł 26. Wysokość**

Wysokość wózka mierzona od podłogi do środka bocznej rurki ramy siedziska w połowie jej długości nie może przekraczać 53 centymetrów. (Zobacz rysunek B)

**Artykuł 27. Koła**

Wózek powinien mieć cztery koła. Dwa duże koła z tyłu, które są używane do poruszania i napędzania wózka, nazywane kołami głównymi, oraz dwa małe kółka. (Zobacz rysunek A)

- a. Średnica kół głównych nie może przekraczać 70 centymetrów. Każde koło główne musi posiadać osłony szprych zabezpieczające wózki w trakcie kontaktu oraz obręcz napędową. Żadne pręty ani blaszki nie mogą wystawać poza koła główne. Tylna część koła głównego musi być spostrzegana z tyłem wózka i nic nie może wychodzić poza ten punkt (Zobacz Artykuł 28).
- b. Kółka przednie muszą być na oddzielnych osiach i znajdować się minimum 20 centymetrów od siebie, mierząc od środka do środka. Widelec musi być umiejscowiony nie dalej niż 2,5 centymetra od głównej ramy wózka, mierząc od wewnętrznego brzegu obudowy do zewnętrznego brzegu głównej ramy.

**Artykuł 28. Urządzenie anty-wywrotne**

Wózek powinien mieć zamontowane urządzenie anty-wywrotne przymocowane do tyłu wózka. Jeśli widelec kółka urządzenia anty-wywrotnego nie jest obrotowy, nie może on wystawać do tyłu poza najdalej wysuniętą część kół głównych. Jeśli kółko urządzenia anty-wywrotnego jest obrotowe, to jego mocowanie nie może wystawać poza najbardziej wysunięty punkt kół głównych. Spód kółek urządzenia anty-wywrotnego nie może znajdować się wyżej niż 2 centymetry ponad podłożem. (Zobacz rysunek B)

**Artykuł 29. Zderzak**

Wózek może być wyposażony w zderzak wystający z przodu wózka. Zderzak, lub w przypadku gdy nie ma zderzaka, najbardziej do przodu wystająca część wózka musi spełniać następujące warunki:

- a. Najbardziej wysunięta do przodu część zderzaka, mierzona od środka pręta lub rurki musi znajdować się 11 centymetrów nad podłożem. Pomiaru dokonuje się gdy kółeczka przednie wózka ustawione są w pozycji do jazdy w przód. (Zobacz rysunek B)
- b. Najbardziej wysunięta do przodu część zderzaka musi mieć minimum 20 centymetrów szerokości mierzonej od zewnętrznych brzegów i musi sięgać prosto do przodu.
- c. W swojej najbardziej ku przodowi wysuniętej części zderzak nie może sięgać dalej niż 20 centymetrów poza przedni brzeg widelca. (Zobacz rysunek B)
- d. W najszerszym miejscu zderzak nie może sięgać dalej niż 2 centymetry poza zewnętrzne brzegi widelca przednich kółek z każdej strony wózka. (Zobacz rysunek A)
- e. Najniższy punkt zderzaka musi znajdować się minimum 3 centymetry od podłoża. (Zobacz rysunek B)
- f. Najwyższy punkt zderzaka nie może znajdować się wyżej niż 20 centymetrów od podłoża. (Zobacz rysunek B)
- g. Pręt lub rurka z której wykonany jest zderzak musi mieć minimum 0.635 centymetra średnicy. (Zobacz rysunek C)
- h. Pręt lub rurka z której wykonany jest zderzak musi być zaokrąglona i nie powinna mieć ostrych krawędzi ani wystających elementów, które mogą dawać zawodnikowi nieuczciwą przewagę mechaniczną.
- i. Wszystkie rurki i pręty z których wykonany jest zderzak powinny być obrabiane na giętarcie w taki sposób, aby rogi były zaokrąglone, nie powodując przy tym fałdowania, płaszczenia czy wybrzuszenia rurki.
- j. Zakrzywienia konstrukcji zderzaka muszą mieć łuk wewnętrzny o średnicy przynajmniej 2 centymetrów.
- k. Minimalny wymiar zewnętrzny każdej z części zderzaka od brzegu do brzegu wynosi 3.27 centymetra. (Zobacz rysunek C)
- l. Konieczne jest połączenie zderzaka z główną ramą wózka, sięgające od najszerszego punktu zderzaka. Połączenie to musi być proste, wykonane pod kątem 45° lub większym do zderzaka i ramy głównej, mierzonym w płaszczyźnie poziomej, patrząc z góry.

**Artykuł 30. Skrzydła**

Wózek do gry może być wyposażony po każdej stronie w skrzydła, które znajdują się pomiędzy częścią przednią wózka a kołami głównymi. Każde skrzydło musi spełniać następujące warunki:

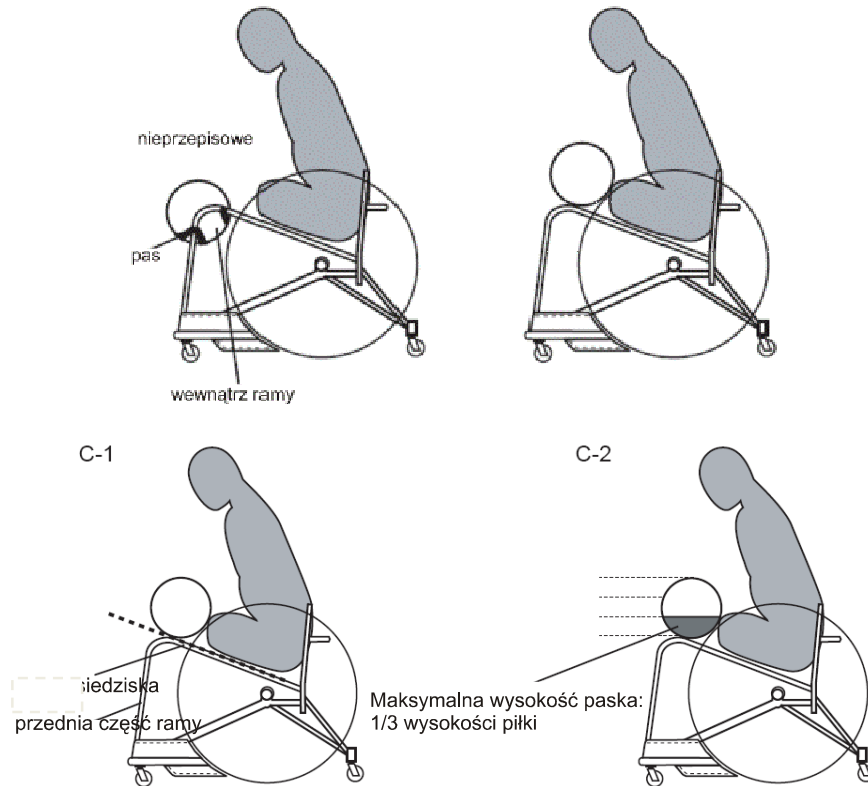
- a. Najbardziej wysunięty na zewnątrz punkt kontaktu skrzydła musi znajdować się dokładnie 11 centymetrów nad podłożem.
- b. Najniższy punkt skrzydła musi znajdować się przynajmniej 3 centymetry ponad podłożem (Zobacz rysunek B).

- c. Najwyższy punkt skrzydła nie może znajdować się wyżej niż 20 centymetrów ponad podłożem. (Zobacz rysunek B)
- d. Pręt lub rurka użyta do wykonania skrzydła musi mieć przynajmniej 0.635 centymetrów średnicy.
- e. Skrzydło nie może wystawać do boku poza środek opony koła głównego.
- f. Skrzydło może kończyć się na wysokości koła tylnego lub może ciągnąć się do głównej ramy wzdłuż tylnych kół. Skrzydło kończące się na wysokości kół tylnych musi spełniać dodatkowe wymagania:
  - i. Musi być zaokrąglone na końcu i nie może posiadać ostrych brzegów
  - ii. Musi kończyć się w odległości 1 centymetra od głównych kół. (Zobacz rysunek B)
- g. Przestrzeń 10 centymetrów ponad górnym brzegiem skrzydła od jego przodu do 1 centymetra za oponą kół głównych musi być wolna.

### Artykuł 31. Komfort i bezpieczeństwo

Wózek musi spełniać dodatkowo następujące warunki:

- a. Wszystkie elementy wystające takie jak uchwyty, rączki do pchania, poprzeczki, haki, muszą zostać dokładnie zabezpieczone.
- b. Urządzenia sterujące, hamulce, lub biegi pomagające kierować wózkiem są zabronione. Tego rodzaju urządzenia mogą pozostać na wózku pod warunkiem, że nie spełniają swojej roli (są "wyłączone") i nie stanowią zagrożenia dla zawodników lub sprzętu.
- c. Wózki mogą być wyposażone w różne elementy od spodu przedniego końca wózka, które mają na celu zapobieganie przewracaniu się. Te modyfikacje muszą spełniać następujące warunki:
  - i. Nie mogą być najbardziej wysuniętą do przodu częścią wózka.
  - ii. Nie jest określona ich minimalna wysokość nad podłożem, ale nie mogą one znajdować się w stałym kontakcie z podłożem.
  - iii. Element ten nie może powodować niszczenia nawierzchni boiska.
  - iv. Jakikolwiek kontakt takiego elementu z podłożem będzie rozpatrywany zgodnie z przepisem: Przewaga Fizyczna (Artykuł 79).
- d. Opony nie mogą pozostawiać widocznych śladów na nawierzchni boiska.
- e. Nie wolno stosować przeciwwagi w wózkach.
- f. Dopuszczalna jest tylko jedna poduszka na siedzisku wózka o maksymalnej grubości 10 centymetrów.
- g. Dopuszczalna jest podkładka pomiędzy kolanami, jednak nie może ona wystawać ponad poziom kolan.
- h. Zawodnik może być przywiązany do wózka pasami.
- i. Jeśli istnieje możliwość zsunienia się stóp z podnóżka, muszą one być zabezpieczone paskiem lub opaską elastyczną zamocowaną wokół nóg lub wokół stóp.
- j. Zawodnicy mogą używać dodatkowych urządzeń do utrzymania piłki. Wsparcie musi być na poziomie równym lub wyższym niż rama siedziska. Żadna część piłki nie może spoczywać wewnątrz ramy siedziska. Pasy mogą być używane do zabezpieczenia piłki dopóki 75% piłki jest udostępnione do gry i mają kontakt tylko z 25% dolnej części piłki.



