

NAJNOWSZE ZMIANY PRZEPISÓW GRY W KOSZYKÓWKE

Główne zmiany w nowych Oficjalnych Przepisach Koszykówki FIBA 2020 obejmują:

- * Definicję „cylindra” gracza,
- * Definicję faula obustronnego,
- * Definicję faulu niesportowego w sytuacjach szybkiego przerwania gry,
- * Definicję obowiązków sędziów funkcyjnych (sekretarz i mierzący czas),
- * Protokół meczu i raportowania systemu Instant Replay,
- * Specyfikacje sprzętu do koszykówki zatwierdzonego przez FIBA, oprócz powyższego wprowadzono drobne zmiany redakcyjne.

1. Definicja „cylindra” – Art. 33

Zasadę cylindra definiuje się jako przestrzeń wewnątrz wyimaginowanego cylindra, zajmowaną przez

zawodnika stojącego na podłodze. **Jej wymiary, jak również odległość pomiędzy stopami będą się różnić**

zależnie od wzrostu i rozmiarów gracza. Przestrzeń ta rozciąga się również ponad zawodnikiem, **a cylinder**

zawodnika obrony oraz zawodnika ataku nieposiadającego piłki ograniczony jest:

- * Z przodu, dłońmi
- * Z tyłu, pośladkami
- * Na bokach, zewnętrznymi krawędziami rąk i nóg

Ręce mogą być wysuwane przed siebie, ale nie dalej niż do linii, którą tworzą stopy **oraz kolana, i mają**

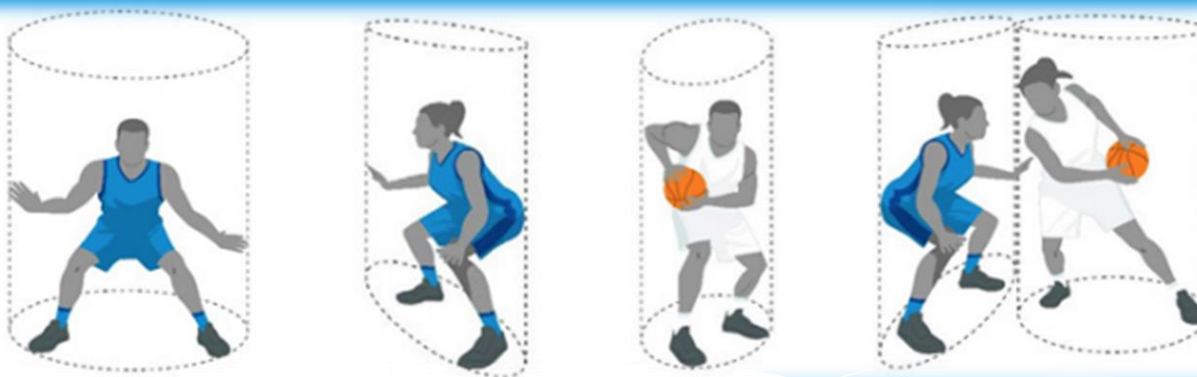
być zgięte w łokciach tak, aby przedramiona i dłonie były uniesione w górę w ramach legalnej pozycji obronnej.

Zawodnikowi obrony nie wolno ingerować w cylinder zawodnika ataku posiadającego piłkę i powodować

nielegalny kontakt, kiedy atakujący wykonuje normalne, koszykarskie zagranie wewnątrz swojego cylindra.

Cylinder zawodnika ataku posiadającego piłkę ograniczony jest:

- * **Z przodu: stopami, ugiętymi kolanami oraz zgiętymi ramionami, kiedy trzyma on piłkę ponad poziomem bioder.**
- * **Z tyłu, pośladkami**
- * **Na bokach, zewnętrznymi krawędziami rąk i nóg.**



Zawodnikowi z piłką należy zostawić wystarczającą ilość miejsca, aby mógł wykonać normalne

koszykarskie zagranie wewnątrz swojego cylindra. Normalne koszykarskie zagranie obejmuje rozpoczęcie kozłowania, obrót, rzut oraz podanie.

