

Zestawienie zmian w Oficjalnych interpretacjach przepisów gry w koszykówkę 2014

Zawodnicy - kontuzja

5-7 Reguła:

Zawodnicy wyznaczeni przez trenera do rozpoczęcia meczu lub też otrzymujący pomoc medyczną pomiędzy rzutami wolnym mogą zostać zmienieni w przypadku kontuzji. Drużyna przeciwna ma prawo zmienić taką samą liczbę zawodników.

Przerwa meczu

8-2 Przykład:

Zawodnik A1 będący w akcji rzutowej jest faulowany przez B1 równo z syreną zegara czasu gry na zakończenie części meczu. W wyniku faula zostają przyznane 2 rzuty wolne.

Interpretacja:

Przerwa w meczu rozpocznie się po zakończeniu wykonywania rzutów wolnych.

Rozpoczęcie i zakończenie części meczu lub meczu

9-4 Przykład:

Pod koniec meczu zawodnik A1 popełnia swój 5 faul i musi opuścić boisko. Drużyna A będzie kontynuować grę w liczbie 4 zawodników z powodu braku zmienników uprawnionych do gry. W tym momencie drużyna B prowadzi więcej niż 15 punktami i trener drużyny B chcąc zademonstrować fair play prosi o możliwość zdjęcia 1 zawodnika swojej drużyny i grę w liczbie 4 zawodników.

Interpretacja:

Prośba trenera drużyny B o możliwość gry w liczbie mniejszej niż 5 zawodników zostaje odrzucona. Tak długo jak drużyna posiada 5 zawodników uprawnionych do gry, muszą oni pozostawać na boisku.

Rzut sędziowski i naprzemienne posiadanie piłki

12-6 Przykład:

Zawodnik A1 w trakcie wyskoku z piłką zostaje legalnie zablokowany przez B1. Następnie obaj zawodnicy opadają na podłoże trzymając jedną lub obie ręce mocno na piłce.

Interpretacja:

Jest to sytuacja rzutu sędziowskiego.

12-7 Przykład:

Zawodnicy A1 i B1 będąc w powietrzu trzymają ręce mocno na piłce. A1 opada na podłoże w ten sposób, że jedna stopa znajduje się na linii ograniczającej boisko.

Interpretacja:

Jest to sytuacja rzutu sędziowskiego.

12-8 Przykład:

A1 wyskakuje z piłką z pola ataku i jest legalnie zablokowany przez B1. Następnie obaj zawodnicy opadają na podłoże trzymając jedną lub obie ręce mocno na piłce. A1 wylądował w ten sposób, że jedna stopa dotyka jego pola obrony.

Interpretacja:

Jest to sytuacja rzutu sędziowskiego.

12-14 Przykład:

Zawodnik A1 trzymając piłkę w rękach wykonuje ciągły ruch w kierunku kosza w celu zdobycia punktów. W tym momencie B1 kładzie mocno ręce na piłce. A1 wykonuje więcej kroków niż zezwalają na to przepisy.

Interpretacja:

Jest to sytuacja rzutu sędziowskiego.

Posiadanie piłki

14-2 Przykład:

Podczas wprowadzania piłki, niezależnie od tego czy zegar czasu gry jest zatrzymany czy też nie, lub w trakcie wykonywania rzutów wolnych, zawodnik, w ocenie sędziego celowo, opóźnia podjęcie piłki lub przyjęcie jej od sędziego.

Interpretacja:

Piłka staje się żywa, gdy sędzia kładzie piłkę na podłodze w pobliżu miejsca wprowadzenia piłki/wykonania rzutu wolnego.

14-3 Przykład:

Drużyna A rozgrywa akcję przez 15 sekund. A1 podaje piłkę do A2 wzdłuż linii końcowej. B1 próbuje przechwycić piłkę wybijając się z boiska. Podczas gdy B1 jest wciąż w powietrzu, piłka:

(a) jest dotknięta jedną ręką przez B1

(b) jest złapana w obie ręce przez B1

i wraca na boisko, gdzie łapie ją A2.

Interpretacja:

(a) Drużyna A jest wciąż w posiadaniu piłki. Pomiar czasu akcji powinien być kontynuowany.

(b) Drużyna B weszła w posiadanie piłki. Zegar czasu akcji powinien zostać skasowany.

Kosz: kiedy zdobyty i jego wartość

16-1 Reguła:

Wartość kosza z gry jest zdeterminowana miejscem na podłożu, na którym znajduje się zawodnik podejmujący próbę rzutu. Rzut wykonany z pola 2-punktowego należy zaliczyć za 2 punkty, a rzut z pola 3-punktowego za 3 punkty. Punkty zalicza się drużynie atakującej kosz (przeciwnika) do którego wpadła piłka.

UWAGA! Zmiana w stosunku do poprzedniej interpretacji. O wartości kosza decyduje miejsce wypuszczenia piłki przez rzucającego, a nie ostatniego dotknięcia, jeżeli piłka rzucona do kosza została jeszcze dotknięta w locie do kosza.