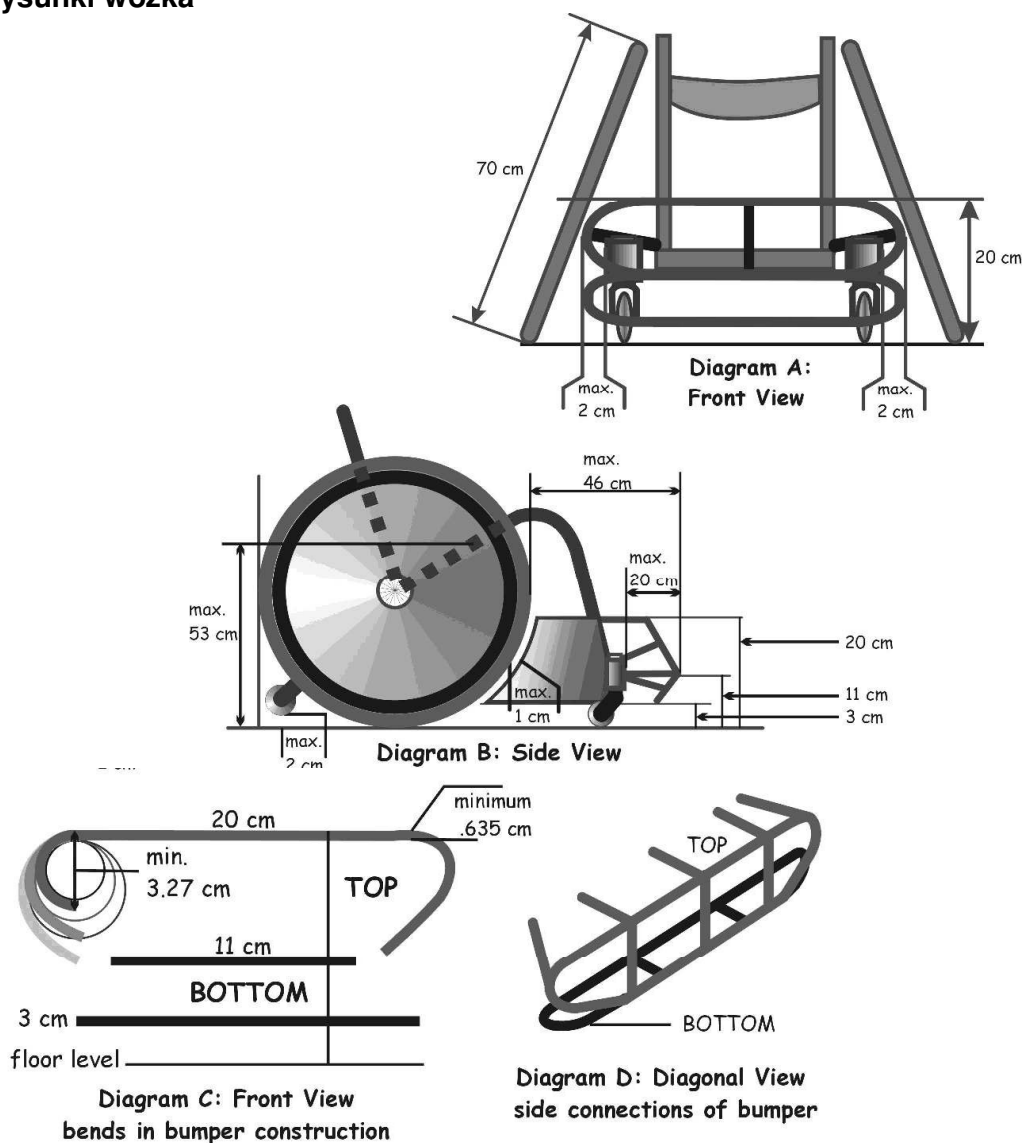
### Artykuł 32. Modyfikacje

Każda część wózka lub wyposażenia zawodnika może być modyfikowana dla podwyższenia komfortu i bezpieczeństwa lub z powodów medycznych. Modyfikacje te muszą być bezpieczne, zgodne z przepisami i nie mogą stwarzać przewagi mechanicznej. Modyfikacje wprowadzone z powodów medycznych muszą zostać odnotowane na karcie klasyfikacyjnej.

Innowacyjne zmiany, które dają mechaniczną przewagę i/lub nie mieszczą się w ramach obecnie akceptowanych norm standardowego wózka, nie mogą być wprowadzane przez użytkownika wózka, bez uprzedniej zgody Międzynarodowej Federacji Rugby na Wózkach. Każda proponowana zmiana w pierwszej kolejności musi być przedstawiona i zaakceptowana pisemnie przez Komisję Techniczną IWRF.

Każda zmiana musi być zatwierdzona nie krócej niż dwa miesiące przed rozpoczęciem Mistrzostw Świata, Mistrzostw Stref lub Paraolimpiady lub jeden miesiąc przed sankcjonowanymi zawodami. Procedura rozpatrzenia i zatwierdzenia zmiany przez IWRF trwa jeden miesiąc. Zatem propozycja zmiany musi zostać złożona trzy miesiące przed Mistrzostwami Świata, Mistrzostwami Stref lub Paraolimpiadą, lub dwa miesiąca przed sankcjonowanymi zawodami.

O rozpoczęciu wyżej wymienionych zawodów decyduje data ceremonii otwarcia lub pierwszego dnia rozgrywek (jeśli nie ma ceremonii otwarcia).

**SEKCJA 4: Rysunki wózka****SEKCJA 5. Drużyny****Artykuł 33. Oznaczenie drużyny**

Drużyna Gospodarzy powinna figurować w protokole jako drużyna A. Gdy mecz rozgrywany jest na boisku neutralnym, wtedy drużyną A jest ta drużyna, która jako pierwsza figuruje w programie rozgrywek. Na turniejach sankcjonowanych przez IWRF wszystkie miejsca spotkań traktowane są jako neutralne.

**Artykuł 34. Zawodnicy**

Każda drużyna liczy maksymalnie dwunastu członków. Nie więcej niż czterech zawodników z każdej drużyny może znajdować się na boisku w tym samym czasie. Zawodnicy odbywający karę traktowani są jako zawodnicy znajdujący się na boisku. Zawodnicy, którzy nie znajdują się na boisku w czasie gry nazywani są zmiennikami.

**Artykuł 35. Klasyfikacja**

Wszyscy zawodnicy muszą być sklasyfikowani zgodnie z systemem klasyfikacyjnym IWRF, jak opisano w *podręczniku do klasyfikacji IWRF*. Każdy zawodnik musi posiadać kartę klasyfikacyjną, która zawiera następujące informacje:

- a. Pełne imię i nazwisko zawodnika.
- b. Obecną klasyfikację zawodnika.
- c. Numer zawodnika, jaki widnieje na jego koszulce i na liście.
- d. Zdjęcie zawodnika.
- e. Opis każdych modyfikacji wózka lub wyposażenia z powodów medycznych.

Kartę klasyfikacyjną należy dostarczyć do sekretarza zawodów za każdym razem, gdy zawodnik wchodzi na boisko.

Suma punktów klasyfikacyjnych zawodników jednej drużyny na boisku nie może przekroczyć ośmiu (8). Za każdą zawodniczkę na boisku drużyna otrzymuje bonus 0.5 pkt. powyżej 8 punktów przysługujących drużynie.

Jeśli na skutek sytuacji, takich jak kontuzja lub dyskwalifikacja, drużyna nie jest w stanie wystawić czterech zawodników nie przekraczając jednocześnie ośmiu punktów, może grać z trzema zawodnikami. W takim przypadku suma punktów zawodników na boisku musi być mniejsza niż 8.

**Artykuł 36. Lista zawodników**

Nie później niż dziesięć minut przed rozpoczęciem meczu każdy trener powinien dostarczyć sekretarzowi zawodów następujących informacji, które zostaną odnotowane w protokole:

- a. Nazwiska, klasyfikacje i numery wszystkich zawodników drużyny
- b. Nazwisko kapitana lub kapitanów
- c. Nazwisko trenera i asystenta trenera

Tylko zawodnicy, którzy zostali uwzględnieni na tej liście zostaną dopuszczeni do gry. Zmiennicy, którzy spóźnią się na mecz mogą grać pod warunkiem, że ich nazwiska figurują na liście.

**Artykuł 37. Skład wyjściowy**

Nie później niż dziesięć minut przed rozpoczęciem meczu każdy trener powinien dostarczyć sekretarzowi zawodów nazwiska oraz karty klasyfikacyjne pierwszej czwórki. Pierwszy tych informacji powinien dostarczyć trener drużyny A.

Za wyjątkiem kontuzji zgłoszeni w pierwszej czwórce zawodnicy nie mogą być już od tego czasu zmieniani.

Każda drużyna musi rozpocząć grę z czterema zawodnikami na boisku.

**Artykuł 38. Kapitanowie**

Każda drużyna powinna wyznaczyć przynajmniej jednego kapitana. Kapitan jest jedynym zawodnikiem drużyny, który ma prawo do komunikowania się z sędziami w imieniu trenera lub innych zawodników. Kapitan jest odpowiedzialny za współpracę z sędziami i kolegami z drużyny w celu utrzymania właściwego zachowania zawodników na boisku.

Kapitan powinien zostać wyróżniony spośród zawodników jedną z dwóch metod:

- a. Opaska na ramieniu, w tym samym kolorze, co numery na koszulkach danej drużyny, noszona powyżej łokcia, lub

- b. Litera C, wysokości 10 centymetrów, znajdująca się z przodu po prawej stronie koszulki i będąca tego samego koloru co numer na koszulce.

Kiedy kapitan opuszcza boisko, powinien zostać mianowany nowy kapitan. Nowy kapitan powinien zostać wyróżniony jedną z dwóch metod opisanych powyżej, lub literą A (alternate captain), wysokości 10 centymetrów, znajdująca się z przodu po prawej stronie koszulki i będąca tego samego koloru co numer na koszulce.

### **Artykuł 39. Trenerzy**

Każda drużyna musi mianować trenera, którego nazwisko będzie figurowało na protokole.

Drużyna może mianować asystenta trenera, którego nazwisko musi wtedy znaleźć się na protokole. Asystent trenera przejmuje obowiązki trenera, jeżeli ten z jakichś powodów nie może ich dalej wykonywać.

Kapitan drużyny może pełnić obowiązki trenera. Jeżeli kapitan musi opuścić boisko na skutek faulu dyskwalifikującego, lub z jakiegokolwiek powodu nie może dalej pełnić obowiązków trenera, nowy kapitan może zastąpić go również w pełnieniu tej funkcji.

### **Artykuł 40. Wybór ławki i pola bramkowego**

Zanim rozpocznie się gra kapitanowie drużyn powinni spotkać się w celu wybrania pól bramkowych i stref ławek drużyny. Jeżeli drużyny nie mogą dojść do porozumienia, wyboru dokonuje drużyna wyżej usytuowana w rankingu.

W pierwszej połowie meczu każda drużyna broni linii bramkowej bliższej ich strefie ławki a zdobywa punkty po stronie przeciwnej. W drugiej połowie drużyny powinny zachować te same strefy ławki, ale zmienić pola na których bronią i zdobywają punkty.

W przypadku dogrywki drużyny zatrzymują te same pola co w drugiej połowie meczu oraz zmieniają pola podczas każdej kolejnej dogrywki.

## **SEKCJA 6. Sędziowie**

### **Artykuł 41. Sędziowie gry**

Każdy mecz powinien być prowadzony przez dwóch sędziów: pierwszego i drugiego. Asystują im: Sędzia Techniczny, Sekretarz Zawodów, Sędzia Czasu, Sędzia obsługujący zegar 40 sekund oraz Sędzia Kar. Sędziowie asystujący nazywani są Sędziami Stolikowymi.

Podczas turnieju wszyscy Sędziowie podlegają zwierzchnictwu Głównego Sędziego Zawodów. Główny Sędzia Zawodów nadzoruje sędziów boiskowych oraz stolik sędziowski.

