

Główne zmiany w „Przepisach gry w koszykówkę 2004”

1. Zmiany strukturalne:
 - wiele artykułów zostało uproszczonych i wyjaśnionych;
 - rysunki i opisy techniczne przeniesiono do dodatku do przepisów „Sprzęt do gry w koszykówkę”;
 - liczba artykułów została zredukowana z 58 do 50.
2. Zmiany przepisów:
 - niektóre ważne zmiany zostały wprowadzone już przed sezonem 2003/04;
 - wiele interpretacji z biuletynów szkoleniowych zostało wpisanych do Przepisów.

Tekst podkreślony – zmiany wprowadzone w nowych przepisach

Art. 4 Drużyny

- W każdym meczu może grać dwunastu (12) członków drużyny.
- W rozgrywkach krajowych można stosować dowolną numerację jedno- lub dwucyfrową na koszulkach i spodenkach zawodników.
- W rozgrywkach FIBA można stosować tylko numerację od 4 do 15.
- Obowiązek noszenia butów oraz skarpet w tych samych kolorach lub kombinacjach kolorów został zniesiony.
- Zmiennik staje się zawodnikiem a zawodnik zmiennikiem, kiedy:
 - sędzia przywołuje na boisko zmiennika;
 - podczas przerwy na żądanie lub przerwy meczu, zmiennik zgłasza zmianę do sekretarza.

Art. 5 Zawodnicy: kontuzja

- Jeśli kontuzjowany zawodnik nie może kontynuować gry natychmiast (w ciągu około 15-tu sekund) lub jeśli otrzymuje pomoc medyczną, musi być zmieniony lub drużyna musi grać w liczbie mniejszej niż pięciu (5) zawodników.
- Trener, asystent trenera, zamiennik oraz osoba towarzysząca mogą wejść na boisko, aby udzielić pomocy kontuzjowanemu zawodnikowi, po otrzymaniu zezwolenia od sędziego.
- Zawodnik kontuzjowany oraz zawodnik, który krwawi lub ma otwartą ranę może pozostać w grze, jeżeli krwawienie zostanie zatrzymane lub otwarta rana zabezpieczona podczas przerwy na żądanie przyznanej na prośbę którejkolwiek z drużyn, w tym samym okresie zatrzymania gry.

Art. 7 Trenerzy: obowiązki i uprawnienia

- Trener wyznacza zawodnika wykonującego rzuty wolne we wszystkich przypadkach, gdy Przepisy tego nie określają.

Art. 9 Rozpoczęcie i zakończenie kwarty lub meczu

- We wszystkich meczach, drużyna wymieniona jako pierwsza w programie (gospodarz) powinna mieć ławkę oraz własny kosz po lewej stronie stolika sędziowskiego, patrząc w kierunku boiska. Jednakże, jeśli obie drużyny zgadzają się, mogą zamienić się ławkami i/lub koszami.

Art. 12 Rzut sędziowski i naprzemienne posiadanie piłki

- Rzut sędziowski będzie wykonywany tylko na rozpoczęcie meczu. Kolejne części meczu będą rozpoczynane wprowadzeniem piłki z przedłużenia linii środkowej, naprzeciw stolika sędziowskiego, zgodnie z kierunkiem strzałki.
- Procedura naprzemiennego posiadania piłki kończy się kiedy:
 - piłka dotyka lub jest legalnie dotknięta przez zawodnika na boisku;
 - drużyna wprowadzająca piłkę popełnia błąd;
 - żywa piłka zatrzymuje się na podpórkach kosza podczas wprowadzania piłki.

Przykład

Sytuacja rzutu sędziowskiego ma miejsce, kiedy strzałka wskazuje, że drużyna A wprowadzi piłkę do gry. Gdy A5 wprowadza piłkę:

- a. sędzia gwizdże faul A6, zanim A5 wypuścił piłkę z rąk.
- b. rzucona przez niego piłka zatrzymuje się na podpórkach kosza.

Jak należy wznowić grę?