16-2 Przykład:

A1 wykonuje rzut do kosza z gry z pola rzutów za 3 punkty. Piłka będąca w locie wznoszącym jest legalnie dotknięta przez:

(a) gracza ataku

(b) gracza obrony

który wybija się z pola rzutów za 2 punkty drużyny A. Następnie piłka wpada do kosza

Interpretacja:

W obydwu przypadkach drużynie A należy zaliczyć 3 punkty, ponieważ rzut wykonywany był z pola rzutów za 3 punkty.

Wprowadzenie piłki

17-15 Reguła:

Występują inne sytuacje, niż te wymienione w Art. 17.2.3, w których wprowadzenie piłki spoza boiska powinno nastąpić na przedłużeniu linii środkowej, naprzeciwko stolika sędziowskiego.

17-16 Przykład:

(a) Zawodnik wprowadzający piłkę spoza boiska na przedłużeniu linii środkowej naprzeciwko stolika sędziowskiego popełnia błąd i piłka zostaje przyznana drużynie przeciwnej do wprowadzenia z tego samego miejsca.

(b) jeżeli podczas sytuacji bójkii członkowie obydwu drużyn zostają zdyskwalifikowani, po czym nie ma żadnych innych kar do wykonania, a kiedy gra została zatrzymana drużyna miała kontrolę nad piłką lub miała do niej prawo. **Drużynie wprowadzającej piłkę pozostanie jedynie tyle czasu na zegarze czasu akcji, ile wskazywał on w momencie przerwania gry przez sędziów.**

Interpretacja:

We wszystkich powyższych sytuacjach zawodnik wprowadzający piłkę spoza boiska może podać ją do partnera znajdującego się w dowolnym miejscu na boisku.

17-26 Przykład:

Zawodnik A1 wprowadza piłkę spoza boiska w pobliżu linii środkowej

(a) na swoim polu obrony i ma prawo podać piłkę w dowolne miejsce na boisku.

(b) na swoim polu ataku i ma prawo podać piłkę wyłącznie na pole ataku.

(c) na rozpoczęcie 2 kwarty z przedłużenia linii środkowej, naprzeciw stolika sędziowskiego i ma prawo podać piłkę w dowolne miejsce na boisku.

Po tym jak A1 ma piłkę w swojej dyspozycji, wykonuje 1 normalny krok w bok zmieniając swoje umiejscowienie względem pola ataku lub pola obrony.

Interpretacja:

We wszystkich przypadkach A1 ma prawo podać piłkę na pole ataku i/lub na pole obrony takie jakie miał w swojej początkowej pozycji.

17-28 Przykład:

Zawodnik B1 zostaje ukarany faulem technicznym, gdy na zegarze czasu gry pozostaje 1:03 do końca 4 kwarty. Dowolny zawodnik drużyny A wykona 1 rzut wolny, po którym zostaje przyznana przerwa na żądanie dla drużyny A.

Interpretacja:

Gra zostanie wznowiona przez drużynę A z przedłużenia linii środkowej naprzeciw stolika sędziowskiego.

Przerwa na żądanie

18/19-15 Reguła:

Każda przerwa na żądanie trwa jedną (1) minutę. Drużyny muszą powrócić na boisko niezwłocznie po tym, jak sędzia zagwiżdże i przywoła drużyny. Zdarza się, że drużyny przedłużają przerwę na żądanie, zyskując w ten sposób korzyść i powodując opóźnienie gry. W takim przypadku sędzia musi ostrzec drużynę. Jeśli drużyna nie reaguje na

ostrzeżenie, zostanie jej przyznana dodatkowa przerwa na żądanie. Jeżeli drużyna nie ma więcej przerw na żądanie do wykorzystania, może zostać orzeczone przewinienie techniczne

za opóźnianie gry przeciwko trenerowi tej drużyny, zapisane w protokole jako „**B**”.

UWAGA! Zmiana w stosunku do poprzedniej interpretacji. W takiej sytuacji zostaje orzeczone przewinienie techniczne dla trenera, które jest zapisane w protokole jako „B”. W poprzedniej interpretacji było zapisane jako „C”.

18/19-17 Reguła:

Jeśli drużyna nie wykorzysta swojej pierwszej przerwy na żądanie zanim zegar czasu gry wskaże dwie (2:00) minuty do zakończenia drugiej połowy meczu, sekretarz wykreśla dwiema równoległymi liniami poziomymi pierwszą z trzech rubryk przeznaczonych dla tej drużyny w drugiej połowie meczu.

18/19-19 Przykład:

Zegar czasu gry wskazuje 2:09 do zakończenia 4 kwarty, gdy trener drużyny A prosi o swoją 1 przerwę na żądanie w 2 połowie meczu. Na 1:58 do zakończenia 4 kwarty piłka wychodzi poza boisko i zegar czasu gry zostaje zatrzymany. W tym momencie drużynie A zostaje przyznana przerwa na żądanie.