### **Artykuł 42. Kompetencje sędziów**

Upoważnienie do wydawania decyzji i pełnienia obowiązków działa od chwili przybycia na boisko i kończy się wraz z upłynięciem regulaminowego czasu gry oraz dogrywek w momencie złożenia przez sędziego 1 podpisu na protokole. Każde późniejsze zajście powinno zostać odnotowane w protokole oraz rozpatrzone przez organizatora turnieju lub inne władze.

Sędziowie upoważnieni są do podejmowania decyzji wobec naruszeń niniejszych przepisów popełnionych w polu gry. Sędziowie mają również prawo do rozstrzygania sytuacji poza polem gry, jeśli mają one wpływ na pole gry.

Sędziowie nie mogą prawa godzić się na odstępstwa od tych przepisów.

### **Artykuł 43. Pomyłka możliwa do naprawienia**

Pomyłka dotycząca administracji może być naprawiona pod następującymi warunkami:

- a. Pomyłka musi wynikać z błędu administracyjnego, takiego jak nieprawidłowe przyznanie kary lub niewłaściwe uruchomienie lub zatrzymanie zegara gry lub zegara 40 sekundowego. Błędy w sędziowaniu lub interpretacji sędziego nie podlegają naprawie.
- b. Wniosek o skorygowanie musi zostać złożony przez trenera lub kapitana drużyny przy najbliższym popełnieniu błędu zatrzymaniu gry, zanim piłka stanie się żywa.
- c. Wniosek musi zostać zgłoszony sekretarzowi zawodów, który natychmiast odnotuje go i informuje o nim sędziów przy najbliższym zatrzymaniu gry.

Jeśli Sędzia Główny potwierdzi, że pomyłka jest możliwa do naprawienia, to wszystko, co nastąpiło po zaistnieniu pomyłki zostaje anulowane i gra zostaje wznowiona w punkcie, w którym nastąpiła pomyłka. Zegar zostaje cofnięty do momentu zaistnienia pomyłki, a punkty zdobyte po zaistnieniu pomyłki zostają anulowane.

#### **Artykuł 44. Sędziowie boiskowi**

Zadaniem sędziów jest przeprowadzenie meczu zgodnie z przepisami gry.

Sędziowie zobowiązani są do przestrzegania zasad mechaniki i procedur sędziowania zawartych w Podręczniku Sędziego IWRF oraz używania właściwej sygnalizacji.

Sędziowie mają prawo podejmowania decyzji w każdej kwestii nie uwzględnionej wyraźnie w niniejszych przepisach.

Jeśli w trakcie zawodów międzynarodowych niezbędna jest werbalna komunikacja w celu uzgodnienia wspólnego stanowiska, to musi odbywać się ona w języku angielskim. Ta część artykułu nie oznacza, że zawodnik lub trener ma prawo żądać tłumaczenia wszystkich zawołań, ani nie oznacza, że Sędzia musi mówić w języku angielskim, aby spełniać swoje rutynowe obowiązki na boisku. Ten artykuł odnosi się do sytuacji ogólnego zamieszania oraz przedłużania się gry spowodowanych okolicznościami nadzwyczajnymi i wykraczającymi poza przepisy gry.

#### **Artykuł 45. Odpowiedzialność Sędziego 1**

Sędzia 1 jest ogólnie odpowiedzialny za prowadzenie meczu. Ma on również następujące dodatkowe obowiązki:

- a. Sprawdza i zatwierdza całe wyposażenie, jakie ma być użyte przez zawodników i Sędziów Stolikowych w trakcie meczu.
- b. Nakazuje zawodnikom pozbycia się przedmiotów i wyposażenia, które mogą zagrażać bezpieczeństwu w czasie gry.
- c. Zapoznaje się ze wszystkimi pozostałymi sędziami przed rozpoczęciem gry.
- d. Wykonuje rzut sędziowski na początku meczu.
- e. Podejmuje ostateczną decyzję we wszystkich sytuacjach konfliktowych lub sprzecznych dotyczących sterowania zegarem, tablicą wyników oraz innych obszarów podlegających stolikowi sędziowskiemu.
- f. Podejmuje ostateczną decyzję dotyczącą pomyłki możliwej do naprawienia.
- g. Ogłasza mecz przegrany walkowerem w sytuacji tego wymagającej. (Artykuł 115)
- h. Sprawdza poprawność wypełnienia protokołu meczu po zakończeniu każdej części gry, bądź zawsze wtedy, gdy uzna to za niezbędne.

#### **Artykuł 46. Koordynator Techniczny**

Koordynator Techniczny posiada następujące obowiązki:

- a. Nadzoruje pracę sędziów stolikowych
- b. Pomaga sędziom boiskowym w sprawnym przeprowadzeniu meczu
- c. Pomaga sędziom gdy zaistnieje pomyłka możliwa do naprawienia
- d. Odpowiada za prawidłowe wypełnienie protokołu.
- e. Odpowiada za właściwe funkcjonowanie zegara.
- f. Odpowiada za odpowiednie funkcjonowanie zegara 40 sekundowego
- g. Odpowiada za właściwe funkcjonowanie tablicy wyników.

- h. Odpowiada za właściwe funkcjonowanie strzałki zmiany kierunku posiadania.
- i. Odpowiada za odnotowywanie przerw na żądanie.
- j. Pomaga sędziom z wszelkim protestem każdej drużyny

#### **Artykuł 47. Sekretarz Zawodów**

Sekretarz Zawodów posiada następujące obowiązki:

- a. Przed rozpoczęciem meczu sprawdza, czy wymagane informacje zostały odpowiednio wpisane do protokołu meczu.
- b. Odnotowuje wszystkie zdobywane punkty (bramki) w porządku chronologicznym.
- c. Odnotowuje wszystkie przerwy na żądanie w protokole oraz kwartę, w której zostały zgłoszone, drużynę i zawodnika lub trenera, który o nią poprosił.
- d. Kontroluje maksymalną sumę punktów zawodników każdej drużyny będących na boisku. (Artykuł 35)
- e. Odnotowuje kolejność, w jakiej zawodnicy wchodzili na boisko po zmianach.
- f. Obsługuje tablicę wyników, jeżeli nie jest ona częścią urządzenia mierzącego czas.
- g. Obsługuje strzałkę zmiany kierunku posiadania, jeżeli nie jest ona częścią urządzenia mierzącego czas.
- h. Informuje sędziego o naruszeniach przepisów przy najbliższym zatrzymaniu gry.

#### **Artykuł 48. Sędzia Czasu**

Sędzia Czasu posiada następujące obowiązki:

- a. Obsługuje zegar gry.
- b. Zawiadamia Sędziego Głównego na trzy minuty przed rozpoczęciem gry.
- c. Odmierza regulaminowy czas trwania kwart, przerw oraz dogrywek.
- d. Sygnalizuje zakończenie każdej kwarty oraz dogrywki.
- e. Odmierza czas trwania każdej przerwy na żądanie (Artykuł 57), przerwy technicznej (Artykuł 59) oraz sygnałem dźwiękowym informuje o upływie 50 sekund od rozpoczęcia przerwy
- f. Powiadamia sędziów o każdej prośbie zmiany zawodników.
- g. Obsługuje tablicę wyników, jeżeli jest ona częścią urządzenia mierzącego czas.
- h. Obsługuje strzałkę, jeżeli jest ona częścią urządzenia mierzącego czas.
- i. Informuje sędziego o naruszeniach przepisów przy najbliższym zatrzymaniu gry.

#### **Artykuł 49. Sędzia obsługujący zegar 40 sekund**

Sędzia obsługujący zegar 40-sekund posiada następujące obowiązki:

- a. Operuje zegarem 40-sekundowym.
- b. Uruchamia lub restartuje zegar 40-sekundowy zgodnie z Artykułem 53.

#### **Artykuł 50. Sędzia Kar**

Sędzia Kar posiada następujące obowiązki:

- a. Jest odpowiedzialny za strefę kar.
- b. Przy każdej przyznanej karze odnotowuje na Protokole Kar następujące informacje:
  - i. nazwisko zawodnika, który popełnił faul,
  - ii. rodzaj popełnionego faulu, oraz
  - iii. czas popełnienia faulu.
- c. Odnotowuje ostrzeżenie za nieprzepisowy kontakt (Artykuł 94).
- d. Odmierza czas trwania kary używając zegara gry.
- e. Daje znak kiedy ukarany zawodnik może powrócić na boisko.
- f. Pokazuje żółtą kartkę w momencie ukarania zawodnika faulem niesportowym (flagrant) oraz czerwoną kartkę za faul dyskwalifikujący.
- g. Informuje sędziego o wszelkich nieprawidłowościach. Powinien to zrobić przy najbliższym zatrzymaniu gry po spostrzeżeniu nieprawidłowości.

## **SEKCJA 7. Zasady mierzenia czasu**

### **Artykuł 51. Czas gry**

Rugby na wózkach rozgrywa się w czterech ośmiominutowych kwartach. Przerwa po zakończeniu pierwszej i trzeciej kwarty trwa dwie minuty. Przerwa po zakończeniu drugiej kwarty trwa pięć minut.

W przypadku dogrywki każda jej część trwa trzy minuty. Przerwa pomiędzy zakończeniem regulaminowego czasu gry a pierwszą dogrywką trwa dwie minuty. Jeżeli konieczne są kolejne dogrywki przerwa pomiędzy nimi trwa zawsze dwie minuty.

### **Artykuł 52. Obsługa zegara czasu gry**

Zegar czasu gry należy włączyć w następujących sytuacjach:

- a. Podczas rzutu sędziowskiego, kiedy piłka po osiągnięciu swojego najwyższego punktu zostanie dotknięta przez zawodnika.
- b. Podczas wprowadzania piłki na boisko, kiedy zostanie ona dotknięta przez zawodnika.

Zegar czasu gry należy zatrzymać w następujących sytuacjach:

- a. Kiedy upływa czas każdej kwarty lub dogrywki.
- b. Kiedy zostaje zdobyta bramka.
- c. Kiedy sędzia gwizdże sygnalizując przewinienie, faul, przerwę na żądanie albo jakiegokolwiek inne zatrzymanie gry.

### **Artykuł 53. Obsługa zegara 40 sekund**

Zegar 40 sekund zostaje uruchomiony w momencie dotknięcia piłki przez zawodnika na boisku po wprowadzeniu piłki do gry i restartowany zawsze, gdy drużyna zdobywa posiadanie żywej piłki na boisku. Zwykle dotknięcie piłki przez przeciwnika nie rozpoczyna nowego odliczania 40 sekund, dopóki dana drużyna pozostaje w posiadaniu piłki.

Zegar 40 sekund zostaje zatrzymany i zresetowany do 40 sekund gdy:

- Sędzia użyje gwizdka sygnalizując faul lub przewinienie defensywnym.
- Sędzia użyje gwizdka sygnalizując faul lub przewinienie ofensywne, które powoduje zmianę posiadania piłki.
- Gra zostanie zatrzymana na skutek akcji drużyny nie posiadającej piłki.

Zegar 40 sekund zostaje zatrzymany, ale nie zresetowany do 40 sekund, kiedy ta sama drużyna, która poprzednio była w posiadaniu piłki otrzyma ją do wprowadzenia w wyniku:

- Wyjścia piłki na aut.
- Przerwy sędziowskiej będącej skutkiem aktywności zawodnika z tej samej drużyny (kontuzja, equipment).
- Piłki spornej.
- Faulu ofensywnego, kiedy drużyna pozostaje w posiadaniu piłki.

