Zmiany w Oficjalnych Przepisach Gry w Koszykówkę 2018

Obowiązują od 1 października 2018 roku

Na wstępie pragniemy zwrócić uwagę, że poniższy tekst przedstawia zmiany w Przepisach gry i Wyposażeniu hali do gry w koszykówkę, jednakże nie pojawi się słowo w słowo w nowej edycji wspomnianych powyżej regulacji, których tekst jednolity Międzynarodowa Federacja koszykówki FIBA planuje opublikować w sierpniu 2018 roku.

Tekst wyróżniony na żółto – zmiany
Tekst czerwony, przekreślony – tekst usunięty

Art. 4 Stroje – akcesoria

Powód zmiany

W celu ujednolicenia ograniczeń dotyczących strojów i wyposażenia graczy, bez wpływu na określony wizerunek widowiska.

Nowy przepis

Jakiekolwiek akcesoria* używane przez jedną drużynę muszą być w tym samym, jednolitym kolorze.

* = Rękawy kompresyjne, nogawki kompresyjne, nakrycia głowy, opaski na nadgarstek/ramię.

Art. 17 Wprowadzenie piłki

Powód zmiany

Aby zapobiegać błędom oraz opóźnianiu gry podczas wprowadzania piłki w ostatnich dwóch (2:00) minutach meczu.

Nowy przepis

17.2.8 Podczas wprowadzenia piłki – kiedy w czwartej (4) kwarcie meczu oraz każdej dogrywce zegar czasu gry wskazuje dwie minuty (2:00) lub mniej – zawodnik obrony nie może wystawiać jakiejkolwiek części ciała ponad linią ograniczającą boisko, aby zakłócić wrzut piłki. Sędzia prewencyjnie użyje sygnału stanowiącego ostrzeżenie podczas wprowadzenia piłki. Naruszenie popełnione po tym ostrzeżeniu prowadzi do orzeczenia faula technicznego wobec winnego gracza.

NIELEGALNE PRZEKROCZENIE LINII OGRANICZAJĄCYCH

Ruch machania ramieniem wzdłuż linii ograniczającej

Art. 24 Kozłowanie

Powód zmiany

Aby uczynić grę bardziej atrakcyjną i dostosować Przepisy do oczekiwań uczestników widowiska.

Nowy przepis

Kozłowanie jest przemieszczaniem żywej piłki przez zawodnika posiadającego ją, poprzez rzucenie lub odbijanie jej o podłogę, lub toczenie jej po podłodze.

Wkreślono z Przepisów: „~~albo celowe rzucenie o tablicę~~".

Art. 29 Dwadzieścia cztery (24) sekundy

Powód zmiany

Skrócenie czasu na rozegranie akcji dla drużyny, która wchodzi w posiadanie piłki będąc na polu ataku. Aby uczynić grę szybszą i umożliwić drużynom oddanie większej liczby rzutów z gry.

Nowy przepis

29.2.3 Kiedykolwiek gra zostaje zatrzymana przez sędziego z powodu faula lub błędu drużyny posiadającej piłkę, to piłka zostanie przyznana drużynie przeciwnej do wprowadzenia spoza boiska. Jeśli piłka zostaje przyznana na:

- polu obrony drużyny wprowadzającej, to zegar czasu akcji należy ustawić na dwadzieścia cztery (24) sekundy.
- polu ataku drużyny wprowadzającej, to zegar czasu akcji należy ustawić na czternaście (14) sekund.

29.2.4 Kiedy w czwartej (4) kwarcie meczu oraz każdej dogrywce zegar czasu gry wskazuje dwie minuty (2:00) lub mniej i zostaje przyznana przerwa na żądanie trenera drużyny, która jest uprawniona do posiadania piłki na polu obrony, to trener tej drużyny ma prawo zdecydować, czy następujące po tej przerwie na żądanie wprowadzenie piłki będzie miało miejsce na linii wprowadzania piłki na polu ataku, naprzeciw stolika sędziowskiego, czy na polu obrony.

Jeśli wprowadzenie piłki nastąpi z linii wprowadzania piłki na polu ataku, naprzeciw stolika sędziowskiego, a zegar czasu akcji:

- Wskazywał czternaście (14) sekund lub więcej w momencie zatrzymania gry, to zegar czasu akcji należy ustawić na czternaście (14) sekund.
- Wskazywał trzynaście (13) sekund lub mniej w momencie zatrzymania gry, to pomiar czasu akcji należy kontynuować od momentu, w którym został zatrzymany.