Interpretacja:

Sekretarz powinien wykreślić dwiema równoległymi liniami poziomymi pierwszą z trzech rubryk przeznaczonych dla drużyny A w drugiej połowie meczu, ponieważ w momencie przyznania przerwy na żądanie zegar czasu gry wskazywał 1:58 do zakończenia 4 kwarty meczu. Przyznana przerwa na żądanie powinna zostać wpisana w drugą rubrykę. Drużynie A pozostanie tylko 1 przerwa na żądanie w tej części meczu.

Kozłowanie

24-4 Przykład:

Zawodnik A1 kończy kozłowanie.

(a) A1 traci równowagę. Jego noga obrotu pozostaje w stałym kontakcie z jednym punktem na podłożu a zawodnik trzymając piłkę w obydwu rękach dotyka nią parkietu raz lub więcej razy.

Interpretacja:

Zagranie legalne ponieważ A1 nie przestawia nogi obrotu.

Kroki

25-5 Reguła:

Jeśli zawodnik jest faulowany w trakcie akcji rzutowej i kończy ją celnym koszem, ale popełniła błąd kroków po faulu, to punkty nie mogą zostać zaliczone. Rzuty wolne powinny zostać przyznane jak po normalnym faulu w trakcie akcji rzutowej.

8 sekund

28-10 Reguła:

Pomiar okresu 8 sekund należy kontynuować, jeśli ta sama drużyna, która była w posiadaniu piłki, będzie wprowadzać piłkę z przedłużenia linii środkowej, naprzeciwko stolika sędziowskiego lub z pola obrony. Sędzia, wręczając piłkę zawodnikowi wprowadzającemu ją do gry, powinien poinformować go o ilości czasu pozostałego na wprowadzenie piłki na pole ataku.

28-11 Przykład:

A1 kozłuje piłkę na polu obrony przez 4 sekundy, gdy dochodzi do bójki. Zmiennicy A7 i B9 zostają zdyskwalifikowani za opuszczenie strefy ławki podczas bójki. Wszystkie równe kary zostają skasowane i grę rozpocznie drużyna A wprowadzeniem piłki z przedłużenia linii środkowej naprzeciwko stolika sędziowskiego. A2 podaje piłkę do A3 znajdującego się na swoim polu obrony.

Interpretacja:

Drużyna A będzie miała 4 sekundy na wprowadzenie piłki na pole ataku.

24 sekundy

29/50-32 Reguła:

Po tym jak z jakiegokolwiek powodu piłka dotyka obręczy kosza przeciwnika, zegar czasu akcji powinien zostać ustawiony na 14 sekund, jeśli drużyna, która odzyskuje posiadanie piłki jest tą samą drużyną, która posiadała piłkę przed tym jak dotknęła ona obręczy.

UWAGA! Zmiana w stosunku do poprzedniej interpretacji. Obecnie należy ustawić 14 sekund na zegarze czasu akcji. W poprzedniej interpretacji były to 24 sekundy.

29/50-33 Przykład:

Piłkę podawaną pomiędzy A1 i A2 wybija zawodnik B2 w ten sposób, że dotyka ona obręczy. Następnie A3 wchodzi w posiadanie piłki.

Interpretacja: Zegar czasu akcji powinien być ustawiony na 14 sekund w momencie, gdy A3 wejdzie w posiadanie piłki.

29/50-34 Przykład:

A1 wykonuje próbę rzutu do kosza z gry gdy

(a) 4 sekundy

(b) 20 sekund

pozostało na zegarze czasu akcji. Piłka dotyka obręczy i po zbiórce jest w posiadaniu A2.

Interpretacja:

W obydwu przypadkach zegar czasu akcji powinien być ustawiony na 14 sekund bez względu na to, czy A2 wejdzie w posiadanie piłki na swoim polu ataku czy obrony.

29/50-35 Przykład:

A1 wykonuje próbę rzutu do kosza z gry. Piłka dotyka obręczy. Następnie B1 dotyka piłki, po czym A2 wchodzi w posiadanie piłki.

Interpretacja:

Zegar czasu akcji powinien być ustawiony na 14 sekund gdy A2 wejdzie w posiadanie piłki.

29/50-36 Przykład:

A1 wykonuje próbę rzutu do kosza z gry. Piłka dotyka obręczy. Następnie B1 dotyka piłki, po czym wchodzi ona poza boisko.

Interpretacja:

Drużyna A wprowadzi piłkę w miejscu najbliższym naruszenia przepisów. Zegar czasu akcji powinien zostać ustawiony na 14 sekund niezależnie od tego, czy wprowadzenie piłki będzie miało miejsce z pola ataku czy też z pola obrony drużyny A.

29/50-37 Przykład:

Pod koniec okresu 24 sekund, A1 rzuca piłkę w kierunku obręczy w celu zresetowania zegara czasu akcji. Piłka dotyka obręczy. Następnie B1 dotyka piłkę w ten sposób, że wychodzi ona poza boisko na polu obrony drużyny A.

Interpretacja:

Drużyna A wprowadzi piłkę na swoim polu obrony. Zegar czasu akcji powinien zostać ustawiony na 14 sekund.

29/50-38 Przykład:

A1 wykonuje próbę rzutu do kosza z gry. Piłka dotyka obręczy. Następnie A1 trąca piłkę, po czym A3 wchodzi w posiadanie piłki.