Zegar 40 sekund zostaje zatrzymany i zresetowany do 15 sekund, kiedy drużyna będąca w posiadaniu żywej piłki poprosi i otrzyma przerwę na żądanie, a pozostały na zegarze 40 sekundowym czas jest mniejszy niż 15 sekund.

Zatrzymanie i wyłączenie zegara następuje wtedy, kiedy drużyna jest w posiadaniu żywej piłki na boisku, a pozostały czas gry jest mniejszy niż 40 sekund na zegarze gry lub pozostanie 15 sekund na zegarze gry po przyznaniu przerwy na żądanie w każdej części gry.

**Artykuł 54. Obsługa zegara czasu kar**

Do mierzenia czasu trwania kary powinien być używany zegar czasu gry.

**Artykuł 55. Piłka żywa**

Piłka staje się żywa, gdy sędzia daje sygnał gwizdkiem:

- a. przed wejściem do koła środkowego w celu wykonania rzutu sędziowskiego, lub
- b. przekazując piłkę zawodnikowi do wprowadzenia.

**Artykuł 56. Piłka martwa**

Piłka staje się martwa kiedy rozlegnie się gwizdek sędziego sygnalizujący zdobycie bramki, przewinienie, faul, przerwę na żądanie lub każde inne zatrzymanie gry.

**Artykuł 57. Przerwa na żądanie**

Każda drużyna posiada sześć (6) przerw na żądanie, które mogą być wykorzystane w każdym momencie gry. Są w tym cztery (4) trzydziestosekundowe oraz dwie (2) sześćdziesięciosekundowe przerwy. W przypadku dogrywki, każda niewykorzystana przerwa na żądanie pod koniec przepisowej gry zostanie przeniesiona na czas dogrywki. Do każdej dogrywki drużyna otrzymuje dodatkowo jedną (1) trzydziestosekundową przerwę na żądanie.

Prośba o trzydziestosekundową przerwę na żądanie może zostać zgłoszona przez trenera lub zawodnika. Tylko trener albo asystent trenera może poprosić o sześćdziesięciosekundową przerwę na żądanie.

Przerwa na żądanie zgłoszona przez trenera zostanie udzielona tylko wtedy, kiedy piłka jest martwa. Trener może zgłosić prośbę o przerwę na żądanie w każdej chwili sędziemu czasu; sędzia czasu przekaże tę prośbę sędziemu boiskowemu przy najbliższym zatrzymaniu gry.

Przerwa na żądanie zgłoszona przez zawodnika kiedy piłka jest żywa zostanie przyznana jedynie wtedy, gdy dany zawodnik, lub zawodnik z tej samej drużyny jest w posiadaniu piłki. Piłka nie może być wtedy w kontakcie z podłogą ani z zawodnikiem z przeciwnej drużyny.

Kiedy sędzia zaakceptuje prośbę o przerwę na żądanie gwizdże, sygnalizuje że przerwa została przyznana oraz wskazuje drużynę, która o nią prosiła. Informacja ta powinna być odnotowana w protokole.

Podczas przerwy na żądanie zawodnicy mogą pozostać na boisku lub powrócić do swoich ławek. Trenerzy oraz obsługa drużyny nie mogą wchodzić na boisko podczas trwania przerwy na żądanie. Jeśli zawodnicy wymagają pomocy lub chcą porozmawiać z trenerem lub obsługą drużyny, muszą powrócić do swojej ławki.

Jeśli drużyna, której przyznano przerwę na żądanie jest gotowa do gry przed zakończeniem tej przerwy, to druga drużyna zobowiązana jest do natychmiastowego wznowienia gry.

Jeśli cały czas przerwy na żądanie zostanie wykorzystany, po 20 sekundach przy 30 sekundowej przerwie na żądanie i po 50 sekundach przy 60 sekundowej przerwie na żądanie rozlegnie się sygnał dźwiękowy, informujący drużyny, iż mają powrócić na boisko i przygotować się do wznowienia gry. Po upływie czasu przerwy wznowienie gry następuje poprzez wprowadzenie piłki spoza boiska.

Jeśli drużyny zareagowały na sygnał ostrzegawczy, to powinny dostać czas na zajęcie odpowiednich pozycji. Jeżeli sędzia oceni, że zawodnik lub zawodnicy opóźniają wznowienie, gra powinna rozpocząć się w następujący sposób:

- a. W przypadku spóźnienia drużyny wprowadzającej piłkę, sędzia rozpoczyna procedurę wprowadzenia, kładąc piłkę na podłodze w odpowiednim miejscu. Jeśli zawodnik wprowadzający piłkę ustawi się na pozycji zanim wystąpi błąd wprowadzenia, sędzia przekazuje mu piłkę kontynuując odliczanie dziesięciu sekund.
- b. W przypadku spóźnienia drużyny przeciwnej gra zostaje wznowiona bez zainteresowanych.

### Artykuł 58. Przerwa sędziowska

Sędzia ma prawo przerwać grę w każdym momencie, gdy wymaga tego zaistniała sytuacja. Czas trwania przerwy będzie zależał od sytuacji. W zależności od sytuacji stosuje się następujące zasady:

- a. Jeżeli wydarzy się sytuacja, która stanowi zagrożenie dla zawodnika, gra zostaje zatrzymana natychmiast. Zatrzymanie trwa tak długo, jak wymaga tego sytuacja.
- b. W przypadku kontuzji zawodnika gra zostaje zatrzymana natychmiast. Zatrzymanie będzie trwało tak długo, dopóki kontuzjowany zawodnik nie zostanie oddany w ręce opieki medycznej. Jeżeli kontuzja nie jest poważna i zawodnik może powrócić do gry w ciągu jednej minuty, należy dać mu taką możliwość. Jeżeli kontuzjowany zawodnik nie może powrócić do gry w ciągu jednej minuty, należy wziąć przerwę na żądanie lub dokonać zmiany zawodnika.
- c. Jeżeli zaistnieje problem przy stoliku sędziowskim lub jego wyposażeniu, który ma wpływ na funkcjonowanie zegara czasu gry, gra zostaje zatrzymana natychmiast. Zatrzymanie trwa tak długo, jak wymaga tego sytuacja.
- d. Jeżeli zaistnieje problem przy stoliku sędziowskim lub jego wyposażeniu, który nie wpływa na funkcjonowanie zegara czasu gry, gra zostaje wstrzymana przy najbliższym zatrzymaniu. Zatrzymanie trwa tak długo, jak wymaga tego sytuacja.
- e. Jeżeli zaistnieje pomyłka możliwa do naprawienia, (Artykuł 43) sędzia powinien zatrzymać grę gdy tylko ją zauważy.

### Artykuł 59. Przerwa techniczna

Artykuł ten nie odnosi się do zawodnika, który jest unieruchomiony na skutek upadku, nawet jeżeli problem ze sprzętem zaistnieje w tym samym czasie.

Jeżeli jakakolwiek część wózka lub osobistego wyposażenia zawodnika źle funkcjonuje, zostaje uszkodzona, lub wymaga regulacji, zawodnik może prosić o zatrzymanie gry. Sędzia stosuje następującą procedurę:

- a. Jeżeli problem ze sprzętem stanowi zagrożenie dla kogokolwiek, gra zostaje zatrzymana natychmiast.
- b. Brak zagrożenia i zawodnik może się poruszać – przerwa następuje przy najbliższym zatrzymaniu gry.
- c. Brak zagrożenia, zawodnik jest unieruchomiony, a drużyna atakująca nie jest na pozycji do zdobycia punktu - gra zostaje zatrzymana natychmiast.
- d. Brak zagrożenia, zawodnik jest unieruchomiony, a drużyna atakująca jest na pozycji do zdobycia punktu – sędzia zatrzymuje grę gdy tylko minie możliwość zdobycia punktu.

Kiedy zostanie przyznana przerwa techniczna, zawodnik ma jedną minutę, aby rozwiązać problem. Jeżeli problem nie może zostać rozwiązany w przeciągu jednej minuty, zawodnik musi wziąć przerwę na żądanie, lub należy dokonać zmiany zawodnika.

Przerwa techniczna nie jest okazją do dokonywania zmian. Zmianę dopuszcza się jedynie w sytuacji, kiedy usterka sprzętu zawodnika zgłaszającego *equipment* uniemożliwia mu kontynuowanie gry.

### Artykuł 60. Upadek zawodnika

Artykuł ten nie dotyczy zawodnika, który jest unieruchomiony wyłącznie z powodu problemu ze sprzętem.

Dotyczy zawodnika, który na skutek upadku nie jest w stanie dalej poruszać się na wózku.

Ponieważ zawodnik, który upadł, w większości przypadków nie może samodzielnie powrócić do gry, gra musi zostać zatrzymana przy najbliższej okazji. Sędzia zatrzyma grę jak następuje:

- a. Jeżeli drużyna atakująca nie jest na pozycji do zdobycia punktu, gra zostanie zatrzymana natychmiast.
- b. Jeżeli zawodnik jest kontuzjowany lub znajduje się w niebezpieczeństwie, gra zostanie zatrzymana natychmiast.
- c. Jeżeli zawodnik upadł w miejscu, które przeszkadza rozegraniu akcji, gra zostanie zatrzymana natychmiast.
- d. Jeżeli drużyna atakująca jest na pozycji do zdobycia punktu, nie ma niebezpieczeństwa ani kontuzji, a zawodnik nie upadł w miejscu, które utrudnia rozegranie akcji, sędzia powinien zatrzymać grę, gdy tylko minie możliwość zdobycia punktu.

Po zatrzymaniu gry sędzia powinien zezwolić obsłudze drużyny na wejście na boisko w celu udzielenia pomocy. Gra zostanie wznowiona gdy tylko zawodnik, który upadł, będzie gotowy. Jeżeli zawodnik potrzebuje więcej niż jednej minuty, aby powrócić do gry, należy wziąć przerwę na żądanie lub dokonać zmiany zawodnika.

## **SEKCJA 8. Zasady gry**

### **Artykuł 61. Rozpoczęcie meczu**

Mecz rozpoczyna się rzutem sędziowskim w kole środkowym, kiedy Sędzia 1 przed wejściem do koła środkowego gwizdże, sygnalizując tym samym, że kontakt od tej pory jest dozwolony.

Mecz nie może rozpocząć się, jeżeli drużyna nie jest w stanie wystawić czterech zawodników. Jeżeli w ciągu piętnastu minut po wyznaczonym terminie rozpoczęcia meczu dana drużyna nie jest w stanie wystawić do gry czterech zawodników, przegrywa mecz walkowerem.

### **Artykuł 62. Rzut sędziowski**

Przed rzutem sędziowskim jeden zawodnik z każdej drużyny, zwany środkowym, wjeżdża do koła środkowego. Zawodnicy ci ustawiają się po tej stronie linii środkowej, po której znajduje się linia bramkowa, której bronią. Pozostali zawodnicy muszą ustawić się na zewnątrz koła środkowego. Zawodnicy tej samej drużyny nie mogą zajmować przyległych pozycji wokół koła, jeżeli przeciwnik chce zająć którąś z tych pozycji.