Zawodnikowi ataku nie wolno wysuwać nóg lub rąk poza swój cylinder i powodować nielegalny kontakt z przeciwnikiem, aby stworzyć dla siebie większą przestrzeń.

2. Faul obustronny – Art. 35

Faul obustronny, to sytuacja, kiedy dwaj **przeciwnicy** popełniają przeciwko sobie faule osobiste lub **niesportowe/dyskwalifikujące** mniej więcej w tym samym czasie.

Aby uznać dwa faule jako faul obustronny, muszą zostać spełnione następujące warunki:

- * Oba faule są faulami zawodników.
- * Oba faule są związane z kontaktem fizycznym.
- * Dwaj **przeciwnicy** popełniają te faule przeciwko sobie.
- * **Oba faule są osobiste albo stanowią dowolną kombinację fauli niesportowych i dyskwalifikujących**

Kara:

Faul osobisty **lub niesportowy/dyskwalifikujący** należy zapisać każdemu winnemu zawodnikowi.

Nie przyznaje się rzutów wolnych i grę należy wznowić w następujący sposób:

Jeśli mniej więcej w tym samym czasie co faul obustronny:

- * Zdobyty został kosz z gry albo z ostatniego rzutu wolnego, piłka zostanie wprowadzona przez drużynę, która straciła kosz, z dowolnego miejsca za linią końcową za koszem tej drużyny.
- * Drużyna była w posiadaniu piłki lub miała prawo do niej, piłka zostanie przyznana tej drużynie do wprowadzenia najbliższej miejsca naruszenia przepisów.
- * Żadna z drużyn nie była w posiadaniu piłki, ani nie miała prawa do niej, to następuje sytuacja rzutu sędziowskiego.

3. Faul niesportowy – Art. 37

Faul niesportowy to **kontakt zawodnika z przeciwnikiem**, i w ocenie sędziego:

- * Kontakt ten nie wynika z uzasadnionej próby bezpośredniego zagrania piłką, zgodnej z duchem i intencją przepisów.
- * Zawodnik powoduje nadmierny kontakt – ciężki faul – próbując zagrać piłką lub kryjąc przeciwnika.
- * Zawodnik obrony, w celu przerwania postępującego kontrataku, powoduje niepotrzebny kontakt z zawodnikiem drużyny przeciwnej. Ma to zastosowanie do momentu rozpoczęcia przez zawodnika ataku akcji rzutowej.
- * **Przeciwnik powoduje nielegalny kontakt z tyłu lub z boku z zawodnikiem, który zmierza w stronę kosza przeciwników i na drodze pomiędzy tym zawodnikiem, piłką i tym koszem nie ma żadnego przeciwnika.**
- * Ma to zastosowanie do momentu rozpoczęcia przez zawodnika ataku akcji rzutowej.

- * Zawodnik obrony powoduje kontakt z zawodnikiem drużyny przeciwnej na boisku, kiedy piłka jest wciąż w rękach sędziego lub jest w dyspozycji zawodnika wprowadzającego ją – podczas wprowadzania piłki, kiedy w czwartej kwarcie oraz każdej dogrywce zegar czasu gry wskazuje dwie minuty lub mniej.
- * Sędzia musi interpretować faule niesportowe tak samo w trakcie trwania całego meczu i oceniać tylko akcję.
- * Faul niesportowy należy zapisać winnemu zawodnikowi.

Kara:

Zawodnikowi faulowanemu zostaje(-ą) przyznany(-e) rzut(-y) wolny(-e), po czym nastąpi:

- * Wprowadzenie piłki z linii wprowadzania piłki na polu ataku, naprzeciw stolika sędziowskiego.
- * Rzut sędziowski w kole środkowym na rozpoczęcie pierwszej kwarty.
- * Liczba przyznanych rzutów wolnych powinna być następująca:
- * Jeżeli faul popełniono na zawodniku niebędącym w akcji rzutowej: dwa rzuty wolne.
- * Jeżeli faul popełniono na zawodniku będącym w akcji rzutowej, a rzut jest celny i punkty zostają zaliczone: dodatkowo jeden rzut wolny.
- * Jeżeli faul popełniono na zawodniku będącym w akcji rzutowej, a rzut jest niecelny: dwa lub trzy rzuty wolne.