Interpretacja:

Zegar czasu akcji powinien być ustawiony na 14 sekund gdy A3 wejdzie w posiadanie piłki na boisku.

29/50-39 Przykład:

A1 wykonuje próbę rzutu do kosza z gry. Piłka dotyka obręczy. W trakcie zbiórki B2 fauluje A2. Jest to 3 faul drużyny B w tej kwarcie.

Interpretacja:

Drużyna A wprowadzi piłkę w miejscu najbliższym naruszenia przepisów. Zegar czasu akcji powinien być ustawiony na 14 sekund.

29/50-40 Przykład:

A1 wykonuje próbę rzutu do kosza z gry. Piłka wpada do kosza. Następnie B2 fauluje A2. Jest to 3 faul drużyny B w tej kwarcie.

Interpretacja:

Drużyna A wprowadzi piłkę w miejscu najbliższym naruszenia przepisów. Zegar czasu akcji powinien być ustawiony na 14 sekund.

29/50-41 Przykład:

A1 wykonuje próbę rzutu do kosza z gry. Piłka dotyka obręczy. W trakcie zbiórki orzeczono piłkę przetrzymaną pomiędzy zawodnikami A2 oraz B2. Strzałka naprzemiennego posiadania piłki wskazuje drużynę A.

Interpretacja:

Drużyna A wprowadzi piłkę najbliższym miejsca orzeczenia piłki przetrzymanej. Zegar czasu akcji powinien być ustawiony na 14 sekund.

29/50-42 Przykład:

A1 wykonuje próbę rzutu do kosza z gry. Piłka zatrzymuje pomiędzy obręczą a tablicą. Strzałka naprzemiennego posiadania piłki wskazuje drużynę A. Zegar czasu akcji wskazuje 8 sekund.

Interpretacja:

Drużyna A wprowadzi piłkę zza linii końcowej, obok tablicy. Zegar czasu akcji powinien wskazywać 8 sekund i pomiar powinien być kontynuowany.

29/50-43 Przykład:

A1 podaje piłkę na alley-oop'a do A2. A2 nie łapie piłki, piłka dotyka obręczy, po czym w jej posiadanie wchodzi A3.

Interpretacja:

Zegar czasu akcji powinien być ustawiony na 14 sekund gdy A3 wejdzie w posiadanie piłki na boisku. A3 popełnia błąd powrotu piłki na pole obrony, jeśli dotknie piłki na swoim polu obrony.

29/50-44 Przykład:

A1 zbiera piłkę w obronie. W trakcie podania do A2 zawodnik B1 wybija piłkę z jego rąk. Następnie piłka dotyka obręczy i jest złapana przez B2.

Interpretacja:

Ponieważ piłka nie była w posiadaniu drużyny, która posiadała ją przed tym jak piłka dotknęła obręczy, zegar czasu akcji dla drużyny B powinien być ustawiony na 24 sekundy.

29/50-45 Reguła:

Kiedykolwiek drużyna wchodzi w posiadanie żywej piłki na polu obrony lub na polu ataku i zegar czasu gry wskazuje 14 sekund bądź mniej, zegar czasu akcji powinien być wygaszony.

UWAGA! Zmiana w stosunku do poprzedniej interpretacji. Obecnie należy wygasić zegar czasu akcji, gdy wskazuje 14 sekund bądź mniej. W poprzedniej interpretacji były to 24 sekundy bądź mniej.

29/50-49 Przykład:

Zegar czasu gry wskazuje 23 sekundy, kiedy drużyna A wchodzi w posiadanie piłki. Zawodnik tej drużyny wykonuje próbę rzutu do kosza w momencie, kiedy zegar czasu gry wskazuje 19 sekund. Piłka dotyka obręczy i A2 zbiera piłkę.

Interpretacja:

Zegar czasu akcji nie powinien zostać włączony, gdy drużyna A początkowo weszła w posiadanie piłki. Powinien on jednak zostać ustawiony na 14 sekund, gdy A2 wchodzi w posiadanie piłki i zegar czasu gry wskazuje więcej niż 14 sekund.

Powrót piłki na pole obrony

30-5 Przykład:

Zawodnik A1 stojąc okrakiem nad linią środkową wprowadza piłkę na rozpoczęcie 2 kwarty meczu i podaje ją do zawodnika A2. A2 wyskakuje ze swojego pola ataku, będąc w powietrzu łapie piłkę i ląduje:

- (a) obydwoma stopami na swoim polu obrony.
- (b) okrakiem nad linią środkową.
- (c) okrakiem nad linią środkową i rozpoczyna kozłowanie na swoim polu obrony lub podaje do zawodnika znajdującego się na polu obrony drużyny A.

Interpretacja:

Drużyna A popełnia błąd. Zawodnik A1 ustanowił posiadanie piłki przez drużynę A. Zawodnik A2 wyskakując z pola ataku i łapiąc piłkę w powietrzu ustanowił posiadanie piłki przez drużynę A na polu ataku. We wszystkich przypadkach zawodnik A2 dotykając swojego pola obrony spowodował błąd nielegalnego powrotu piłki na pole obrony.