Sędzia Główny gwizdże sygnalizując, że kontakt od tej pory jest dozwolony i wchodzi do koła środkowego. Następnie podrzuca piłkę pionowo w górę między zawodnikami środkowymi, na wysokość większą, niż którykolwiek z nich mógłby dosięgnąć, i w taki sposób, aby spadła ona między nich. Piłka musi zostać dotknięta przez co najmniej jednego z zawodników środkowych po tym, jak osiągnie najwyższy punkt.

Rzut sędziowski powinien zostać powtórzony w następujących sytuacjach:

- a. Jeżeli naruszenie przepisów dotyczy obydwu drużyn.
- b. Jeżeli piłka dotknie podłogi przed uderzeniem przez zawodnika środkowego.
- c. Sędzia wykona nieprawidłowy rzut.

### **Artykuł 63. Zmiana kierunku posiadania piłki**

Zmiana kierunku posiadania piłki następuje przy rozpoczęciu drugiej, trzeciej i czwartej kwarty, oraz po każdym przetrzymaniu piłki (Artykuł 72).

Drużyna, która nie weszła w posiadanie piłki przy rzucie sędziowskim, otrzymuje następny kierunek posiadania piłki. Jeżeli piłka zostaje przyznana drużynie na skutek błędu rzutu sędziowskiego, następne posiadanie otrzymuje drużyna przeciwna.

Strzałka powinna pokazywać nowy kierunek gry, dla następnego posiadania piłki. Po tym, jak piłka zostanie przepisowo wprowadzona na boisko przy rozpoczęciu kwarty lub po przetrzymaniu, strzałka powinna zostać obrócona, aby wskazywać kierunek dla następnej zmiany posiadania.

**Artykuł 64. Umiejscowienie osoby**

Umiejscowienie osoby określone jest przez jej kontakt z podłogą. Jeżeli jakakolwiek część osoby ma kontakt z obszarem znajdującym się poza boiskiem, to mówimy o umiejscowieniu osoby poza boiskiem. Jeżeli osoba, która znajduje się na określonej części boiska dotknie czymkolwiek nowej części boiska, uważa się, że znajduje się ona w tej nowej części.

**Artykuł 65. Umiejscowienie piłki**

Umiejscowienie piłki określone jest przez jej kontakt z podłogą lub osobą. Jeżeli piłka nie dotyka podłogi ani osoby, jej umiejscowienie określone jest przez punkt ostatniego kontaktu. Kiedy kontakt z podłogą lub osobą zostanie przywrócony, nowe umiejscowienie jest określone przez nowy punkt kontaktu.

Piłka była dotknięta przez lub dotyka zawodnika, jeżeli jakakolwiek część jego ciała lub wózka dotyka piłki bez względu na to, czy sytuacja ta jest skutkiem zamierzonego działania zawodnika czy też nie.

**Artykuł 66. Posiadanie piłki**

- a. Zawodnik posiada piłkę, gdy:
  - i. trzyma piłkę w rękach, pewnie utrzymując ją na kolanach lub przy jakiegokolwiek części wózka w taki sposób, że piłka nie ma kontaktu z podłożem,
  - ii. trzyma rękę lub ręce mocno na piłce uniemożliwiając przeciwnikowi łatwe poruszenie i uwolnienie piłki,
  - iii. otrzymuje piłkę w celu wprowadzenia jej na boisko (Artykuł 70),
  - iv. dobrowolnie akceptuje trzymanie piłki żywej (Artykuł 54), lub
  - v. jest w trakcie wykonywania kozła (Artykuł 68).
- b. Drużyna posiada piłkę wtedy, kiedy jej zawodnik jest w posiadaniu piłki. Posiadanie piłki przez drużynę trwa do czasu:
  - i. przejścia jej w posiadanie przez zawodnika z przeciwnej drużyny, lub
  - ii. gdy piłka staje się martwa.

W trakcie wykonywania podania drużyna nie traci posiadania piłki.

**Artykuł 67. Gra piłką**

Piłką gra się rękoma, przedramionami, trzyma się ją na kolanach lub przy wózku. Przy trzymaniu piłki na kolanach, co najmniej jej 75% musi być widoczne.

Piłką może być rzucana, toczona, uderzana, kozłowana, odbijana, podrzucana lub przekazywana w dowolny inny sposób. Wybijanie stopą lub jakiegokolwiek częścią nogi poniżej kolana jest niedozwolone.

**Artykuł 68. Kozłowanie**

Nie ma ograniczeń, co do liczby ruchów napędowych kół, obrotów i innych manewrów wózkami pomiędzy kozłami. Kozioł to pewne pchnięcie lub upuszczenie piłki na podłogę. Wysunięcie się piłki, uderzenie piłki, próba utrzymania kontroli nad piłką itp. nie są kozłowaniem.

**Artykuł 69. Zdobywanie punktu**

Punkt jest zdobyty, kiedy zawodnik posiadający piłkę przejdzie linię bramkową przeciwnika (pomiędzy słupkami bramkowymi) co najmniej dwoma kołami. Zawodnik musi wejść w posiadanie piłki zanim jakiegokolwiek koło przekroczy linię bramkową.

Jeśli piłka toczy się po zawodniku, nie jest pewnie trzymana (Artykuł 66), to zawodnik nie jest w posiadaniu piłki.

Kiedy punkt zostaje zdobyty sędzia gwizdże, sygnalizuje bramkę i przekazuje piłkę do wprowadzenia drużynie przeciwnej.

Za każdą bramkę przyznaje się jeden punkt.

### **Artykuł 70. Wprowadzenie piłki spoza boiska**

Pojęcie „pole ataku” i „pole obrony” odnosi się w tej sekcji do pola ataku i obrony drużyny wprowadzającej piłkę spoza boiska.

Wprowadzenie piłki spoza boiska polega na ponownym wprowadzeniu piłki do gry po zdobyciu bramki, błędzie lub faulu, przerwie na żądanie, zatrzymaniu gry lub w celu rozpoczęcia drugiej, trzeciej i czwartej kwarty meczu.

Do każdego wprowadzenia piłki spoza boiska drużyna wyznacza jednego zawodnika. Zawodnik ten nazywany jest wprowadzającym. Zawodnik wprowadzający ustawia się poza boiskiem, w miejscu, z którego będzie wprowadzana piłka. Sędzia umieszcza piłkę na kolanach wprowadzającego zawodnika i gwizdże. Od tego momentu piłka jest żywa.

Zawodnik wprowadzający może rzucić, podrzucić, uderzyć, odbić, wypchnąć piłkę lub w inny sposób wprowadzić ją na boisko.

Miejsce wprowadzenia piłki spoza boiska znajduje się:

- a. Po zdobyciu punktu: w dowolnym miejscu na linii końcowej boiska.
- b. Po błędzie, za wyjątkiem błędu rzutu sędziowskiego: na linii bocznej boiska, w punkcie, który jest najbliższy lokalizacji piłki w momencie popełnienia błędu.
- c. Po błędzie rzutu sędziowskiego: na linii bocznej pola obrony drużyny, po przeciwnej stronie stolika sędziowskiego, jak najbliżej linii środkowej.
- d. Po faulu: na linii bocznej boiska, w punkcie, który jest najbliższy lokalizacji piłki w momencie popełnienia faulu.
- e. Po przerwie na żądanie:
  - i. jeżeli została ona przyznana gdy piłka była martwa, piłka powinna zostać wprowadzona w tym samym miejscu, w którym miała być wprowadzona przed przerwą na żądanie;
  - ii. jeżeli została ona przyznana po zdobyciu punktu, ale zanim piłka została ponownie wprowadzona do gry, piłka powinna zostać wprowadzona w dowolnym miejscu na linii końcowej; oraz
  - iii. w każdym innym przypadku, na linii bocznej boiska, w punkcie, który jest najbliższy umiejscowieniu piłki w momencie, kiedy została przyznana przerwa na żądanie.
- f. Po przetrzymaniu piłki (spornym): na linii bocznej boiska, po przeciwnej stronie stolika sędziowskiego, w punkcie, który jest najbliższy miejscu przetrzymania piłki.
- g. Przy rozpoczęciu drugiej, trzeciej i czwartej kwarty meczu: w połowie linii bocznej boiska, po przeciwnej stronie stolika sędziowskiego, jak najbliżej linii środkowej boiska po stronie pola obrony.

### **Artykuł 71. Zmiany zawodników**

Każda drużyna może dokonać dowolnej ilości zmian, dowolnej liczby zawodników, po każdym zatrzymaniu gry za wyjątkiem zatrzymania po zdobyciu punktu. Jeżeli pojawi się dodatkowe zatrzymanie po zdobyciu punktu, zmiana może zostać dokonana.

Zmiennicy muszą zgłosić się do strefy zmian przed zatrzymaniem gry i przekazać swoje karty klasyfikacyjne Sekretarzowi Zawodów. Przy najbliższym zatrzymaniu gry Sędzia Czasu poinformuje sędziów o prośbie dokonania zmiany. Jeżeli sędzia uzna zmianę, pozwoli zmiennikom wjechać na boisko.

Jeżeli zawodnicy, którzy prosili o zmianę nie są gotowi do wejścia na boisko natychmiast, sędzia może cofnąć zgodę na zmianę i kontynuować grę.

Zmiennicy nie mogą wjechać na boisko prosto z ławki.

Zawodnik opuszczający boisko po zmianie musi udać się do strefy zmian i odebrać kartę klasyfikacyjną od Sekretarza Zawodów zanim powróci na swoją ławkę.

Ukarany zawodnik nie może zostać zmieniony.

### **Artykuł 72. Przetrzymanie piłki (sporny)**

Piłka jest przetrzymana, kiedy:

- a. dwóch lub więcej zawodników z przeciwnych drużyn jest jednocześnie w posiadaniu piłki (Artykuł 66),
- b. dwóch lub więcej zawodników z przeciwnych drużyn jednocześnie spowoduje wyjście piłki poza boisko,
- c. piłka żywa zaklinuje się pomiędzy przynajmniej dwoma wózkami zawodników z przeciwnych drużyn, lub
- d. piłka żywa zaklinuje się pod wózkiem.

Kiedy sędzia uzna, że nastąpiło przetrzymanie piłki zagwiżdże, aby zatrzymać grę i zasygnalizuje sporny. Gra powinna zostać wznowiona przez drużynę, która otrzymuje piłkę zgodnie z zasadą zmiany kierunku posiadania (Artykuł 63).

Zawodnik nie może celowo spowodować przetrzymania piłki poprzez umieszczenie piłki przy przeciwniku nieprzejawiającym chęci przejścia posiadania piłki, ani poprzez celowe zaklinowanie jej pod wózkiem.

## **SEKCJA 9. Przewinienia**

### **Artykuł 73. Kary**

Karą za wszystkie naruszenia przepisów w tej sekcji jest strata posiadania piłki. Gdy jedna z drużyn popełni błąd, piłka zostaje przekazana do wprowadzenia drużynie przeciwnej.

### **Artykuł 74. Błąd pola obrony (połowa)**

Drużyna, która posiada piłkę w polu ataku nie może dopuścić, aby piłka w czasie ich posiadania powróciła na pole obrony. Jest to błąd.

Wszystkie poniższe warunki muszą być spełnione, aby zaistniał błąd pola obrony:

- a. Drużyna atakująca musiała jako ostatnia posiadać piłkę w polu ataku.
- b. Zawodnik drużyny atakującej musiał jako ostatni dotknąć piłki przed jej powrotem na pole obrony.
- c. Piłka musiała powrócić na pole obrony.
- d. Zawodnik drużyny atakującej musiał jako pierwszy dotknąć piłki po jej powrocie na pole obrony.