Jeśli wprowadzenie piłki nastąpi na polu obrony drużyny, to zegar czasu akcji należy ustawić na dwadzieścia cztery (24) sekundy lub kontynuować pomiar od momentu, w którym został zatrzymany, zgodnie z niniejszymi Przepisami.

Art. 35 Faul obustronny

Powód zmiany

Aby uprościć zasady orzekania fauli w sytuacji kiedy dwaj (2) zawodnicy przeciwnych drużyn popełniają faule przeciwko sobie mniej więcej w tym samym czasie.

Nowy przepis

Art. 35 Faul obustronny

35.1 Definicja

35.1.1 Faul obustronny, to sytuacja, kiedy dwaj (2) zawodnicy przeciwnych drużyn popełniają przeciwko sobie faule osobiste mniej więcej w tym samym czasie.

35.1.2 Aby uznać dwa (2) faule jako faul obustronny:
(a) Oba faule są faulami zawodników.

(b) Oba faule są związane z kontaktem fizycznym.
(c) Dwaj (2) zawodnicy przeciwnych drużyn popełniają te faule przeciwko sobie.
(d) Kary za oba faule są jednakowe.

Art. 36 Faul techniczny

Powód zmiany

Aby uniknąć podwójnej kary za faul techniczny oraz zachować równowagę pomiędzy drużyną posiadającą piłkę lub nie.

Nowy przepis

Jeśli zostaje orzeczony faul techniczny, karą jest jeden (1) rzut wolny. Po wykonaniu rzutu wolnego, grę wznowi drużyna, która była w posiadaniu piłki lub miała prawo do jej posiadania w momencie, kiedy faul techniczny został orzeczony.

Art. 39 Bójka

Powód zmiany

Aby zróżnicować sankcje w stosunku do członków personelu ławki drużyny w zależności od tego, czy w sytuacji bójki są w nią aktywnie zaangażowani, czy też nie.

Nowy przepis

Każdy członek personelu ławki drużyny, który po opuszczeniu strefy ławki drużyny jest aktywnie zaangażowany w bójkę zostanie zdyskwalifikowany zgodnie ze stosownym artykułem.

Art. 46 Sędzia główny: obowiązki i uprawnienia / IRS

Powód zmiany

Dodano trzy (3) sytuacje, w których sędziowie mogą skorzystać z systemu IRS.

Nowy przepis

46.12 Ostatnie dwie (2:00) minuty meczu:
- Czy podjęta decyzja o błędzie nielegalnego dotykania piłki lub ingerencji w jej lot jest prawidłowa.

W każdym momencie meczu:
- Czy zawodnikowi faulowanemu podczas niecelnej próby rzutu do kosza z gry należy przyznać dwa (2), czy trzy (3) rzuty wolne.
- Czy faul osobisty, niesportowy lub dyskwalifikujący spełnia kryteria takiego faula lub należy podwyższyć lub obniżyć kwalifikację faula.

Art. 50 Mierzący czas akcji: obowiązki

Powód zmiany

W celu ujednolicenia przepisów należy uznać, że piłka dotknęła obręczy również kiedy żywa piłka zatrzymuje się pomiędzy obręczą a tablicą.

Nowy przepis

Kiedykolwiek żywa piłka zatrzymuje się pomiędzy obręczą a tablicą, z wyjątkiem sytuacji pomiędzy rzutami wolnymi lub po rzucie wolnym będącym częścią kary z posiadaniem piłki, następuje sytuacja rzutu sędziowskiego skutkująca naprzemiennym posiadaniem piłki. Ponieważ należy uznać, że piłka dotknęła obręcz kosza, zegar czasu akcji należy ustawić odpowiednio na czternaście (14) lub dwadzieścia cztery (24) sekundy.

Procedura wprowadzenia piłki w sytuacji faula niesportowego lub dyskwalifikującego

Powód zmiany

Aby przyspieszyć grę oraz umożliwić większą liczbę posiadań piłki przez drużyny, co może skutkować większą liczbą punktów. Jednocześnie redukuje to liczbę skomplikowanych sytuacji, które następują podczas wprowadzenia piłki z przedłużenia linii środkowej.