30-9 Przykład:

A1 stojący obiema stopami na polu obrony w pobliżu linii środkowej, wykonuje podanie kozłem do A2, który także stoi obiema stopami na polu obrony w pobliżu linii środkowej. Podczas podania piłka dotyka pola ataku zanim dotyka zawodnika A2.

Interpretacja:

Zagranie legalne. Błąd powrotu piłki na pole obrony nie został popełniony ponieważ żaden z zawodników drużyny A trzymając piłki nie dotknął pola ataku. Jednakże w momencie, gdy piłka dotyka pola ataku jednocześnie wchodząc na pole ataku, pomiar 8 sekund powinien być zatrzymany. Nowy pomiar 8 sekund powinien rozpocząć się w momencie dotknięcia piłki przez A2.

30-11 Przykład:

Drużyna A jest w posiadaniu piłki na swoim polu ataku, kiedy piłka jest równocześnie dotknięta przez A1 oraz B1 i wraca na pole obrony drużyny A, gdzie dotyka ją A2.

Interpretacja:

Drużyna A popełnia błąd nielegalnego powrotu piłki na pole obrony.

Nielegalne dotknięcie piłki i ingerencja w jej lot

31-14 Przykład:

Piłka będąca w locie opadającym do kosza w trakcie rzutu do kosza z gry wykonywanego przez A1 jest dotykana równocześnie przez A2 i B2. Następnie piłka

- (a) wpada do kosza
- (b) nie wpada do kosza

Interpretacja:

W obu przypadkach punkty nie mogą zostać zaliczone. Jest to sytuacja rzutu sędziowskiego.

Zetknięcia osobiste: ogólne zasady

33-1 Reguła:

Celem wprowadzenia półkola podkoszowego jest nienagradzanie zawodnika obrony, który zajął pozycję pod własnym koszem, w celu uzyskania faula szarży zawodnika ataku będącego w posiadaniu piłki i penetrującego w kierunku kosza przeciwnika. Przepis półkola podkoszowego ma zastosowanie, gdy:

(a) Zawodnik obrony ma **jedną lub obie stopy wewnątrz półkola** (zobacz Diagram 1). Linia półkola **jest** jego częścią.

(b) Zawodnik ataku penetruje w kierunku kosza przechodząc przez linie półkola podkoszowego i wykonuje próbę rzutu do kosza lub podania będąc w powietrzu.

(...)

UWAGA! Zmiana w stosunku do poprzedniej interpretacji. Obecnie aby zastosować przepis o półkolu podkoszowym zawodnik musi mieć jedną lub obie nogi wewnątrz półkola. Poprzednia interpretacja wymagała, aby zawodnik miał obie nogi wewnątrz półkola. Ponadto linia półkola podkoszowego jest już jego częścią. Umieszczenie wewnątrz/poza półkolem podkoszowym obrazuje poniższy diagram:



Faul obustronny

35-3 Reguła:

Aby uznać, że w przypadku dwóch fauli, miał miejsce faul obustronny, muszą zostać spełnione następujące warunki:

- (a) oba faule muszą zostać popełnione przez zawodników.
- (b) oba faule muszą być związane z kontaktem.
- (c) oba faule muszą zostać popełnione przez zawodników przeciwnych drużyn.
- (d) oba faule muszą zostać popełnione mniej więcej w tym samym czasie.

35-5 Przykład:

Po zbiórce zawodnik A1 znieważa słownie zawodnika B1, który w odwecie uderza go pięścią.

Interpretacja:

Nie jest to faul obustronny. Należy orzec faul techniczny dla A1 i faul dyskwalifikujący dla B1. Po wykonaniu 1 rzutu wolnego przed dowolnego zawodnika drużyny B, zawodnik A1 wykona 2 rzuty wolne i prawo do posiadania piłki będzie miała drużyna A.

35-6 Przykład:

W walce o pozycję zawodnik B1 odpycha zawodnika A1 i zostaje ukarany faulem osobistym. W tym samym czasie B1 uderza A1 łokciem. Zetknięcie to zostaje ocenione przez sędziego jako faul niesportowy.

Interpretacja:

Jest to faul obustronny. Gra zostanie wznowiona wprowadzeniem piłki przez drużynę A z miejsca najbliższej naruszenia przepisów, ponieważ drużyna A była w posiadaniu piłki w momencie wystąpienia faula obustronnego.

Faul techniczny

36-22 Reguła:

Zawodnik podlega dyskwalifikacji, gdy zostaje ukarany 2 faulami technicznymi.

36-23 Przykład:

Zawodnik A1 został ukarany faulem technicznym za wieszanie się na obręczy w trakcie 1 połowy meczu. Drugi faul techniczny został orzeczony przeciwko temu zawodnikowi w 2 połowie za jego niesportowe zachowanie.