### **Artykuł 75. Piłka poza boiskiem**

Błędem jest spowodowanie wyjścia piłki poza boisko. Piłka jest poza boiskiem, gdy dotyka zawodnika, jakąkolwiek osobę lub przedmiot, które znajdują się poza boiskiem.

Ostatni zawodnik, który dotknął piłki jest odpowiedzialny za spowodowanie wyjścia piłki poza boisko. Wyjątkiem jest sytuacja, kiedy sędzia uzna, że inny zawodnik celowo spowodował takie dotknięcie przeciwnika piłką, aby następnie wyszła ona poza boisko. W takiej sytuacji to zawodnik, który celowo spowodował takie wyjście piłki poza boisko jest winny przewinieniu.

**Artykuł 76. Błąd 12 sekund**

Drużyna posiadająca piłkę na swoim polu obrony ma dwanaście sekund na wyprowadzenie jej w pole ataku, w przeciwnym razie wystąpi błąd.

Piłka znajduje się w polu ataku kiedy dotyka podłoża lub osoby w polu ataku. Odliczanie dwunastu sekund rozpoczyna się, kiedy zawodnik wchodzi w posiadanie piłki na swoim polu obrony. Odliczanie dwunastu sekund zostaje przerwane, kiedy zawodnik z drużyny przeciwnej zdobywa posiadanie piłki.

**Artykuł 77. Kopanie**

Celowe uderzenie piłki stopą lub nogą poniżej kolana jest błędem.

**Artykuł 78. Wyjazd – wjazd**

Zawodnik posiadający piłkę nie może opuścić boiska na linii bramkowej, a następnie powrócić na boisko nie zdobywając punktu.

Aby naruszyć ten artykuł należy spełnić trzy następujące warunki:

- a. Zawodnik musi posiadać piłkę zanim przekroczy linię bramkową.
- b. Jedno koło wózka musi dotknąć obszaru poza boiskiem za linią bramkową drużyny przeciwnej.
- c. To samo koło musi powrócić na boisko lub stracić kontakt z obszarem znajdującym się poza boiskiem zanim zawodnik zdobędzie punkt.

**Artykuł 79. Przewaga fizyczna**

Zawodnik w trakcie kontaktu z piłką nie może dotykać podłogi żadną częścią swego ciała ani wózka, poza czterema kołami i urządzeniem anty-wywrotnym z tyłu wózka.

**Artykuł 80. Stalling**

Drużyna posiadająca piłkę nie może otaczać zawodnika z piłką swoimi pozostałymi zawodnikami oraz przy wykorzystaniu linii ograniczających boisko, zapobiegając w ten sposób jakimkolwiek atakom ze strony drużyny przeciwnej. Takie postępowanie przez dłuższy niż piętnaście sekund jest błędem.

Ten błąd występuje, gdy pozycja zawodnika z piłką i zawodników z jego drużyny nie daje możliwości przeciwnej drużynie dotarcia do zawodnika z piłką.

**Artykuł 81. 10 sekund bez odbicia**

Zawodnik posiadający piłkę musi przynajmniej raz na każde dziesięć sekund podać ją lub wykonać kozioł (Artykuł 68). Nie wykonanie tego jest błędem.

**Artykuł 82. 10 sekund w polu bramkowym**

Żaden zawodnik nie może pozostać w polu bramkowym drużyny przeciwnej dłużej niż 10 sekund, podczas gdy jego drużyna jest w posiadaniu piłki.

**Artykuł 83. Błąd wprowadzenia piłki spoza boiska**

Przy wprowadzaniu piłki spoza boiska należy przestrzegać następujących zasad:

- a. Po gwizdku sędziego zawodnik wprowadzający piłkę spoza boiska ma 10 sekund na uwolnienie i spowodowanie kontaktu piłki z zawodnikiem na boisku.

- b. Zawodnik wprowadzający piłkę spoza boiska nie może dotknąć piłki na boisku zanim dotknie ona innego zawodnika.
- c. Zawodnik musi być ostatnim punktem kontaktu piłki, zanim piłka dozna kontaktu z boiskiem albo z zawodnikiem na boisku.
- d. Zawodnik wprowadzający piłkę spoza boiska nie może wejść na boisko dopóki nie uwolni piłki.
- e. Zawodnik wprowadzający piłkę spoza boiska musi wjechać na boisko w promieniu jednego metra od miejsca, w którym uwolnił piłkę.
- f. Jeżeli wprowadzenie ma miejsce na linii bocznej, zawodnik wprowadzający piłkę może obracać się w miejscu zanim uwolni piłkę, ale nie może poruszać się wzdłuż linii bocznej oddalając się od wyznaczonego miejsca prowadzenia piłki.

#### **Artykuł 84. Błąd przerwy na żądanie**

Błąd ten występuje kiedy drużyna, która prosi o przerwę na żądanie wykorzystała już wszystkie przysługujące jej przerwy.

#### **Artykuł 85. Błąd rzutu sędziowskiego**

Rzutu sędziowskiego dotyczą następujące zasady:

- a. Zawodnik środkowy nie może używać żadnej części wózka, poza oparciem, w celu zachowania równowagi podczas rzutu sędziowskiego.
- b. Zawodnik środkowy nie może uderzyć ręki ani ramienia przeciwnika, aby uzyskać przewagę.
- c. Zawodnik środkowy nie może zdobyć posiadania piłki dopóki nie dotknie ona podłogi lub jednego z pozostałych zawodników.
- d. Po wejściu do koła środkowego zawodnicy środkowi nie mogą opuścić własnej połowy koła, dopóki jeden z nich nie dotknie przepisowo piłki.
- e. Zawodnicy nie biorący udziału w rzucie sędziowskim muszą pozostawać poza kołem środkowym do momentu kontaktu piłki z jednym z zawodników środkowych.
- f. Żaden zawodnik nie może spowodować wyjścia piłki poza boisko, zanim nie zdobył posiadania piłki (Artykuł 66).

#### **Artykuł 86. Trap**

Zawodnik posiadający piłkę, który zostanie zablokowany przez przeciwników, ma dziesięć sekund na uwolnienie się z pułapki, lub podanie piłki do wolnego zawodnika. Niewykonanie tego jest błędem.

Zablokowanie jest definiowane jako niemożność wykonania ruchu w żadnym kierunku więcej niż na połowę długości wózka. Zawodnik może być zablokowany przez dwóch lub więcej przeciwników, lub przez jednego lub więcej zawodników z drużyny przeciwnej i jedną lub więcej linii.

Odliczanie dziesięciu sekund rozpoczyna się, kiedy zawodnik po raz pierwszy od momentu zablokowania wykona kozła, lub kiedy poda piłkę do zawodnika, który również jest zablokowany. Odliczanie dziesięciu sekund trwa do momentu odblokowania zawodnika, lub do momentu, kiedy piłka zostanie podana do wolnego zawodnika.

Odliczanie dziesięciu sekund jest kontynuowane jeżeli piłka zostanie podana do innego zawodnika z tej samej drużyny, który również jest zablokowany. Odliczanie dziesięciu sekund jest kontynuowane również wtedy, gdy zablokowany zawodnik celowo spowoduje dotknięcie piłki przez przeciwnika.

#### **Artykuł 87. Błąd 40 sekund**

Drużyna która jest w posiadaniu piłki ma 40 sekund na zdobycie punktu. Czas ten powinien być mierzony przez zegar 40 sekund (Artykuł 53). Niezdobycie punktu przed upływem czasu 40 sekund jest błędem.

## SEKCJA 10. Zasady kontaktu

Chociaż rugby na wózkach jest grą kontaktową, to oczywiste jest, że wszystkie rodzaje kontaktu na boisku nie mogą być dozwolone. Jest wiele czynników, które muszą być wzięte pod uwagę przy rozpatrywaniu kontaktu zawodników: umiejscowienie i pozycja przeciwnika, szybkość poruszania się zawodnika, podatność na kontuzje.

Niesportowe zachowanie nie może być usprawiedliwiane agresywnym charakterem gry. Sędziowie muszą dbać o bezpieczeństwo, uwzględniając jednak charakter gry. Każda sytuacja musi być rozpatrywana indywidualnie.

Ta sekcja przedstawia zasady, którymi powinni kierować się sędziowie stosując przepisy. Zasady te umożliwiają kontakt, a jednocześnie chronią zawodników tak jak i dają im możliwość obrony siebie, pozycji jakie zajmują oraz piłki. Pozwalają także sędziom ocenić każdą sytuację zachowując płynność gry.

### Artykuł 88. Bezpieczeństwo

Chociaż w rugby na wózkach kontakt pomiędzy wózkami jest dozwolony, zawodnicy walczący o pozycję lub posiadanie piłki powinni używać rozsądnej siły i nie powinni jej przekraczać. Zawodnicy są odpowiedzialni za kontakt, który stawia przeciwnika w sytuacji nadmiernego ryzyka. W celu uniknięcia niebezpiecznego kontaktu powinni spróbować zwolnić, zatrzymać się, lub w razie konieczności zmienić kierunek jazdy.

Sędziowie oceniają rozsądną siłę kierując się kilkoma czynnikami, do których należą :

- a. Względna wielkość, szybkość i pozycja zawodników.
- b. Kąt pod jakim nastąpił kontakt.
- c. Czy uderzany zawodnik mógł spodziewać się kontaktu i czy miał możliwość zobaczenia go.
- d. Sytuacja zawodnika w chwili kontaktu (stał czy poruszał się, czy zachował równowagę), lub w trakcie upadania.

Elementy wózka gwarantujące bezpieczeństwo, takie jak urządzenie anty-wywrotne, nie mogą być wykorzystywane przez przeciwników w celu uzyskania korzyści podczas kontaktu.

### Artykuł 89. Umiejscowienie na boisku

Każdy zawodnik ma prawo do zajmowania pozycji na boisku, która w danej chwili nie jest zajmowana przez innego zawodnika. Zawodnik zajmujący powierzchnię nie może zostać zmuszony do opuszczenia jej w wyniku użycia nieprzepisowej siły. Jakkolwiek zawodnik nie może przyjmować postawy roszczeniowej na boisku, kiedy poddawany jest działaniom przeciwnika. Jedynie zawodnik posiadający piłkę ma większe prawo do postawy pasywnej ze względu na odpowiedzialność za piłkę.

Zawodnicy starający się zmienić pozycję na boisku mogą być blokowani przez jednego lub kilku przeciwników.

Przeciwnicy mogą kontaktować się walcząc o każdą pozycję na boisku nie zajmowaną przez innego zawodnika.

### Artykuł 89. Przestrzeń pionowa

Zawodnik ma prawo do najbliższej mu przestrzeni pionowej, którą definiuje się, gdy siedzi on wyprostowany, w następujący sposób:

- a. Ograniczona w płaszczyźnie poziomej szerokością ramion.
- b. Ograniczona w płaszczyźnie przednio-tylnej wewnętrzną częścią oparcia wózka i kolanami zawodnika.
- c. Ograniczona w płaszczyźnie pionowej czubkiem głowy i nogami.

