

Zestawienie zmian w Oficjalnych przepisach gry w koszykówkę 2014

Boisko

2.4.7 Obszary półkoli podkoszowych

(...)

Linie półkoli podkoszowych są częścią obszarów półkoli podkoszowych.

Wyposażenie

Zegar 24 sekund nazywać się będzie **zegarem czasu akcji**.

4.3 Stroje

4.3.1 Stroje członków drużyny składają się z:

(...)

- Spodenek w tym samym dominującym kolorze z przodu i z tyłu, ale niekoniecznie w tym samym kolorze co koszulki. **Spodenki muszą kończyć się powyżej kolana.**

4.3.2 Każdy członek drużyny musi nosić koszulkę oznaczoną z przodu i z tyłu wyraźnym numerem w jednolitym kolorze, kontrastującym z kolorem koszulki.

Numery muszą być wyraźnie widoczne i:

(...)

- Należy używać numerów: **zero (0), podwójne zero (00) oraz od jeden (1) do dziewięćdziesiąt dziewięć (99).**

Kontuzja

5.7 Zawodnicy wyznaczeni przez trenera do rozpoczęcia meczu oraz **zawodnicy którym udzielona zostaje pomoc pomiędzy rzutami wolnymi**, mogą zostać zmienieni w przypadku kontuzji. W takiej sytuacji, drużyna przeciwna ma prawo dokonania zmiany takiej samej liczby zawodników.

Sytuacja rzutu sędziowskiego

12.3 Sytuacje rzutu sędziowskiego

Sytuacja rzutu sędziowskiego następuje, gdy:

(...)

- Żywa piłka zatrzymuje się pomiędzy koszem a tablicą (z wyjątkiem sytuacji pomiędzy rzutami wolnymi **oraz po ostatnim lub jedynym rzucie wolnym, po którym następuje wprowadzenie piłki z przedłużenia linii środkowej naprzeciw stolika sędziowskiego**).

Przerwa na żądanie

18.2.5 Każdej drużynie mogą być przyznane:

(...)

- Trzy (3) przerwy na żądanie w trakcie drugiej połowy meczu, **przy czym nie więcej niż dwie (2) z nich w ostatnich dwóch (2) minutach tej połowy.**

Dokładnie kryty zawodnik

Art. 27 Dokładnie kryty zawodnik

27.1 Definicja

Zawodnik, który trzyma żywą piłkę na boisku, jest dokładnie kryty, kiedy aktywnie kryjący go przeciwnik w aktywnej **legalnej pozycji obronnej**, znajduje się w odległości nie większej niż jeden (1) metr.

24 sekundy

29.2.3 Po tym, jak piłka dotknęła obręczy kosza przeciwników, na zegarze czasu akcji należy ustawić:

- Dwadzieścia cztery (24) sekundy, jeśli drużyna przeciwna wchodzi w posiadanie piłki.
- **Czternaście (14) sekund, jeśli ponownie w posiadanie piłki wchodzi ta sama drużyna, która posiadała ją zanim piłka dotknęła obręczy.**

Powrót piłki na pole obrony

Art. 30 Powrót piłki na pole obrony

30.1

Definicja

30.1.1 Drużyna jest w posiadaniu piłki na swoim polu ataku, jeśli:

- Zawodnik tej drużyny dotyka swojego pola ataku obiema stopami, podczas gdy trzyma, chwytą lub kozłuje piłkę na swoim polu ataku lub
- Piłka jest podawana pomiędzy zawodnikami tej drużyny na ich polu ataku.

30.1.2

Drużyna posiadająca piłkę na swoim polu ataku powoduje nielegalny powrót piłki na swoje pole obrony, jeśli zawodnik tej drużyny jest ostatnim, który dotknął piłki na swoim polu ataku, a następnie on lub jego partner dotyka piłki:

- Będąc w kontakcie ze swoim polem obrony lub
- Po tym jak piłka dotknęła pola obrony tej drużyny .

Półkole podkoszowe

33.10 Półkola podkoszowe

Przepis ten ma zastosowanie, gdy:

(...)