Interpretacja:

A1 powinien zostać zdyskwalifikowany. Ponadto musi udać się do szatni swojej drużyny i pozostać w niej przez czas trwania meczu lub jeżeli będzie wolał, opuścić budynek. Drugi faul techniczny jest jedynym faulem, który należy orzec i żadnej dodatkowej kary za dyskwalifikację nie przyznaje się. Sekretarz musi natychmiast zawiadomić sędziego, o tym że zawodnik popełnił dwa faule techniczne i podlega dyskwalifikacji.

Faul dyskwalifikujący

38-1 Reguła:

Osoba zdyskwalifikowana nie jest już członkiem drużyny lub personelu ławki drużyny. Z tego powodu nie może podlegać żadnej dodatkowej karze za swoje niesportowe zachowanie.

38-2 Przykład:

A1 jest zdyskwalifikowany za rażąco niesportowe zachowanie. W trakcie opuszczania boiska znieważa słownie sędziego.

Interpretacja:

A1 został wcześniej zdyskwalifikowany i nie może być dodatkowo ukarany. Sędzia lub komisarz, jeśli jest obecny, powinni przesłać organizatorowi rozgrywek raport opisujący zdarzenie.

38-5 Reguła:

Kiedy zmiennik, zawodnik wykluczony lub członek drużyny zostaje zdyskwalifikowany i w związku z tym trener zostaje ukarany faulem technicznym zapisanym w protokole jako "B", faul ten powinien być ukarany tak jak każdy faul techniczny.

38-6 Przykład:

A1 popełnił swój 5 faul. Sfrustrowany obraża werbalnie sędziego i zostaje zdyskwalifikowany.

Interpretacja:

Faul zostaje zapisany trenerowi drużyny A jako "B". Karą jest 1 rzut wolny oraz posiadanie piłki dla drużyny B.

Sytuacje specjalne

42-5 Przykład:

A1 będący w akcji rzutowej jest faulowany niesportowo przez B1. Rzut jest celny. Następnie A1 popełnia faul techniczny.

Interpretacja:

Należy zaliczyć 2 punkty zawodnikowi A1. Kary za faul niesportowy oraz faul techniczny w postaci 1 rzutu wolnego i posiadania piłki należy skasować. Grę należy wznowić jak po normalnym koszu wprowadzeniem piłki z dowolnego miejsca na linii końcowej.

Sędziowie: obowiązki i uprawnienia

46-1 Reguła:

Procedura użycia systemu powtórek wideo Instant Replay System (IRS):

1. Przegląd powtórek wideo w systemie IRS jest prowadzony przez sędziów.
2. Jeśli sędziowie podjęli decyzję, która podlega weryfikacji przy pomocy systemu IRS, decyzja ta (początkowa) musi zostać zakomunikowana przez sędziów na boisku.
3. Przed oglądnięciem powtórki wideo w systemie IRS, sędziowie powinni zebrać możliwie jak najwięcej informacji od sędziów stolikowych i komisarza, jeśli jest obecny.
4. Sędzia główny podejmuje decyzję, czy system IRS będzie użyty, czy też nie. Jeśli nie będzie użyty, początkowa decyzja zostaje utrzymana.
5. Po oglądnięciu powtórki wideo w systemie IRS, początkowa decyzja sędziów może zostać skorygowana jedynie w przypadku, gdy IRS dostarcza jasnych i przekonujących wizualnie dowodów na jej skorygowanie.
6. Użycie systemu IRS może mieć miejsce jedynie przed rozpoczęciem kolejnej części meczu lub też przed podpisaniem przez sędziów protokołu, o ile konkretny przepis nie stanowi inaczej.
7. Sędziowie powinni zatrzymać obie drużyny na boisku po zakończeniu 2 kwarty meczu, jeśli system IRS jest użyty w celu zdecydowania czy miał miejsce:
 - faul odgwizdany przed zakończeniem 2 kwarty meczu,
 - błąd wyjścia piłki poza boisko popełniony przez zawodnika rzucającego,
 - błąd 24-sekund,

- błąd 8 sekund,

- w sytuacji, gdy dodatkowy czas powinien zostać doliczony do czasu gry.

8. Sędziowie powinni zatrzymać obie drużyny na boisku po zakończeniu 4 kwarty meczu lub każdej dogrywki, jeśli system IRS jest użyty w dowolnej sytuacji.

9. Oglądnięcie powtórki w systemie IRS powinno zostać przeprowadzone najszybciej jak to tylko możliwe. W przypadku wystąpienia problemów technicznych związanych z systemem IRS, sędziowie mogą wydłużyć czas jaki jest niezbędny na oglądnięcie powtórki.

10. W przypadku awarii systemu IRS i braku dostępności zapasowego wyposażenia, system IRS nie może być użyty.

11. W trakcie oglądania powtórki wideo w systemie IRS, sędziowie powinni upewnić się, że żadne nieautoryzowane osoby nie mają dostępu do monitora w systemie IRS.

12. Po oglądnięciu powtórki wideo w systemie IRS, sędziowie powinni w sposób jasny zakomunikować ostateczną decyzję przed stolikiem sędziowskim oraz, jeśli to niezbędne, również trenerom obu drużyn.