Z uwagi na to, że w tej przestrzeni kontakt zawodnika posiadającego piłkę wynika ze zwykłej próby bronienia jej, to winę za jakikolwiek nieprzepisowy kontakt w przestrzeni pionowej ponosi przeciwnik.

### **Artykuł 91. Zasada korzyści**

Błędy i faule muszą być zawsze oceniane w kontekście gry. Akcje lub sytuacje, które nie mają wpływu na grę, lub nie stawiają zawodnika/zawodników w sytuacji korzyści lub niekorzyści, należy pomijać i kontynuować grę bez przerywania jej. Błahe wykroczenia nie powinny mieć wpływu na płynność gry.

Kontakt nie mający wpływu na zawodników, których dotyczy, należy uznać za przypadkowy i kontynuować grę.

Przy stosowaniu tej zasady, ocena korzyści lub niekorzyści musi być wynikiem samodzielnego działania zawodnika, a nie decyzją sędziego.

## **SEKCJA 11. Faule zwykłe**

### **Artykuł 92. Definicja i sankcje**

Faule zwykłe wynikają z nieklamanej chęci gry. Faul popełniony przez drużynę będącą w posiadaniu piłki nazywany jest faulem ofensywnym. Faul popełniony przez drużynę nie będącą w posiadaniu piłki nazywany jest faulem defensywnym.

Karą za faul ofensywny jest strata posiadania piłki.

Karą za faul defensywny jest jedna minuta przyznana zawodnikowi, który popełnił faul.

Jeżeli zwykły faul defensywny jest popełniany gdy zawodnik atakujący ma piłkę i jest na pozycji do zdobycia punktu, sędzia zamiast jednej minuty kary może przyznać punkt karny.

Zawodnik odbywający jedną minutę kary zostaje zwolniony z ławki kar jeżeli przeciwna drużyna zdobędzie punkt, wyjątkiem jest przyznanie punktu karnego.

### **Artykuł 93. Szarża**

Zawodnik nie może uderzyć przeciwnika z nadmierną szybkością lub siłą (względnie do przeciwnika), narażając go na ryzyko kontuzji.

### **Artykuł 94. Kontakt przed gwizdkiem**

Podczas zatrzymania gry zawodnik nie ma prawa dokonywać jawnego i korzystnego kontaktu z przeciwnikiem.

Czas dozwolonego kontaktu rozpoczyna sygnał gwizdka sędziego, poprzedzający rzut sędziowski lub wprowadzenie piłki spoza boiska, i kończy kolejny gwizdek sędziego.

Każda drużyna może otrzymać jedno ostrzeżenie za kontakt przed gwizdkiem na połowę meczu. Skutkiem drugiego oraz każdego kolejnego kontaktu danej drużyny będzie faul.

Ostrzeżenie dane w drugiej połowie meczu pozostaje ważne podczas wszystkich dogrywek.

**Artykuł 95. Czterech w polu bramkowym**

Podczas gdy dana drużyna jest w posiadaniu piłki, nie więcej niż trzech zawodników obrony może znajdować się w swoim polu bramkowym. Jeżeli czwarty zawodnik obrony wjedzie w pole bramkowe zostanie ukarany.

**Artykuł 96. Przetrzymanie zawodnika**

- a. Zawodnik nie ma prawa łapać lub trzymać przeciwnika rękoma, ani żadnymi innymi częściami ciała w taki sposób, że ogranicza jego swobodę ruchu.
- b. Zawodnik nie ma prawa z żadnego powodu opierać się na przeciwniku w sposób niekorzystny dla niego.

**Artykuł 97. Zawodnik poza boiskiem**

- a. Kiedy piłka jest martwa zawodnik nie może opuścić boiska dopóki nie uzyska zgody sędziego lub nie pozwolą na to stosowne przepisy.
- b. Kiedy piłka jest żywa, zawodnik nie posiadający piłki nie może celowo opuścić boiska, aby uzyskać jakąkolwiek korzyść. Zawodnik może opuścić boisko w celu uniknięcia kontuzji swojej lub innych zawodników. Jeśli zaistniałe okoliczności spowodują opuszczenie przez zawodnika boiska, to musi on powrócić na nie w miejscu najbliższym miejsca opuszczenia. Powrót zawodnika na boisko nie może dawać mu przewagi, której nie miał przed opuszczeniem boiska. Zawodnik nie może również żądać rekompensaty przewagi, jaką stracił z powodu opuszczenia boiska.
- c. Zawodnik drużyny nie posiadającej piłki nie może z żadnego powodu opuścić boiska na linii bramkowej, chyba że akcja toczy się daleko od pola bramkowego.
- d. Zawodnik drużyny będącej w posiadaniu piłki nie może opuścić boiska na linii bramkowej z żadnego powodu.

**Artykuł 98. Pushing**

- a. Po dokonaniu przepisowego kontaktu zawodnik nie może nadal przykładać siły do swoich tylnych kół poprzez przełożenie rąk na ciągach tak, aby poruszyć wózek i przepchnąć przeciwnika z pozycji przepisowej w nieprzepisową.
- b. Zawodnik nie może pomagać zawodnikowi z własnej drużyny w obronie lub zdobywaniu punktów poprzez pchanie go rękoma lub wózkami.

**Artykuł 99. Nieprzepisowe użycie rąk**

Zawodnik nie ma prawa używać ramion lub rąk w celu świadomego i przynoszącego korzyść kontaktu z przeciwnikiem.

Kiedy nieprzepisowe użycie rąk ma miejsce w przestrzeni pionowej (Artykuł 90), winę ponosi zawodnik nie posiadający piłki, chyba że kontakt spowodował zawodnik posiadający piłkę, a nie był on wynikiem próby jej obrony lub podania.

Jeżeli nieprzepisowe użycie rąk ma miejsce poza przestrzenią pionową, winę ponosi zawodnik, który dokonał kontaktu.

**Artykuł 100. Spinning**

Zawodnik nie może powodować kontaktu z wózkami przeciwnika w dowolnym miejscu za osią kół tylnych, w taki sposób, że wózek zostaje wprowadzony w poziomą lub pionową rotację, zagrażając bezpieczeństwu zawodnika.

Gdy zawodnik przepisowo kontaktuje się z wózkiem przeciwnika przed osią kół tylnych, ruch wózków może spowodować przesunięcie się punktu kontaktu za oś kół tylnych, skutkując obróceniem wózka. Jeżeli początkowy kontakt był przepisowy i został przerwany zanim doszło do obrócenia wózka, zawodnik nie jest winny popełnienia faulu.

### **Artykuł 101. Jeden metr**

Żaden zawodnik poza wybijającym nie może znajdować się bliżej niż w promieniu jednego metra od linii bocznej lub końcowej, w miejscu, w którym odbywa się wprowadzenie piłki spoza boiska. Zasada ta obowiązuje od momentu, kiedy sędzia zagwiżdże sygnalizując tym samym, że piłka jest żywa do momentu, aż zawodnik wprowadzający uwolni piłkę. (Artykuł 70)

## **SEKCJA 12. Faule techniczne**

### **Artykuł 102. Definicja i sankcje**

Faul techniczny wynika z błędu administracyjnego lub niesportowego zachowania i naruszenia dobrych obyczajów. Faule techniczne mogą popełniać zawodnicy lub osoby ze strefy ławki.

Karą za faul techniczny popełniony przez zawodnika jest jedna minuta kary dla winnego zawodnika.

Karą za faul techniczny osób ze strefy ławki, włączając trenera, obsługę drużyny i zmienników, jest jedna minuta kary dla zawodnika na boisku wybranego przez trenera.

Zawodnik odbywający karę za faul techniczny, który nie jest faulem dyskwalifikującym, zostaje zwolniony z ławki kar jeżeli przeciwna drużyna zdobędzie punkt, pod warunkiem, że nie był to punkt karny.

### **Artykuł 103. Faul techniczny zawodnika**

Zawodnik nie powinien lekceważyć upomnień sędziów, stosować niesportowych taktyk, ani zachowywać się w sposób niesportowy.

Faul techniczny będzie wynikiem następujących zachowań:

- a. Używanie lekceważącego lub obelżywego języka w stosunku do każdej osoby.
- b. Wymachiwanie ręką lub rękami tuż przed oczami przeciwnika.
- c. Niepotrzebne opóźnianie gry.
- d. Uniemożliwianie powrotu na boisko zawodnikowi wykonującemu wprowadzenie piłki spoza boiska.
- e. Rozmyślne przewracanie się z wózkiem w celu zatrzymania gry.
- f. Nieskierowanie się do pola kar bezpośrednio po wydaniu decyzji przez sędziego.
- g. Opuszczenie ławki kar przed upłynięciem kary lub bez zezwolenia sędziego kar lub sędziego boiskowego.
- h. Zmianienie numeru zawodnika bez pozwolenia sędziego.
- i. Samowolne podniesienie się z siedzenia wózka lub użycie kończyn dolnych do zmiany szybkości lub kierunku jazdy wózka.
- j. Wykorzystanie nieuzasadnionego usprawiedliwienia w celu zatrzymania gry, na przykład poprzez:
  - i. prośbę o przerwę na żądanie, kiedy współzawodnik nie jest w posiadaniu piłki,
  - ii. prośbę o przerwę na żądanie, kiedy drużyna przeciwna jest w posiadaniu piłki, lub
  - iii. prośbę o przerwę techniczną z błędnego powodu.

Ta lista nie jest kompletna; sędziowie mogą zdecydować się na przyznanie faulu technicznego zawodnikowi za jakiegokolwiek niestosowne i niesportowe zachowanie.

**Artykuł 104. Faul techniczny osób towarzyszących**

Właściwy przebieg gry wymaga odpowiedniego zachowania się osób towarzyszących. Niestosowne zachowanie lub błędy administracyjne popełnione przez trenera, asystenta trenera, zmienników i pozostałą obsługę drużyny będą skutkowały faulem technicznym przyznanym osobom towarzyszącym.

Faul techniczny będzie wynikiem następujących zachowań:

- a. Wejście na boisko bez pozwolenia sędziego.
- b. Wejście na boisko jako zmiennik bez uprzedniego zgłoszenia się do stolika sędziowskiego, okazania karty klasyfikacyjnej i pozwolenia sędziego.
- c. Używanie lekceważącego lub obelżywego języka w stosunku do każdej osoby.
- d. Opuszczenie strefy ławki drużyny bez pozwolenia sędziego, za wyjątkiem zupełnego opuszczenia pola gry.

Ta lista nie jest kompletna; sędziowie mogą zdecydować się na przyznanie faulu technicznego obsłudze drużyny za jakiegokolwiek niestosowne i niesportowe zachowanie.

**Artykuł 105. Faul techniczny dotyczący sprzętu**

Zawodnik nie może grać na wózku, który nie spełnia wymogów określonych w przepisach. Jeżeli w jakimkolwiek momencie gry okaże się, że wózek zawodnika jest nieprzepisowy, zawodnik ukarany zostanie faulem technicznym.

Podczas zatrzymania gry trener może poprosić o sprawdzenie wózka zawodnika z drużyny przeciwnej. Jeżeli sędzia uzna jednak, że wózek jest przepisowy, trener wnoszący prośbę zostanie ukarany odebraniem sześćdziesięcioszekundowego czasu na żądanie oraz faulem technicznym. Jeśli drużyna nie ma już sześćdziesięcioszekundowego czasu na żądanie, trener zostaje ukarany drugim faulem technicznym. Jeśli trener został ukarany dwoma faulami technicznymi, karę tę musi odbyć konsekwentnie jeden i ten sam zawodnik.