Zawodnik podlega dyskwalifikacji do końca meczu, gdy zostaje ukarany dwoma faulami niesportowymi lub dwoma faulami technicznymi, lub jednym faulem technicznym i jednym faulem niesportowym.

Jeśli zawodnik zostaje zdyskwalifikowany, to faul niesportowy jest jedynym faulem, który należy orzec i nie wymierza się żadnej dodatkowej kary za dyskwalifikację.

4. Sekretarz i asystent sekretarza- obowiązki – Art. 48

* Został skreślony.



Obowiązki mierzącego czas gry – Art. 49

Mierzącego czas gry należy wyposażyć w zegar czasu gry i stoper, a jego obowiązki to:

- * Pomiar czasu gry, przerw na żądanie i przerw meczu.
- * Kontrolowanie, aby sygnał zegara czasu gry zabrzmiał bardzo głośno i automatycznie na zakończenie kwarty i dogrywki.
- * Użycie wszelkich możliwych środków, aby natychmiast zawiadomić sędziów, jeżeli jego sygnał nie zadziała albo nie jest słyszalny
- * **Pokazanie liczby fauli popełnionych przez zawodnika poprzez podniesienie w sposób widoczny dla obu trenerów tabliczki wskazującej liczbę fauli popełnionych przez tego zawodnika.**
- * **Ustawienie markera fauli drużyny na stoliku sędziowskim przy końcu bliższym ławki tej drużyny w sytuacji przekroczenia limitu fauli w kwarcie, gdy tylko piłka staje się żywa po czwartym faulu drużyny w danej kwarcie.**

- * **Administrowanie zmian zawodników**
- * **Uruchamianie swojego sygnału dźwiękowego tylko wtedy, gdy piłka staje się martwa i zanim stanie się ponownie żywa. Sygnał mierzącego czas nie zatrzymuje zarówno zegara czasu gry, jak i samej gry. Nie powoduje również, że piłka staje się martwa.**

Protokół meczowy

Przykłady fauli dyskwalifikujących dla trenera, asystenta trenera, zmiennika, zawodnika wykluczonego oraz towarzyszącego drużynie członka delegacji za czynny udział w bójce:

- * Niezależnie od liczby osób zdyskwalifikowanych za opuszczenie strefy ławki drużyny, wobec trenera tej drużyny zostaje orzeczony pojedynczy faul techniczny zapisany jako „B2” lub „D2”.
- * **Jeśli trener bierze aktywny udział w bójce, zostaje ukarany tylko jednym faulem dyskwalifikującym zapisanym jako „D2”.**

5. Dodatek F – System powtórek wideo IRS

- * W meczach, w których system powtórek wideo, zwany dalej Instant Replay System , jest używany należy stosować Dodatek F.
- * **System IRS**- to narzędzie używane przez sędziów, służące do weryfikacji podjętych decyzji oraz analizy sytuacji meczowych z użyciem zatwierdzonych technologii wideo.
- * Sędziowie są uprawnieni do użycia systemu IRS do momentu podpisania protokołu po zakończeniu meczu, zgodnie z zasadami określonymi w tym Dodatku.

Procedury stosowane w przypadku użycia IRS

- * Jeśli IRS jest dostępny, sędzia główny musi sprawdzić działanie systemu przed meczem.
- * Sędzia główny podejmuje decyzję czy skorzysta z systemu IRS, czy nie.
- * Jeżeli decyzja sędziów ma być weryfikowana przy pomocy powtórki wideo, to początkowa decyzja musi zostać zasygnalizowana przez sędziów na boisku.
- * Zanim sędziowie skorzystają z systemu „IRS”, mogą zebrać możliwie najwięcej informacji od sędziów stolikowych i komisarza, jeśli jest obecny.
- * Po zebraniu informacji od sędziów, komisarza i sędziów stolikowych analiza powtórki wideo ma się rozpocząć tak szybko, jak to możliwe.
- * Sędzia główny i co najmniej 1 sędzia pomocniczy (który podjął decyzję) mają uczestniczyć w analizie powtórki wideo przy monitorze. Jeżeli to sędzia główny podjął decyzję, wybierze jednego z sędziów pomocniczych, który weźmie razem z nim udział w analizie powtórki.