- Zawodnik obrony **dotyka jedną lub obiema stopami obszaru półkola podkoszowego.**

Faul techniczny

36.3.3 Zawodnik podlega dyskwalifikacji do końca meczu, gdy zostaje ukarany **dwoma (2) faulami technicznymi.**

36.4.2 Przeciwnikom zostaje przyznany **jeden (1) rzut wolny**, po czym nastąpi:

- Wprowadzenie piłki na przedłużeniu linii środkowej naprzeciw stolika sędziowskiego.
- Rzut sędziowski w kole środkowym na rozpoczęcie pierwszej kwarty meczu.

Faul niesportowy

37.1.1 Faul niesportowy jest faulem związanym z kontaktem zawodnika z przeciwnikiem i w ocenie sędziego:

- **Kontakt ten nie wynika z uzasadnionej próby bezpośredniego zagrania piłką zgodnej z duchem i intencją przepisów**

...

- **Zawodnik obrony powoduje kontakt z zawodnikiem drużyny przeciwnej, kiedy podczas wprowadzania piłki spoza boiska w ostatnich dwóch (2) minutach czwartej (4) kwarty lub każdej dogrywki, piłka jest wciąż w rękach sędziego lub jest w dyspozycji zawodnika wprowadzającego ją do gry.**

Pomyłka możliwa do naprawienia

44.2.7 Wszelkie pomyłki lub błędy popełnione **przez sędziów stolikowych**, odnośnie zapisu w protokole meczu oraz pomiarze czasu gry **lub czasu akcji**, a dotyczące wyniku, liczby fauli, przerw na żądanie, zegara czasu gry oraz zegara czasu akcji, mogą być naprawione przez sędziów w dowolnym momencie przed podpisaniem protokołu przez sędziego głównego.

Sędzia główny – obowiązki

46.12 Jest uprawniony do zatwierdzenia przed meczem i późniejszego korzystania z systemu powtórek wideo zwanego Instant Replay System „IRS” (jeśli jest dostępny) w celu zdecydowania (przed podpisaniem protokołu meczu) w przypadku 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 (24) sekund.
 - Został popełniony błąd ośmiu (8) sekund.
 - Został orzeczony faul przed upłynięciem czasu gry.
- Kiedy zegar czasu gry wskazuje 2:00 (dwie minuty) lub mniej w czwartej (4) 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 piłka opuściła rękę(ce) zawodnika wykonującego rzut do kosza z gry zanim został orzeczony jakikolwiek faul.
 - Upewnić się, który zawodnik spowodował wyjście piłki poza boisko.
- W każdym momencie meczu, należy:
 - Określić czy celny rzut do kosza z gry zaliczyć za dwa (2) lub za trzy (3) punkty.
 - Dokonać korekty ustawień zegara czasu gry lub zegara czasu akcji po tym, jak uległy awarii.
 - Rozpoznać zawodnika, który ma wykonać rzut(y) wolny(e).
 - Określić udział członków drużyny oraz osób towarzyszących w bójce.

Sekretarz – obowiązki

48.1

(...) Musi również jak natychmiast zawiadomić sędziego, że zawodnik popełnił **dwa (2) faule techniczne** lub niesportowe i podlega dyskwalifikacji.

Mierzący czas akcji – obowiązki

50.5 Zatrzymać pomiar i ustawić zegar czasu akcji na czternaście (**14**) **sekund**, kiedy:
(...)

- Po tym, jak piłka dotknęła obręczy po niecelnym rzucie do kosza z gry, niecelnym ostatnim lub jedynym rzucie wolnym lub podaniu, posiadanie piłki odzyskuje drużyna, która była w jej posiadaniu zanim ta dotknęła obręczy.

