

## GŁÓWNE ZMIANY W PRZEPISACH GRY W KOSZYKÓWKĘ

ciąg dalszy z „Uczyć lepiej” 1/2004 (wrzesień-październik)

### ART. 30 POWRÓT PIŁKI NA POLE OBRONY

Uważa się, że piłka nielegalnie powróciła na pole obrony, kiedy zawodnik drużyny posiadającej piłkę jest ostatnim, który dotknął piłki na swoim polu ataku, a następnie on lub jego partner jest pierwszym, który dotknął piłki na polu obrony.

### ART. 31 DOTYKANIE PIŁKI I INGERENCJA W JEJ LOT DO KOSZA

Rzut do kosza z gry lub rzut wolny:

- Rozpoczyna się, kiedy piłka opuszcza rękę(ce) zawodnika, który jest w akcji rzutowej.
- Kończy się, kiedy piłka:
  - Wpada od góry do kosza i pozostaje w nim lub przechodzi przez niego.
  - Nie ma szansy wpaść do kosza.
  - Dotyka obręczy.
  - Dotyka podłoża.
  - Staje się martwa.

### Przepis

Nielegalne dotykanie piłki podczas rzutu do kosza z gry występuje, kiedy zawodnik dotyka piłki będącej całkowicie powyżej poziomu obręczy: W locie opadającym do kosza. Nielegalne dotykanie piłki podczas rzutu wolnego występuje, kiedy zawodnik dotyka piłki będącej w locie do kosza zanim dotknie ona obręczy. Ograniczenia dotykania piłki mają zastosowanie do momentu, kiedy: Piłka nie ma szansy wpaść do kosza. Piłka dotyka obręczy. Ingerencja w lot piłki podczas rzutu do kosza z gry występuje, kiedy:

- Zawodnik dotyka kosza lub tablicy, podczas gdy piłka jest w kontakcie z obręczą.
- Zawodnik sięga przez kosz od spodu i dotyka piłki.
- Zawodnik obrony dotyka piłki lub kosza, podczas gdy piłka jest w koszu, co uniemożliwia jej przejść przez kosz. Zawodnik obrony powoduje wibrację tablicy lub obręczy w taki sposób, że uniemożliwia to, w ocenie sędziego, wpadnięcie piłki do kosza. Zawodnik ataku powoduje wibrację tablicy lub obręczy w taki sposób, że umożliwia to, w ocenie sędziego, wpadnięcie piłki do kosza.
- Ingerencja w lot piłki podczas rzutu wolnego występuje, kiedy:
  - Zawodnik dotyka piłki, kosza lub tablicy, kiedy piłka ma szansę wpaść do kosza podczas rzutu wolnego, po którym następuje kolejny rzut wolny.
  - Zawodnik sięga przez kosz od spodu i dotyka piłkę.

Podczas, gdy piłka jest w powietrzu po rzucie z gry i po tym jak: Sędzia dał sygnał gwizdkiem; Zabrzmiął sygnał zegara czasu gry kończący część meczu; żaden zawodnik nie może dotykać piłki po tym jak dotknęła obręczy i dalej ma szansę wpaść do kosza.

### Kara

Jeśli błąd zostaje popełniony przez zawodnika ataku, żadne punkty nie mogą zostać zaliczone. Piłkę przyznaje się przeciwnikom do

wprowadzenia na przedłużeniu linii rzutów wolnych, chyba że przepis stanowi inaczej. Jeśli błąd zostaje popełniony przez zawodnika obrony, drużynie atakującej przyznaje się:

- Jeden (1) punkt jeśli piłka została rzucona z rzutu wolnego.
- Dwa (2) punkty, jeśli piłka została rzucona z pola rzutów za dwa (2) punkty.
- Trzy (3) punkty, jeśli piłka została rzucona z pola rzutów za trzy (3) punkty.

### ART. 33 ZETKNIĘCIE OSOBISTE: OGÓLNE ZASADY

#### Zasada cylindra

Zasadę cylindra definiuje się jako przestrzeń wewnątrz wyimaginowanego cylindra, zajmowaną przez zawodnika na podłożu. Wchodzi w nią przestrzeń ponad zawodnikiem i jest ona ograniczona następująco:

- Z przodu dłońmi.
- Z tyłu pośladkami,
- Na bokach zewnętrznymi krawędziami ramion i nóg.