Rozwiązanie

- a. Faul należy zapisać winnemu i odpowiednio ukarać. Drużyna A jest uprawniona do posiadania piłki w następnej sytuacji rzutu sędziowskiego.
- b. W tym momencie naprzemienne posiadanie piłki zakończyło się, a więc strzałkę należy przestawić dla drużyny B. Ponieważ mamy kolejną sytuację rzutu sędziowskiego, piłkę wprowadzi do gry drużyna B najbliższej miejsca zaistnienia sytuacji.

Art. 18 Przerwa na żądanie

- Możliwość przyznania przerwy na żądanie kończy się, kiedy piłka jest w dyspozycji zawodnika wykonującego pierwszy lub jedyny rzut wolny.

Art. 19 Zmiany

- Obie drużyny mogą dokonać zmiany zawodników po błędzie.
- Możliwość zmiany kończy się, kiedy piłka jest w dyspozycji zawodnika wykonującego pierwszy lub jedyny rzut wolny.

Art. 23 Zawodnik poza boiskiem i piłka poza boiskiem

- Jeśli zawodnik(cy) wychodzi(a) poza boisko lub na własne pole obrony podczas piłki przetrzymanej, to jest to sytuacja rzutu sędziowskiego.

Art. 26 Trzy sekundy

- Zawodnik drużyny posiadającej żywą piłkę na polu ataku podczas, gdy zegar zawodów jest włączony, **nie** może pozostawać w obszarze ograniczonym drużyny przeciwnej dłużej niż trzy (3) kolejne sekundy.

Art. 28 Osiem sekund

- Pomiar okresu ośmiu (8) sekund należy kontynuować od momentu, w którym został zatrzymany, kiedy ta sama drużyna, która była w posiadaniu piłki, będzie wprowadzać piłkę w wyniku:
 - Wyjścia piłki poza boisko.
 - Kontuzji zawodnika drużyny posiadającej piłkę.
 - Sytuacji rzutu sędziowskiego.
 - Faula obustronnego.
 - Skasowania równych kar przeciw obu drużynom.

Przykład

Drużyna A posiada piłkę na polu obrony przez pięć (5) sekund, kiedy sędzia gwizdże:

- a. wyjście piłki poza boisko spowodowane przez B5;
- b. faul B5;
- c. faul obustronny B5 i A4.

Jak należy wznowić grę?

Rozwiązanie

We wszystkich przypadkach drużyna A wprowadzi piłkę, ale w sytuacji:

- a. tylko trzy (3) sekundy pozostają do wprowadzenia piłki na pole ataku;
- b. nastąpi pomiar nowego okresu ośmiu (8) sekund;
- c. tylko trzy (3) sekundy pozostają do wprowadzenia piłki na pole ataku.

Art. 29 Dwadzieścia cztery sekundy

- Jeśli rzut do kosza z gry jest wykonywany tuż przed końcem okresu 24 sekund i sygnał rozlega się podczas, gdy piłka jest w powietrzu, to jeśli piłka dotyka tylko tablicy (nie obręczy) lub nie dotyka obręczy, to jest to błąd, chyba że przeciwnicy wchodzą w oczywiste i natychmiastowe posiadanie piłki. Wtedy sygnał należy pominąć i grę kontynuować.
- Jeżeli sygnał 24 sekund rozbrzmiewa omyłkowo w chwili, kiedy jedna z drużyn jest w posiadaniu piłki lub kiedy żadna z drużyn nie jest w posiadaniu piłki, sygnał powinien być pominięty i gra kontynuowana.
Niemniej jednak jeśli w ocenie sędziów, drużyna posiadająca piłkę została postawiona w sytuacji niekorzystnej, należy zatrzymać grę, skorygować urządzenie 24 sekund i piłkę przyznać tej samej drużynie.

Przykład

Podczas, gdy piłka jest w powietrzu po rzucie z gry zawodnika A4, brzmi sygnał 24 sekund. Piłka nie dotyka obręczy i nie wpada do kosza po czym:

- a. w sposób oczywisty zmierza w ręce zawodnika A5;
- b. w sposób oczywisty zmierza w ręce przeciwnika B5;
- c. spada na podłogę i A5 oraz B5 próbują wejść w jej posiadanie.

Rozwiązanie

- a. Błąd 24 sekund.
- b. Legalne zagranie. Nie należy przerywać gry.
- c. Błąd 24 sekund.