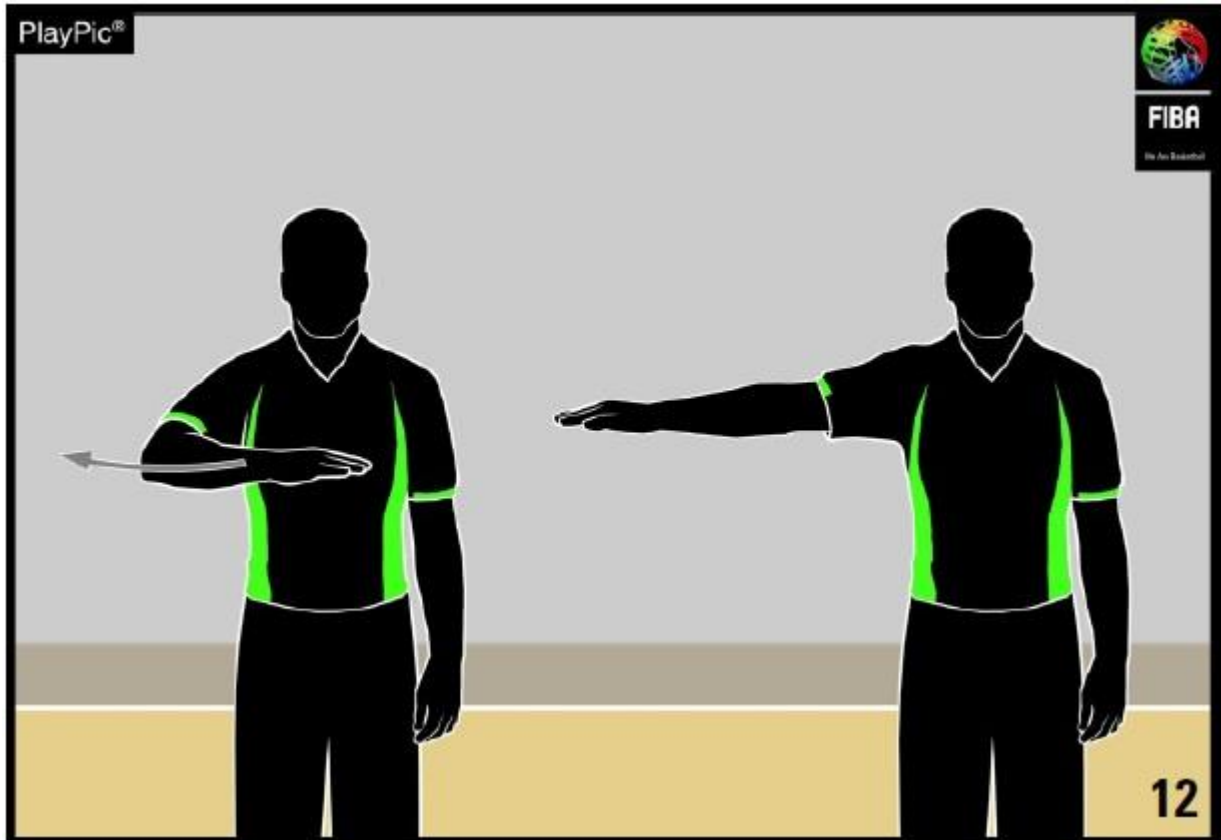
50.6 Wyłączyć zegar czasu akcji, po tym, jak piłka stała się martwa, zegar czasu gry zatrzymany i następuje nowe posiadanie piłki przez jedną z drużyn, kiedy na zegarze czasu gry pozostaje **mniej niż czternaście (14) sekund** do zakończenia części meczu.

Sygnaly sędziów

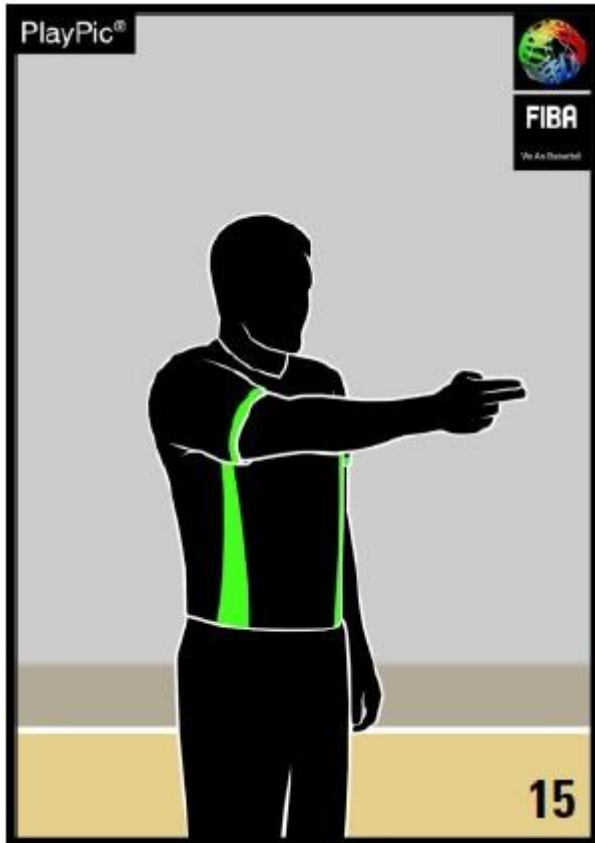
A.2 Zdecydowanie zaleca się, aby podczas sygnalizacji do stolika sędziowskiego, wspomóc komunikację werbalnie (w meczach międzynarodowych w języku angielskim).