Ręce i ramiona mogą być wysuwane przed siebie, nie dalej niż do linii, którą tworzą stopy i łokcie, dlatego przedramiona i dłonie muszą być uniesione w górę. Odległość pomiędzy stopami będzie się różnić zależnie od wzrostu gracza.

#### Legalna pozycja obronna

Zawodnik broniący zajmuje legalną pozycję obronną, kiedy:

- Stoi zwrócony twarzą do przeciwnika i
- Ma obie stopy na podłożu.

Legalna pozycja obronna rozciąga się pionowo ponad zawodnikiem od podłoża do sufitu (cylinder). Zawodnik może unieść ramiona ponad głowę lub wyskoczyć pionowo, ale musi je utrzymać w pozycji pionowej wewnątrz wyimaginowanego cylindra.

#### Krycie zawodnika posiadającego piłkę

W kryciu zawodnika posiadającego (trzymającego lub kozłującego) piłkę nie mają zastosowania elementy czasu i odległości.

Zawodnik z piłką musi się spodziewać, że będzie kryty i musi być przygotowany do zatrzymania się lub zmiany kierunku, kiedy tytko przeciwnik zajmie przed nim legalną pozycję obronną nawet jeśli nastąpi to w ułamku sekundy.

Kryjący zawodnik (obrońca) musi zająć legalną pozycję obronną nie powodując zetknięcia przed zajęciem tej pozycji.

Po tym jak zawodnik broniący zajął legalną pozycję obronną, może on poruszać się w celu krycia swojego przeciwnika, ale nie wolno mu wyciągać ramion, wystawiać barków, bioder czy nóg, aby powodując kontakt zapobiec minięciu go przez kozłującego.

Oceniając sytuację blok/szarża zawodnika z piłką, sędzia powinien kierować się następującymi zasadami:

- Zawodnik broniący musi zająć legalną pozycję obronną będąc przodem do zawodnika z piłką i z obiema stopami na podłożu.
- Zawodnik broniący może pozostawać nieruchomy, wyskoczyć pionowo, poruszać się w bok lub do tyłu, tak aby utrzymać legalną pozycję obronną. W trakcie poruszania się w celu utrzymania legalnej pozycji obronnej, jedna lub obie stopy mogą być na chwilę oderwane od podłoża, tak długo, jak trwa ruch w bok lub do tyłu, ale nie w kierunku zawodnika z piłką.

Jeżeli mają miejsce powyższe okoliczności, to faul należy traktować jako popełniony przez zawodnika z piłką.

#### Zasłona: legalna i nielegalna

Zasłona ma miejsce, kiedy zawodnik stara się opóźnić lub uniemożliwić przeciwnikowi, który nie posiada piłki, osiągnięcie pożądanego przez niego pozycji na boisku.

Legalna zasłona ma miejsce, kiedy zawodnik, który ją ustawia na przeciwniku:

- Stoi nieruchomo (wewnątrz swego cylindra), kiedy następuje kontakt
- Ma obie stopy na podłożu, kiedy następuje kontakt Nielegalna zasłona ma miejsce, kiedy zawodnik, który ją ustawia na przeciwniku:
  - Poruszał się, kiedy nastąpił kontakt
  - Nie zostawiał odpowiedniej odległości ustawiając zasłonę poza polem widzenia stojącego nieruchomo przeciwnika, kiedy nastąpił kontakt
  - Nie respektował elementów czasu i odległości wobec przeciwnika w ruchu, kiedy nastąpił kontakt

#### Dotykanie przeciwników dłońmi i/lub rękami

Dotykanie przeciwnika rękami nie koniecznie jest samo w sobie naruszeniem przepisów. Sędziowie muszą zdecydować czy zawodnik powodujący kontakt osiągnął niezasłużoną korzyść. Jeżeli zetknięcie spowodowane przez zawodnika w jakikolwiek sposób ogranicza swobodę ruchów przeciwnika, to takie zetknięcie jest faulem.

Nielegalne użycie ręki(ą) lub wyciągniętego(ych) ramienia(on) ma miejsce, kiedy zawodnik obrony kryjąc przeciwnika z piłką lub bez, kładzie i pozostawia w kontakcie z nim rękę lub ramię, aby powstrzymać jego poruszanie.