46-2 Przykład:

Zawodnik A1 oddaje celny rzut do kosza z gry w momencie, kiedy rozbrzmiewa sygnał końca kwarty lub meczu. Dwa lub trzy punkty zostają zaliczone przez sędziów. Sędziowie nie są pewni czy rzut został oddany zanim zabrzmiał sygnał kończący kwartę lub mecz.

Interpretacja:

Jeżeli powtórka IRS potwierdza, że piłka opuściła rękę(-ce) zawodnika po zakończeniu kwarty lub meczu, wtedy zdobyty kosz zostanie anulowany. Jeżeli dzięki podglądowi IRS stwierdzi się, że piłka opuściła ręce zawodnika zanim zabrzmiał sygnał zegara czasu gry na koniec kwarty lub meczu, wtedy sędzia główny potwierdzi zdobycie dwóch lub trzech punktów przez drużynę A.

46-3 Przykład:

Drużyna B prowadzi dwoma (2) punktami. Sygnał zegara czasu gry brzmi na koniec kwarty lub meczu, kiedy zawodnik A1 rzuca z gry i zdobywa dwa punkty. Sędziowie nie są pewni, czy rzut A1 powinien być zaliczony jako trzypunktowy.

Interpretacja:

Podgląd IRS może być użyty w każdej chwili, żeby zdecydować, czy celny rzut z gry powinien zostać zaliczony za dwa lub trzy punkty.

46-4 Przykład:

A1 rzuca do kosza z gry z pola rzutów za trzy punkty i mniej więcej w tym samym czasie zabrzmiał sygnał zegara czasu gry na koniec kwarty meczu. Sędziowie nie są pewni, czy A1 nie dotknął linii ograniczającej boisko podczas tego rzutu.

Interpretacja:

System IRS może być użyty, żeby zdecydować czy celny rzut z gry został oddany, zanim zabrzmiał sygnał zegara czasu gry na koniec tej kwarty. W takim wypadku powtórka IRS może ponadto zdecydować, czy i jak wiele czasu pozostanie na zegarze czasu gry, jeżeli został popełniony przez zawodnika rzucającego błąd wyjścia piłki poza boisko.

46-5 Przykład:

A1 rzuca celnie do kosza z gry, gdy mniej więcej w tym samym czasie zabrzmiał sygnał zegara czasu gry na koniec kwarty meczu. Sędziowie nie są pewni, czy nie został popełniony błąd 24 sekund.

Interpretacja:

Podgląd IRS może być użyty, żeby zdecydować czy celny rzut z gry został oddany, zanim zabrzmiał sygnał zegara czasu gry na koniec kwarty meczu. Powtórka IRS może ponadto zdecydować czy i jak wiele czasu zostanie wyświetlone na zegarze czasu gry, jeżeli został popełniony błąd 24 sekund.

46-6 Przykład:

A1 rzuca celnie do kosza z gry, gdy mniej więcej w tym samym czasie zabrzmiał sygnał zegara czasu gry na koniec kwarty meczu. Sędziowie nie są pewni, czy drużyna A nie popełniła błędu 8 sekund.

Interpretacja:

Podgląd IRS może być użyty w celu podjęcia decyzji na koniec kwarty, czy celny rzut z gry został oddany, zanim zabrzmiał sygnał zegara czasu na koniec kwarty meczu.. W takim wypadku podgląd

IRS może ponadto zdecydować, czy i jak wiele czasu pozostanie wyświetlone na zegarze czasu gry, jeżeli został popełniony błąd 8 sekund.

46-7 Przykład:

Drużyna B prowadzi dwoma (2) punktami. Sygnał końca kwarty lub końca meczu rozbrzmiewa, kiedy zawodnik B1 popełnia faul osobisty na kozłującym zawodniku A1. Jest to piąty faul drużyny B.

Interpretacja:

Podgląd IRS może zostać wykorzystany do rozstrzygnięcia czy faul został orzeczone zanim upłynął czas gry. Jeżeli tak, dwa rzuty wolne powinny być przyznane zawodnikowi A1 i zegar czasu gry powinien być skorygowany.

46-8 Przykład:

A1 rzuca do kosza z gry i jest faulowany przez B1. Mniej więcej w tym samym czasie zabrzmiał sygnał zegara czasu gry na koniec kwarty. Rzut z gry okazał się niecelny.

Interpretacja:

Podgląd IRS może być użyty w celu podjęcia decyzji, czy zawodnik B1 popełnił faul zanim zabrzmiał sygnał zegara czasu gry. Jeżeli podgląd IRS potwierdzi, że faul został popełniony przed końcem kwarty, zegar czasu gry powinien być skorygowany i rzuty wole przyznane zawodnikowi A1. Jeżeli powtórka IRS potwierdzi, że faul został popełniony po sygnale kończącym kwartę meczu, faul zawodnika B1 zostaje pominięty i żadne rzuty wolne nie powinny zostać przyznane A1 chyba, że B1 faulował niesportowo lub popełnił faul dyskwalifikujący. Wówczas jest to faul popełniony w trakcie przerwy meczu.