- * **Podczas analizowania powtórki wideo, sędzia główny ma upewnić się, że żadna nieuprawniona osoba nie ma dostępu do monitora IRS.**
- * **Analizę powtórki wideo należy przeprowadzić przed przyznaniem przerwy na żądanie lub zmiany oraz zanim gra zostanie wznowiona.**
- * **Po analizie powtórki wideo sędzia, który odgwizdał naruszenie przepisów, zasygnalizuje ostateczną decyzję i grę należy odpowiednio wznowić.**
- * **Początkowa decyzja sędziego(-ów) może być zmieniona tylko wtedy, gdy powtórka wideo dostarcza sędziom wyraźne i przekonujące dowody, aby tę decyzję zmienić.**
- * **Po tym jak sędzia główny podpisze protokół meczu nie można już przeprowadzić analizy powtórki wideo.**

Sędzia w koszykówce



Kiedy można skorzystać z IRS?

Kiedy na koniec kwarty lub dogrywki, należy:

- * Upewnić się, czy piłka opuściła rękę(-ce) zawodnika wykonującego celny rzut do kosza z gry, zanim zabrzmiał sygnał zegara czasu gry.
- * Ustalić, ile czasu powinno pozostać na zegarze czasu gry, po tym, jak:
 - Zawodnik rzucający spowodował wyjście piłki poza boisko.
 - Został popełniony błąd dwudziestu czterech sekund.
 - Został popełniony błąd ośmiu sekund.
 - Został popełniony faul przed końcem kwarty lub dogrywki.

Kiedy zegar czasu gry wskazuje dwie minuty lub mniej w czwartej kwarcie lub każdej dogrywce i należy:

- * Upewnić się, czy piłka opuściła rękę(-ce) zawodnika wykonującego celny rzut do kosza z gry, zanim zabrzmiał sygnał zegara czasu akcji.
- * Upewnić się, czy w sytuacji faula popełnionego z dala od akcji rzutowej:
 - Upłynął czas gry lub czasu akcji.
 - Rozpoczęła się już akcja rzutowa.
 - Piłka wciąż była w rękach(-ce) zawodnika wykonującego rzut do kosza z gry.
- * Upewnić się, czy podjęta decyzja o błędzie nielegalnego dotyknięcia piłki lub ingerencji w jej lot jest prawidłowa.
- * Upewnić się, który zawodnik spowodował wyjście piłki poza boisko.

W każdym momencie meczu, kiedy należy:

- * Określić, czy celny rzut do kosza z gry zaliczyć za dwa , czy za trzy punkty.
- * Określić, czy zawodnikowi faulowanemu podczas niecelnej próby rzutu do kosza z gry należy przyznać dwa, czy trzy rzuty wolne.
- * Określić, czy faul osobisty, niesportowy lub dyskwalifikujący spełnia kryteria takiego faula, czy należy podwyższyć lub obniżyć kwalifikację faula, albo zakwalifikować go jako faul techniczny.
- * Dokonać korekty ustawień zegara czasu gry lub zegara czasu akcji po tym, jak uległy awarii.
- * Zidentyfikować właściwego zawodnika, który ma wykonać rzut(-y) wolny(-e).
- * Określić zaangażowanie członków drużyny, trenerów, asystentów trenerów oraz towarzyszących drużynie członków delegacji podczas jakichkolwiek aktów przemocy.

Źródło

- * <http://lzkosz.pl/aktualnosci/n/424/?fbclid=IwAR17SGiTiRLin3JY3TAvOQACR15Ff-HPDvq8imu3hhUE4vE2G3sitfC5L4A>

Dziękuję za uwagę.



Opracował: Tomasz Wójtowicz