Faulem zawodnika atakującego z piłką jest:

- „Owinięcie” lub przytrzymanie ramieniem lub łokciem zawodnika obrony w celu uzyskania niezasłużonej korzyści.
- „Odepchnięcie” w celu przeszkodzenia obrońcy w zagranju lub próbie zagrania piłką lub w celu zwiększenia odległości między sobą a obrońcą.
- Używanie wyciągniętego ramienia lub ręki podczas kozłowania, aby przeszkodzić przeciwnikowi w zdobyciu piłki.

(dokończenie na stronie 2)

(dokończenie ze strony 1)

Fauliem jest „odepchnięcie” przeciwnika przez zawodnika atakującego bez piłki w celu:

- Uwolnienia się do otrzymania podania.
- Przeszkodzenia przeciwnikowi w zagranii lub próbie zagrania piłką.
- Zwiększenia odległości między sobą a obrońcą.

### ART. 36 FAUL NIESPORTOWY

#### Definicja

Faul niesportowy jest faulem osobistym popełnionym przez zawodnika, którego akcja w ocenie sędziego nie jest uzasadnioną próbą bezpośredniego zagrania piłką zgodną z duchem i intencją przepisów.

By ocenić, czy faul jest niesportowy sędziowie muszą stosować następujące zasady:

- Jeżeli zawodnik nie stara się zagrać piłką i następuje kontakt jest to faul niesportowy.
- Jeżeli w zamierzeniu zdobycia piłki zawodnik powoduje nadmierny kontakt (ciężki faul), taki kontakt powinien zostać uznany za faul niesportowy.
- Kara Faul niesportowy orzeka się przeciwko winnemu zawodnikowi.

Rzut(y) wolny(e) zostają przyznane zawodnikowi faulowanemu, po czym nastąpi:

Wprowadzenie piłki na przedłużeniu linii środkowej, naprzeciw stolika sędziowskiego. Liczba przyznaczonych rzutów wolnych powinna być następująca:

- na zawodniku, który nie jest w akcji rzutowej: dwa (2) rzuty wolne.
- na zawodniku, który jest w akcji rzutowej: jeśli rzut jest celny, punkty zostają zaliczone, a dodatkowo przyznany jeden (1) rzut wolny.
- na zawodniku, który jest w akcji rzutowej, a rzut jest niecelny: dwa (2) lub trzy (3) rzuty wolne.

### ART. 37 FAUL Dyskwalifikujący

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

### ART. 38 FAUL Techniczny

Faul techniczny to faul zawodnika niezwiązany z zetknięciem z przeciwnikiem:

- Obrażliwe dotykanie 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 rzuty wolne i posiadania 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.

### Kara

Jeśli faul techniczny zostaje popełniony przez:

- Zawodnika, to należy zapisać faul techniczny temu zawodnikowi i zaliczyć do fauli drużyny.
- Trenera („C”), asystenta trenera („B”), zmiennika („B”) lub osoby towarzyszącej („B”), to należy zapisać faul techniczny trenerowi i nie zaliczać do fauli drużyny.

Dwa (2) rzuty wolne zostają przyznane przeciwnikom, po czym nastąpi wprowadzenie piłki na przedłużeniu linii środkowej, naprzeciw stolika sędziowskiego.

### ART. 40 PIĘĆ FAULI Zawodnika

Zawodnik, który popełnił pięć (5) fauli, zarówno osobistych jak technicznych, zostanie o tym poinformowany przez sędziego głównego i musi natychmiast opuścić grę. Musi zostać zmieniony w ciągu trzydziestu (30) sekund.

Faul zawodnika, który wcześniej popełnił swój piąty faul, traktuje się jako faul zawodnika wykluczonego z gry i zostaje on orzeczony i zapisany trenerowi („B”).