Nowy przepis

- Każde wprowadzenie piłki stanowiące część kary za faul niesportowy lub dyskwalifikujący nastąpi z linii wprowadzania piłki na polu ataku, naprzeciw stolika sędziowskiego.
- Każde wprowadzenie piłki stanowiące wznowienie gry po sytuacji bójki nastąpi z linii wprowadzania piłki na polu ataku, naprzeciw stolika sędziowskiego.
- We wszystkich przypadkach, drużyna będzie miała czternaście (14) sekund na rozegranie akcji.

Wprowadzenie piłki na rozpoczęcie każdej części meczu innej niż pierwsza kwarta nastąpi z przedłużenia linii środkowej naprzeciw stolika sędziowskiego, jako że nie jest związane z karą za naruszenie przepisów.

B – Protokół meczu

Powód zmiany

Aby wyjaśnić kiedy faul techniczny zapisany trenerowi należy ukarać jednym (1), a kiedy dwoma (2) rzutami wolnymi.

Nowy przepis

38.2.4 Liczba przyznanych rzutów wolnych powinna być następująca:

- Jeżeli została orzeczona dyskwalifikacja asystenta trenera, zmiennika, zawodnika wykluczonego lub towarzyszącego drużynie członka delegacji, w tym również za opuszczenie strefy ławki drużyny w sytuacji bójki, zapisuje się faul techniczny trenera i przyznaje drużynie przeciwnej dwa (2) rzuty wolne.

D – Klasyfikacja drużyn

Powód zmiany

Aby dostosować zasady do nowego formatu eliminacji do Pucharu Świata.

Nowy przepis

W rozdziale „D.3 Walkower" wpisano szczegółowe przypadki kiedy drużyna po raz drugi przegrywa mecz walkowerem w systemie grupowym. Zmiana ma na celu zrównanie liczby meczów wszystkich drużyn we wszystkich grupach.

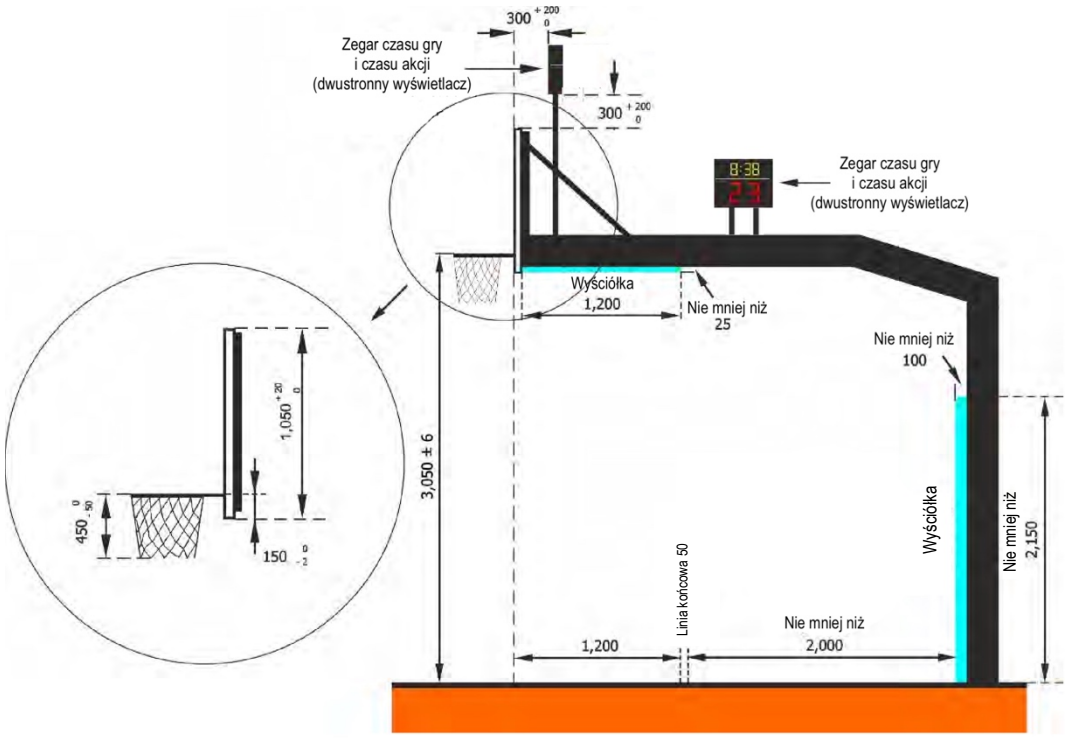
Wyposażenie hali – Zegar czasu akcji

Powód zmiany

Możliwość stosowania dwóch (2) dwustronnych wyświetlaczy zegara czasu akcji (na jednym koszu).