Jeżeli wózek staje się nieprzepisowy na skutek sytuacji jaka ma miejsce w czasie gry, zawodnik powinien mieć możliwość uporania się z problemem, zanim zostanie ukarany faulem technicznym.

**Artykuł 106. Nadmiar punktowy zawodników na boisku**

Suma wartości punktów zawodników na boisku, wliczając zawodników w strefie kar nie może przekraczać maksimum określonego w Artykule 35. Jeżeli okaże się, że drużyna przekroczyła limit punktów, ostatniemu zawodnikowi wchodzącemu na boisko zostaje przyznany faul techniczny.

W sytuacji, gdy zawodnik ten znajduje się w strefie kar, faul techniczny przyznaje się przedostatniemu zawodnikowi wchodzącemu na boisko. Jeżeli nie da się określić, który zawodnik ostatni wszedł na boisko, karę odbywa zawodnik wybrany przez trenera.

Trener może w każdym momencie gry poprosić sekretarza zawodów o policzenie sumy punktów drużyny przeciwnej. Sekretarz zawodów zanotuje czas, w którym została zgłoszona prośba i poinformuje sędziego przy najbliższym zatrzymaniu gry. Jeżeli sędzia stwierdzi, że drużyna przekroczyła limit punktów, przyzna faul techniczny, a gra zostanie cofnięta do momentu, w którym trener zgłosił prośbę. Jeżeli sędzia stwierdzi, że drużyna nie przekroczyła limitu punktów, faulem technicznym zostanie ukarany trener, który zgłosił prośbę.

**Artykuł 107. Faul niesportowy (flagrant foul)**

Zawodnik nie może celowo sfaulować przeciwnika. Faul niesportowy ma miejsce, gdy czystą intencją zawodnika popełniającego faul zwykły jest zastraszenie przeciwnika.

Zawodnik który popełnił flagrant foul zostaje ukarany dwoma faulami technicznymi oraz dodatkowo faulem zwykłym. Kary są odbywane konsekwentnie, rozpoczynając od kary za faul zwykły. Jeżeli karą za faul zwykły jest strata posiadania piłki lub punkt karny, zawodnik zacznie odbywać jednoczynową karę za pierwszy faul techniczny.

Wszystkim zawodnikom, którzy zostali ukarani faulem niesportowym zostanie okazana żółta kartka. Jeśli zawodnik zostanie ukarany drugim faulem niesportowym w tym samym meczu, zostanie mu pokazana czerwona karta, a następnie zostaje on zdyskwalifikowany z gry. Kara za czerwoną kartę w tej sytuacji będzie taka sama jak za faul niesportowy.

### **Artykuł 108. Faul dyskwalifikujący**

Osoba, która popełnia faul, który jest rażąco niesportowy, lub popełniony wbrew zasadom bezpieczeństwa, powinna zostać zdyskwalifikowana.

Faul dyskwalifikujący będzie wynikiem następujących zachowań:

- a. Niebezpieczna gra
- b. Bójka
- c. Powtarzające się używanie lekceważącego lub obelżywego języka
- d. Okazywanie braku szacunku dla sędziego
- e. Faul zwykły, który stwarza poważne zagrożenie dla bezpieczeństwa i zdrowia przeciwnika.

Ta lista nie jest kompletna; sędziowie mogą zdecydować się na przyznanie faulu dyskwalifikującego zawodnikom lub osobom towarzyszącym za jakiegokolwiek rażąco niestosowne i niesportowe zachowanie lub zagrażanie bezpieczeństwu.

Osoba zdyskwalifikowana powinna natychmiast opuścić pole gry. Nie może pozostawać w polu gry, w otoczeniu ani w żadnym innym miejscu, w którym mogłaby mieć wpływ na przebieg gry. Jakikolwiek dalsze oddziaływanie zdyskwalifikowanej osoby na mecz będzie skutkowało faulem technicznym przyznanym osobom towarzyszącym.

Karą za faul dyskwalifikujący jest jedna minuta. Kara trwa pełną minutę; zawodnik odbywający karę nie opuszcza ławki kar gdy przeciwna drużyna zdobędzie punkt.

Jeżeli zawodnik popełni faul dyskwalifikujący, karę powinien odbyć zawodnik z drużyny o wartości punktowej równej zawodnikowi zdyskwalifikowanemu. Jeżeli takiego zawodnika nie ma, karę powinien odbyć zawodnik z drużyny o wartości punktowej najbliższej zdyskwalifikowanemu zawodnikowi.

W przypadku, gdy jest dwóch takich zawodników, karę powinien odbyć zawodnik o wyższej klasyfikacji. Jeżeli więcej niż jeden zawodnik może odbywać karę, wyboru powinien dokonać trener.

Jeżeli faul dyskwalifikujący zostanie popełniony przez zmiennika, trenera, asystenta trenera, lub inną osobę z obsługi drużyny, ukarany zostaje zawodnik wybrany przez trenera.

## **SEKCJA 13. Kary**

### **Artykuł 109. Otrzymywanie kar**

Zawodnik, który ma odbyć karę powinien niezwłocznie udać się na ławkę kar swojej drużyny, chyba że wymaga pomocy medycznej. Musi ustawić się wewnątrz boksu karnego i pozostawać tam aż do upływu czasu kary.

Zawodnik odbywający karę musi pozostać na ławce kar podczas wszystkich zatrzymań gry, wliczając w to przerwy na żądanie i dwuminutowe przerwy na koniec pierwszej i trzeciej kwarty oraz między dogrywkami.

Zawodnik odbywający karę może opuścić strefę kar i powrócić na ławkę swojej drużyny podczas trwania pięciominutowej przerwy po drugiej kwarcie oraz dwuminutowej przerwy poprzedzającej pierwszą dogrywkę. Zawodnik musi powrócić na ławkę kar przed rozpoczęciem trzeciej kwarty oraz dogrywki.

#### **Artykuł 110. Opuszczenie strefy kar**

Zawodnik opuszcza strefę kar, kiedy upłynie czas wyznaczonej kary, zgodnie z zegarem czasu. Jeśli zegar czasu jest niewidoczny ze strefy kar, zawodnik zostanie poinformowany o upływie czasu trwania kary przez sędziego kar.

Zawodnik odbywający karę nie będącą skutkiem faulu dyskwalifikującego zostaje zwolniony z ławki kar jeżeli przeciwna drużyna zdobędzie punkt pod warunkiem, że nie jest to punkt karny. Zawodnik zwolniony z ławki kar po zdobyciu punktu zostanie powiadomiony o możliwości wejścia na boisko przez sędziego kar lub sędziego boiskowego.

Współzawodnicy opuszczają strefę kar zgodnie z kolejnością ukarania.

#### **Artykuł 111. Kary wielokrotne**

Nie więcej niż dwóch zawodników z jednej drużyny może odbywać karę w tym samym czasie. Jeżeli więcej niż dwóch zawodników ma odbyć karę, trzeci i każdy następny ukarany zawodnik powinien opuścić boisko i zaczekać (poza boiskiem i na zewnątrz boksu karnego) na możliwość odbycia kary. Aby umożliwić drużynie kontynuowanie gry, za tego zawodnika musi być dokonana zmiana.

Zawodnik mający odbyć karę czeka, aż liczba osób na jego ławce będzie mniejsza niż dwie. Jeśli jest to konieczne, trener może dokonać zmian, aby jego drużyna nie naruszyła przepisu dotyczącego nadmiaru punktowego zawodników na boisku.

#### **Artykuł 112. Faul w przerwie meczu**

Zawodnik, któremu zostanie przyznana kara za faul popełniony w czasie przerwy, powinien rozpocząć odbywanie kary wraz z rozpoczęciem kolejnej kwarty.

### **SEKCJA 14. Zakończenie gry**

#### **Artykuł 113. Wygranie meczu**

Jeżeli jedna z drużyn posiada przewagę punktową na koniec czwartej kwarty, mecz powinien zostać zakończony, a drużyna która uzyskała większą liczbę punktów zostaje zwycięzcą.

Jeśli wynik jest nierozstrzygnięty po zakończeniu czwartej kwarty, mecz będzie kontynuowany dogrywką. Jeżeli jedna z drużyn posiada przewagę punktową na koniec dogrywki, mecz powinien zostać zakończony, a drużyna która uzyskała większą liczbę punktów zostaje zwycięzcą.

Jeśli wynik jest nierozstrzygnięty po zakończeniu dogrywki, mecz będzie kontynuowany kolejną dogrywką. Jeżeli jedna z drużyn posiada przewagę punktową na koniec dogrywki, mecz powinien zostać zakończony, a drużyna która uzyskała większą liczbę punktów zostaje zwycięzcą.

Kolejne dogrywki będą rozgrywane tak długo, aż jedna z drużyn zdobędzie przewagę punktową po zakończeniu czasu trwania dogrywki.

Każda dogrywka rozpoczyna się rzutem sędziowskim.

**Artykuł 114. Zakończenie meczu**

Jeśli Sędzia 1 uzna, iż mecz wymyka się spod kontroli, ponieważ jedna z drużyn stale popełnia rażące i niebezpieczne faule; dochodzi do zbiorowych, niebezpiecznych sytuacji zagrażających zawodnikom lub sędziom, stałego lekceważenia sędziów, lub zaistnieje inne niebezpieczne i powtarzające się zachowanie zawodników, trenerów lub widzów, może on natychmiast zakończyć grę.

W takim przypadku, zostanie zastosowana następująca procedura:

- a. Jeżeli gra została przerwana na skutek poczynań jednej z drużyn, to przegrywa ona mecz walkowerem. (Artykuł 115)
- b. Jeżeli gra nie została przerwana na skutek poczynań jednej z drużyn, zwycięzcą zostaje drużyna, która posiada przewagę punktową w momencie, kiedy mecz zostaje przerwany.
- c. Jeżeli gra nie została przerwana na skutek poczynań jednej z drużyn, a w momencie przerwania gry wynik jest nierozstrzygnięty, gra zostaje zawieszona i wznowiona później, kiedy powód z którego ją przerwano zostanie usunięty.

**Artykuł 115. Mecz przegrany walkowerem**

Drużyna przegrywa mecz walkowerem, jeżeli:

- a. odmawia podjęcia gry,
- b. nie jest gotowa do gry po upływie piętnastu minut od wyznaczonego czasu rozpoczęcia meczu (Artykuł 61),
- c. nie jest w stanie rozpocząć meczu z czterema zawodnikami po upływie piętnastu minut od wyznaczonego czasu rozpoczęcia meczu (Artykuł 61),
- d. na skutek jej poczynań Sędzia 1 musi przerwać mecz (Artykuł 114),
- e. nie może kontynuować gry spełniając warunek maksymalnej ilości punktów klasyfikacyjnych (Artykuł 35), lub
- f. nie może kontynuować gry z minimum dwoma zawodnikami.

Drużyna, która nie jest winna przerwaniu gry, zostaje ogłoszona zwycięzcą.

Jeśli drużyna, której zostaje przyznane zwycięstwo prowadzi, to wynik zostaje zachowany. Jeśli drużyna, której zostaje przyznane zwycięstwo przegrywa, to wygraną przyznaje się z wynikiem 1 do 0.