Art. 31 Dotykanie piłki i ingerencja w jej lot do kosza

- Podczas, gdy piłka jest w powietrzu po rzucie z gry i po tym jak:
 - sędzia dał sygnał gwizdkiem;
 - zabrzmiał sygnał zegara zawodów kończący część meczu, żaden zawodnik nie może dotykać piłki po tym jak dotknęła ona obręczy i dalej ma szansę wpaść do kosza.
- Ingerencja w lot piłki występuje podczas rzutu do kosza z gry, gdy zawodnik ataku powoduje wibrację tablicy lub obręczy w taki sposób, że umożliwia to, w ocenie sędziego, wpadnięcie piłki do kosza.

Przykład

Piłka jest w powietrzu po rzucie z gry zawodnika A4, kiedy brzmi sygnał zegara zawodów kończący pierwszą kwartę meczu. Następnie piłka dotyka obręczy i ma szansę wpaść do kosza, gdy zostaje zbita przez przeciwnika B5.

Rozwiązanie

Błąd, punkty należy zaliczyć (2 lub 3).

Art. 37 Faul dyskwalifikujący

- Zawodnik podlega dyskwalifikacji również, gdy zapisano mu dwa (2) faule niesportowe orzeczone w konsekwencji jego osobistego niesportowego zachowania.

Przykład

Zawodnik A4 został ukarany faulem niesportowym w pierwszej kwarcie meczu. Następnie w trzeciej kwarcie zostaje ukarany:

- a. faulem technicznym;
- b. drugim faulem niesportowym.

Rozwiązanie

Wszystkie faule przeciwko A4 muszą zostać zapisane. W obydwu przypadkach („a” i „b”) karą są dwa (2) rzuty wolne i posiadanie piłki dla drużyny B. W sytuacji „b” zawodnik A4 zostaje zdyskwalifikowany.

Art. 38 Faul techniczny

- Faul techniczny to faul zawodnika nie związany z zetknięciem z przeciwnikiem:
 - Obrażliwe dotykane sędziego, komisarza, sędziów stolikowych lub osób znajdujących się na ławce drużyny.
 - Padanie na podłogę w celu udawania faula
- Bez względu na to, przeciwko komu (zawodnik, zmiennik, trener, osoba towarzysząca) i w jakim czasie (podczas gry, w przerwie meczu) faul techniczny zostaje orzeczony, karą są dwa (2) rzuty wolne i posiadanie piłki (z wyjątkiem sytuacji przed rozpoczęciem meczu).
- Wszystkie faule orzeczone w przerwie meczu należy traktować jak popełnione w czasie gry, a kary wykonywać jako rozpoczęcie kolejnej części zawodów. Jednakże mecz (pierwsza kwarta) zawsze zaczyna się rzutem sędziowskim.

Przykład 1

Zawodnik A4, po tym jak sędzia odgwizdał mu faul, protestuje i powoduje kontakt z sędzią:

- a. przypadkowo;
- b. specjalnie, aby zapobiec sygnalizacji faula przez sędziego.

Jak powinien postąpić sędzia?

Rozwiązanie

- a. Sędzia powinien ten kontakt zignorować.
- b. Faul techniczny musi zostać orzeczony przeciwko A4 za dotykane sędziego.

Przykład 2

Zaraz po sygnale kończącym pierwszą kwartę meczu, sędzia orzeka faul techniczny zawodnika A5. Strzałka wskazuje, że drugą kwartę rozpocznie drużyna A. Jak należy rozpocząć drugą kwartę meczu?

Rozwiązanie

Faul należy zapisać zawodnikowi A5 i zaliczyć do fauli drużyny w następnej części meczu. Karą są dwa (2) rzuty wolne i posiadanie piłki dla drużyny B. A zatem drugą kwartę meczu rozpocznie drużyna B dwoma rzutami wolnymi i wprowadzeniem piłki na przedłużeniu linii środkowej (naprzeciw stolika). Strzałki nie należy przestawiać i dalej będzie wskazywała posiadanie dla drużyny A w następnej sytuacji rzutu sędziowskiego.

Komisja Szkoleniowa

Kolegium Sędziów PZKOSZ