Nowy przepis

Dla poziomu 1 (zalecane także dla poziomów 2 i 3), każdy wyświetlacz zegara czasu akcji ma mieć trzy (3) lub cztery (4) powierzchnie wyświetlające, lub mogą to być dwa (2) dwustronne wyświetlacze. Każde rozwiązanie musi zapewniać, aby wyświetlacze były wyraźnie widoczne dla wszystkich uczestników meczu, w tym również widzów (patrz rysunek poniżej).



Rysunek. Rozmieszczenie wyświetlaczy dwustronnych

Wyświetlacze mogą być wyposażone w:

- sygnalizację świetlną w kolorze czerwonym, na swoim obwodzie, która ma się świecić, tylko wtedy, kiedy brzmi sygnał zegara czasu gry na koniec części meczu (foto 1 poniżej).

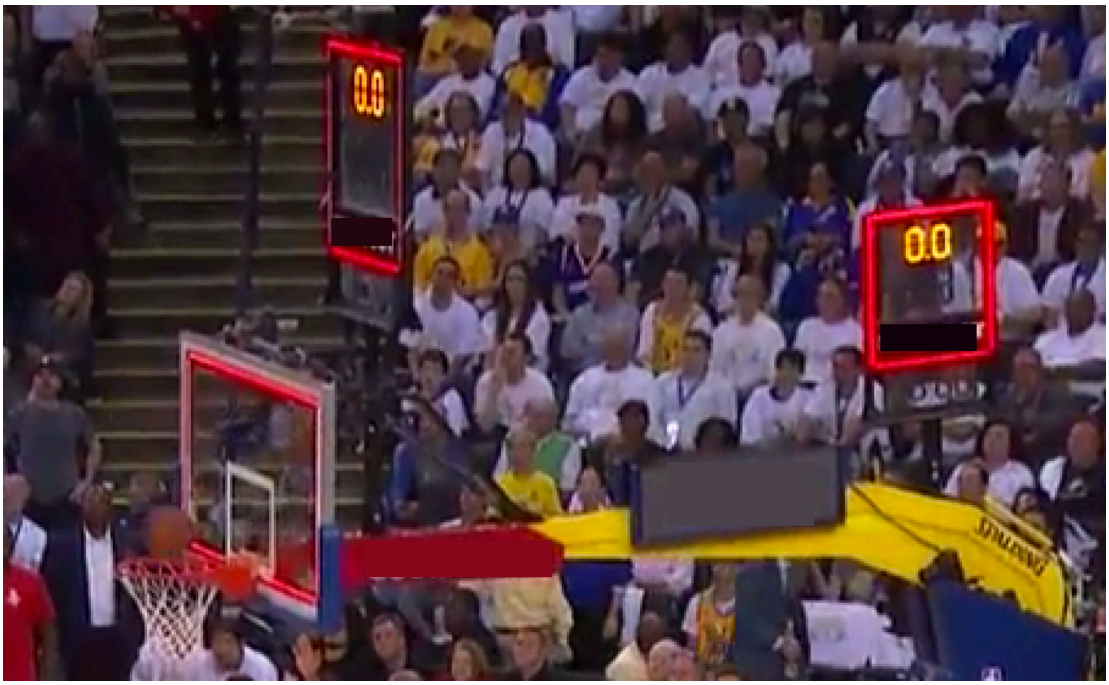


Foto 1. Sygnalizacja świetlna w kolorze czerwonym – na obwodzie

- poziomą linię świetlną w kolorze żółtym, która ma się świecić, tylko wtedy, kiedy brzmi sygnał zegara czasu akcji, i zamontowaną tuż poniżej górnego poziomu sygnalizacji świetlnej w kolorze czerwonym (foto 2 poniżej).

Foto 2. Pozioma linia świetlna w kolorze żółtym