46-9 Przykład:

Zegar czasu gry wskazuje 5:53 do końca pierwszej kwarty meczu, gdy piłka toczy się po boisku, a następnie przy linii bocznej A1 i B1 próbują wejść w jej posiadanie. Piłka wychodzi poza boisko i zostaje przyznana drużynie A celem wprowadzenia jej do gry. Sędziowie nie są pewni, który gracz spowodował wyjście piłki poza boisko.

Interpretacja:

Sędziowie nie mogą użyć podglądu IRS, żeby zidentyfikować gracza, który spowodował wyjście piłki poza boisko. System IRS może być użyty w tym celu tylko wtedy, gdy zegar czasu gry wskazuje dwie (2:00) minuty lub mniej w czwartej kwarcie meczu lub w każdej dogrywce.

46-10 Przykład:

A1 rzuca do kosza z gry, piłka wpada do kosza i sędziowie zaliczają 3 punkty. Sędziowie nie są pewni, czy rzut został oddany z pola rzutów za trzy punkty.

Interpretacja:

System IRS może być użyty w dowolnym momencie meczu, aby zdecydować, czy celny rzut do kosza należy zaliczyć za dwa czy za trzy punkty. Urządzenie IRS powinno być użyte przy pierwszej okazji, gdy zegar czasu gry jest zatrzymany i piłka jest martwa.

46-11 Przykład:

A1 jest faulowany przez B1 i zostają orzeczone dwa rzuty wolne. Sędziowie nie są pewni, który zawodnik powinien wykonać rzuty wolne.

Interpretacja:

System IRS może być użyty w dowolnym momencie meczu, aby zdecydować, który zawodnik powinien wykonywać rzuty wolne zanim piłka zostanie oddana do dyspozycji zawodnikowi mającemu wykonać pierwszy rzut wolny. Urządzenie IRS w dalszym ciągu może być użyte po tym, jak piłka jest w dyspozycji zawodnika wykonującego rzut wolny, i jeśli system IRS pokaże, że niewłaściwy zawodnik wykonuje rzuty wolne, to ma miejsce pomyłka możliwa do naprawienia związana z zezwoleniem niewłaściwemu zawodnikowi na wykonanie rzutu(-ów) wolnego(-ych). Rzut(-y) wolny(-e) zostaje(-ną) anulowany(-e) oraz posiadanie piłki, jeśli jest częścią kary, zostaje anulowane. Piłka zostaje przyznana przeciwnikom do wprowadzenia spoza boiska na przedłużeniu linii rzutów wolnych.

46-12 Przykład:

A1 i B1 wzajemnie się popychają, a następnie inni gracze zaczynają brać udział w bójce. Po kilku minutach sędziowie przywracają porządek na boisku.

Interpretacja:

Kiedy tylko porządek zostanie przywrócony, sędziowie mogą użyć systemu IRS, żeby zidentyfikować członków drużyn oraz osoby towarzyszące, które brały udział w bójce. Po przeanalizowaniu sytuacji bójki sędzia główny podejmuje ostateczną decyzję, przekazując ją w sposób przejrzysty i zrozumiały, będąc zwrócony przodem do stolika sędziowskiego, jak również informuje, o podjętej decyzji, trenerów obu drużyn.

46-13 Przykład:

Zegar czasu gry wskazuje 1:45 do zakończenia dogrywki, kiedy A1 będąc blisko linii bocznej podaje do A1. Podanie przecina B1 wybijając piłkę poza boisko. Sędziowie nie są pewni swojej decyzji, czy A1 podczas podania nie znajdował się poza boiskiem.

Interpretacja:

System IRS nie może zostać użyty w celu zdecydowania, czy zawodnik był lub piłka była poza boiskiem.

46-14 Przykład:

Na 1:37 do zakończenia 4 kwarty piłka wychodzi poza boisko. Prawo do posiadania piłki zostaje przyznane drużynie A, która prosi o przerwę na żądanie. Sędziowie nie są pewni, który zawodnik spowodował wyjście piłki poza boisko.

Interpretacja:

System powtórek wideo IRS może być użyty do sprawdzenia, który zawodnik spowodował wyjście piłki poza boisko. Przerwa na żądanie rozpocznie się dopiero po zakończeniu oglądania powtórki wideo w systemie IRS.

46-15 Reguła:

Przed rozpoczęciem meczu sędzia główny akceptuje urządzenie IRS oraz informuje obydwu trenerów o jego dostępności. Tylko system IRS zaakceptowany przez sędziego głównego, może zostać użyty do powtórnego oglądania sytuacji.

46-16 Przykład:

Zawodnik A1 rzuca do kosza, kiedy rozbrzmiewa sygnał zegara czasu gry na koniec meczu. Rzut jest celny. Nie ma zaaprobowanego systemu IRS, jednakże menadżer drużyny B oświadcza, że mecz został nagrany z podwyższenia na kamerze jego zespołu i przedstawi sędziom materiał video do obejrzenia.

Interpretacja:

Prośba o powtórkę zostanie odrzucona.

Opracowali: Jakub Sikora, Grzegorz Buczak, Michał Stemler. DZKosz