Zmienione sygnały:

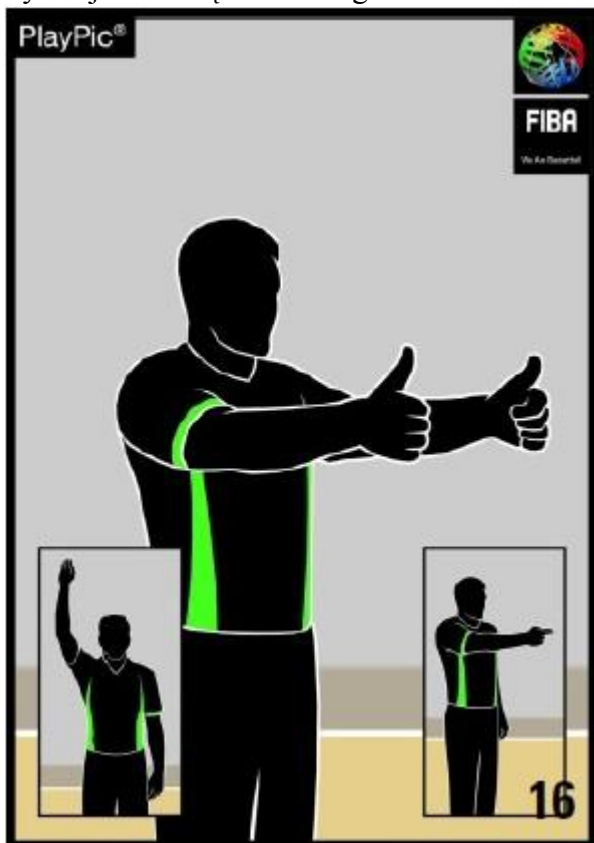
Odliczanie:



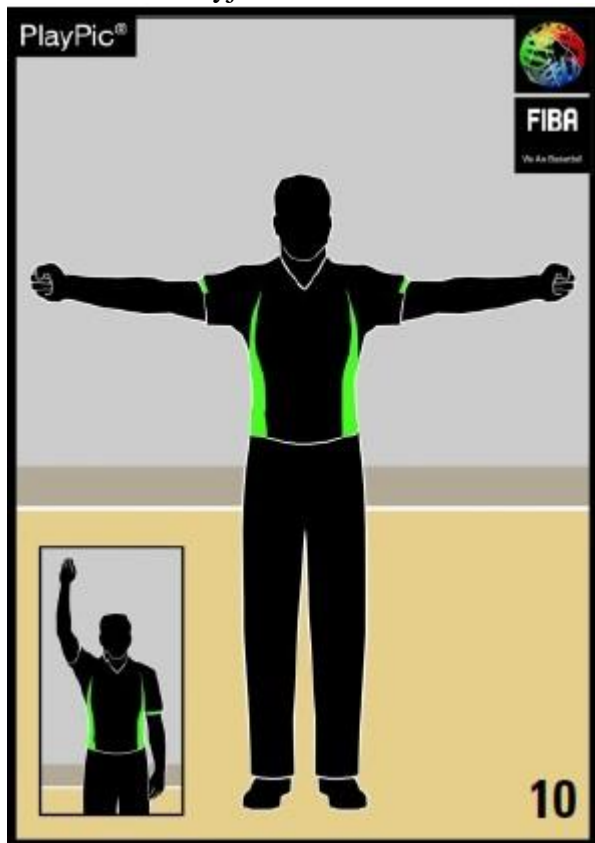
Kierunek gry:



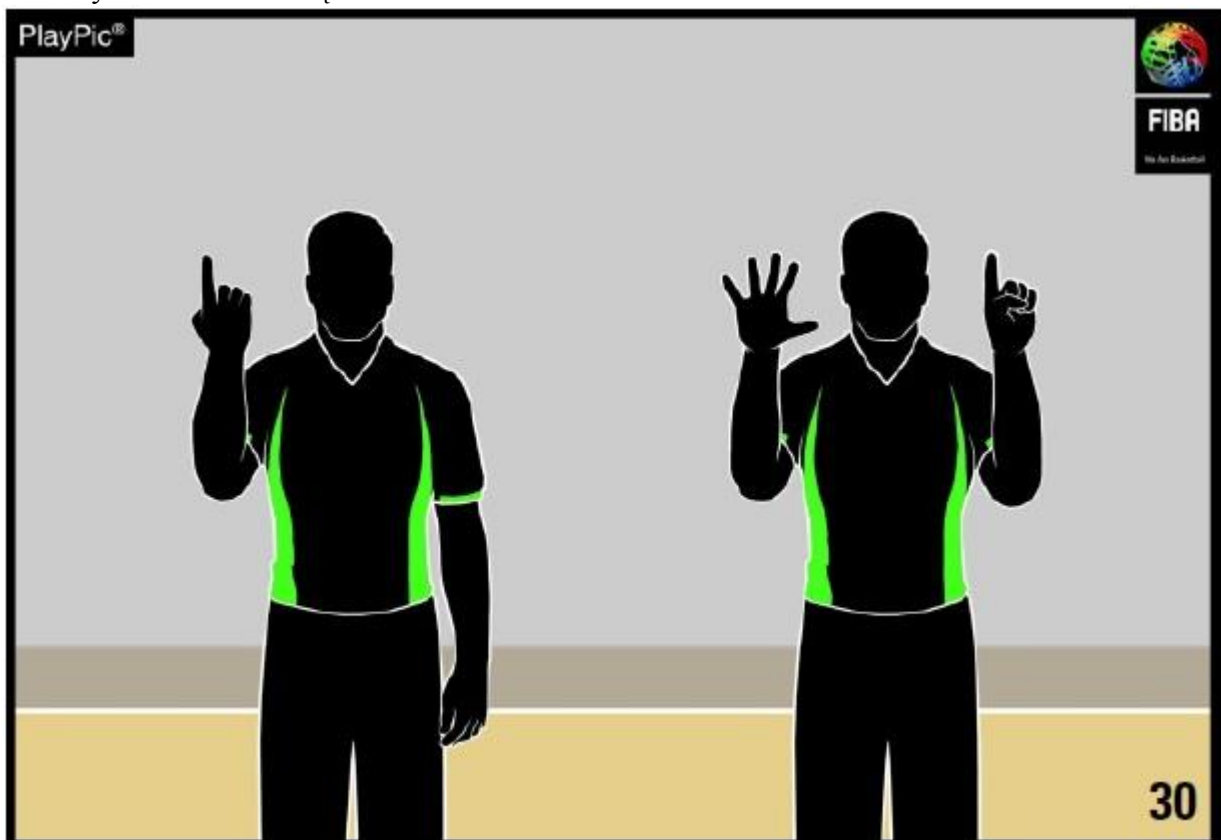
Sytuacja rzutu sędziowskiego:



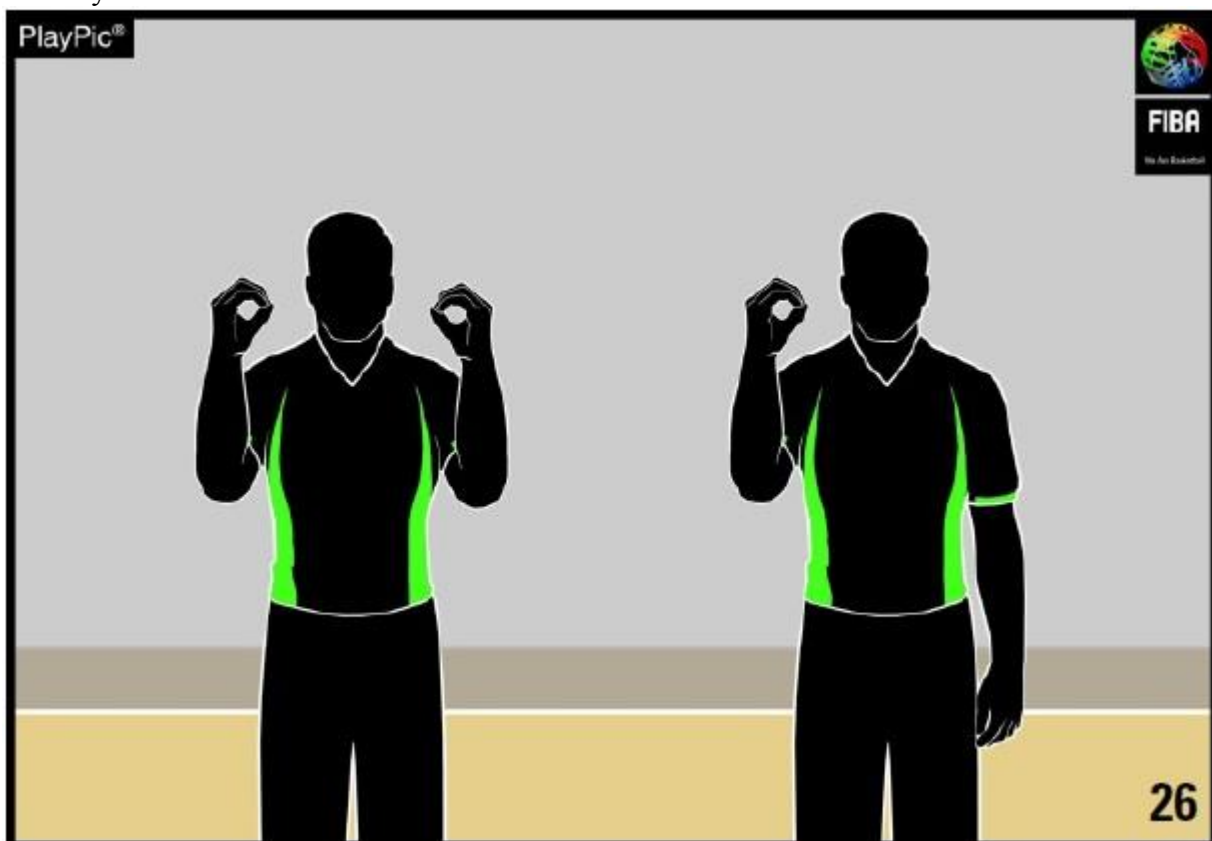
Nowe sygnały:
Przerwa telewizyjna



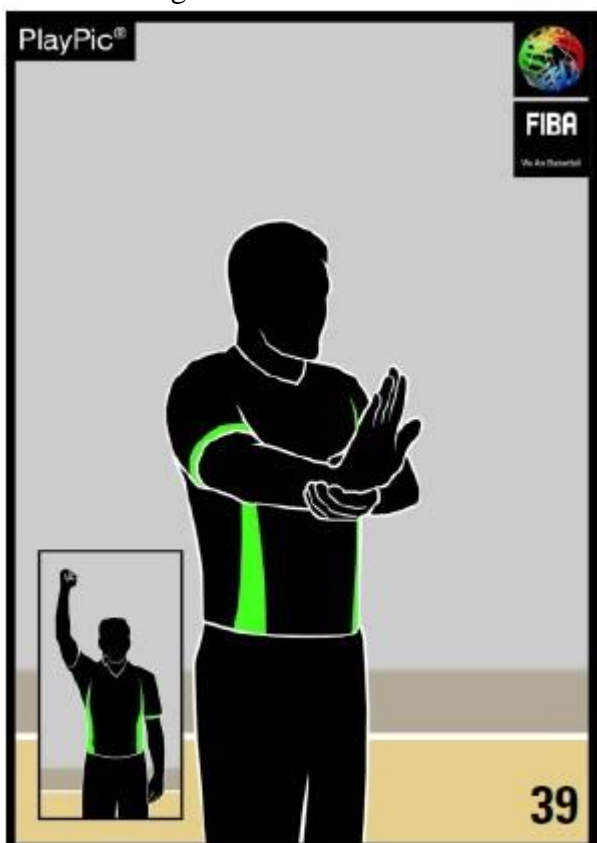
Numery zawodników większe niż 15:



Numery zawodników 0 i 00:



Handchacking:



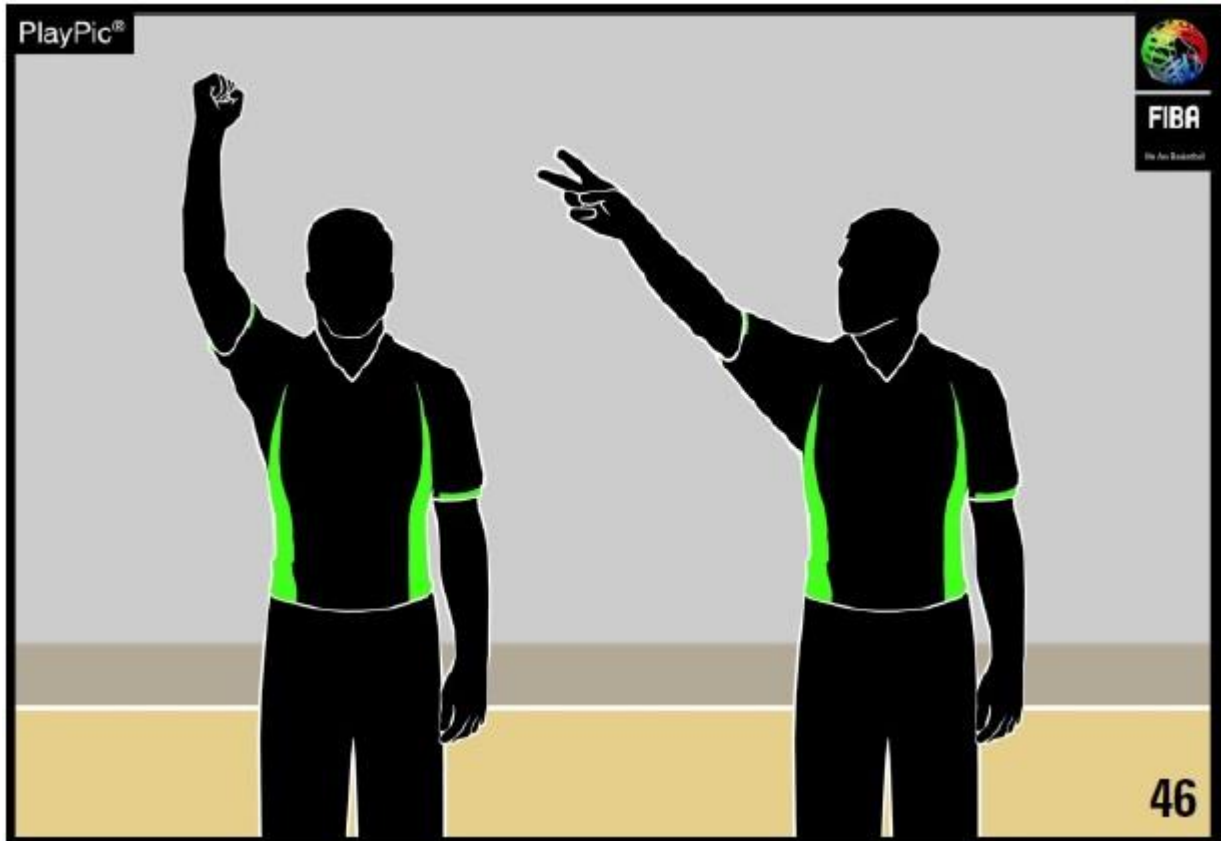
Nielegalny kontakt w ręce:



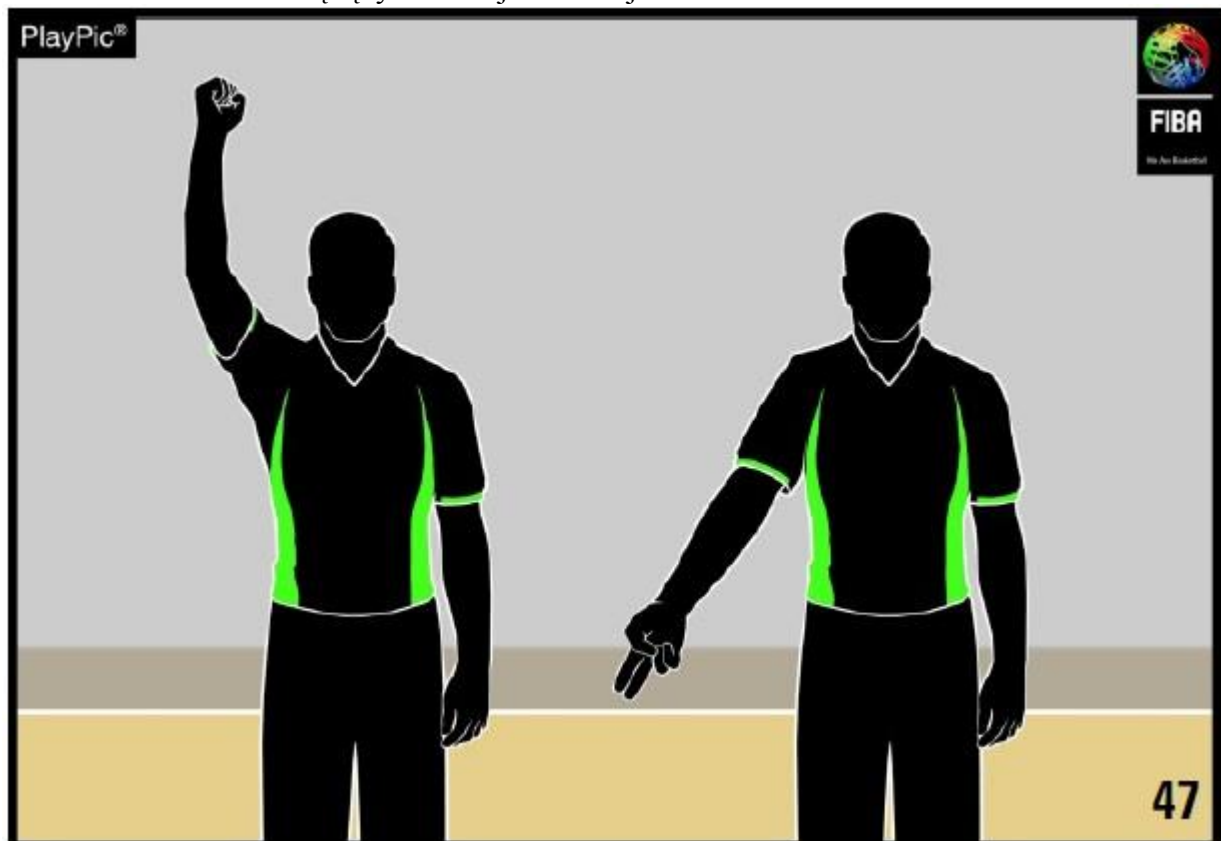
Uderzenie w głowę:



Faul w akcji rzutowej:



Faul na zawodniku nie będącym w akcji rzutowej:



Protokół meczu

B.7.2 Po zakończeniu każdej połowy i każdej dogrywki niewykorzystane rubryki zostają wykreślone dwiema równoległymi liniami poziomymi. **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.**

B.8.3.

Drugi faul techniczny oraz drugi faul niesportowy tego samego zawodnika zaznacza się od odpowiednio „T” lub „U”, a następnie „GD” (dyskwalifikacja do końca meczu) w kolejnej rubryce.

Faul techniczny trenera za jego osobiste niesportowe zachowanie zaznacza się „C”. Drugi podobny faul tego samego trenera również zaznacza się „C”, a następnie „GD” w kolejnej rubryce.

Faul techniczny trenera z jakiegokolwiek innego powodu zaznacza się „B”. Trzeci faul techniczny tego samego trenera (jeden z dotychczas orzeczonych fauli może być „C”) zaznacza się „B” lub „C”, a następnie „GD” w kolejnej rubryce.

Klasyfikacja drużyn

D.3.2 Jeżeli dwie (2) lub więcej drużyn ma równą liczbę punktów w sytuacji, kiedy jeszcze **nie zostały rozegrane wszystkie mecze tych drużyn, o kolejności miejsc decyduje większa różnica koszy zdobytych do straconych we wszystkich meczach rozegranych dotychczas przez te drużyny.**