### ART. 44 Pomyłka możliwa do naprawienia

Jeśli pomyłka polega na przyznaniu niezasłużonego(ych) rzutu(ów) wolnego(ych) lub nieprawidłowy zawodnik wykonał rzut(y) wolny(e), to rzuty) wolny(e) wykonany(e) wskutek tej pomyłki zostaje(a) anulowany(e), a gra zostanie wznowiona następująco:

- Jeśli zegar czasu gry nie został włączony po pomyłce, piłkę przyznaje się do wprowadzenia drużynie, której rzuty wolne zostały anulowane.
- Jeśli zegar czasu gry został włączony po pomyłce, a drużyna będąca w posiadaniu piłki (lub uprawniona do piłki) w momencie, kiedy pomyłka zostaje zauważona jest tą samą drużyną która była w posiadaniu piłki kiedy pomyłka zaistniała, lub żadna drużyna nie jest w posiadaniu piłki, kiedy pomyłka zostaje zauważona, to piłkę przyznają się drużynie uprawnionej do wprowadzenia piłki w momencie zaistnienia pomyłki.
- Jeśli zegar czasu gry został włączony, a pomyłka zostaje zauważona, kiedy w posiadaniu piłki są (lub mają prawo do piłki) przeciwnicy drużyny, która była w posiadaniu piłki w momencie zaistnienia pomyłki, to ma miejsce sytuacja rzutu sędziowskiego.
- Jeśli zegar czasu gry został włączony, a pomyłka zostaje zauważona w momencie, kiedy został przyznany(e) rzut(y) wolny(e) w wyniku kary za faul, to rzut(y) wolny(e) należy wykonać, a następnie piłkę przyznać do wprowadzenia drużynie, która była w posiadaniu piłki w momencie zaistnienia pomyłki.

Jeśli pomyłka polega na nie przyznaniu zasłużonego(ych) rzutu(ów) wolnego(ych), to:

- Jeśli nie nastąpiła zmiana posiadania piłki, gra zostanie wznowiona, po naprawieniu pomyłki, tak jak po normalnym rzucie wolnym.

- Jeśli ta sama drużyna zdobywa punkty, po tym jak omyłkowo otrzymała piłkę do wprowadzenia, to pomyłkę pomija się.

Wszelkie pomyłki lub błędy zapisu popełnione przez sekretarza dotyczące wyniku, liczby fauli, przerw na żądanie oraz popełnione przez mierzącego czas gry dotyczące błędnego pomiaru czasu gry, mogą być naprawiane przez sędziów w jakimkolwiek momencie przed podpisaniem protokołu przez sędziego głównego.

### ART. 47 SĘDZIOWIE: OBOWIĄZKI I UPRAWNIENIA

Jeśli sędzia ulegnie kontuzji lub z jakiegokolwiek innego powodu nie może kontynuować wykonywania swoich obowiązków w ciągu pięciu (5) minut od zaistnienia incydentu, gra powinna zostać wznowiona. Drugi sędzia będzie sędziował sam do końca meczu, chyba że jest możliwość zastąpienia kontuzjowanego sędziego przez innego wykwalifikowanego sędziego. Po konsultacji z komisarzem, drugi sędzia podejmie decyzję odnośnie zastępstwa.

### ART. 48 SEKRETARZ I ASYSTENT SEKRETARZA: OBOWIĄZKI

Sekretarz powinien otrzymać protokół meczu, w którym:

- Zapisuje faule popełnione przez każdego zawodnika. Sekretarz musi zawiadomić natychmiast sędziego o popełnieniu przez któregoś z zawodników piątego (5) faula. Również musi powiadomić natychmiast sędziego, kiedy zawodnik popełnił dwa (2) faule niesportowe i podlega dyskwalifikacji.
- Zapisuje faule popełnione przez każdego z trenerów i zawiadamia natychmiast sędziego, kiedy trener podlega dyskwalifikacji.

Sekretarz nadzoruje naprzemiennie posiadanie piłki operując strzałką naprzemiennego posiadania. Sekretarz ustawia kierunek strzałki natychmiast po zakończeniu pierwszej połowy meczu, ponieważ drużyny zmieniają kosze przed drugą połową meczu.

### ART. 49 MIERZĄCY CZAS Gry

Mierzący czas gry powinien mierzyć czas przerwy na żądanie w następujący sposób:

- Włączyć urządzenie do pomiaru tego czasu, natychmiast, kiedy sędzia zasygnalizuje przerwę na żądanie.
- Uruchamia swój sygnał dźwiękowy, kiedy upływa pięćdziesiąt (50) sekund przerwy na żądanie.
- Uruchamia swój sygnał dźwiękowy, kiedy upływa czas przerwy na żądanie.

### ART. 50 MIERZĄCY CZAS 24 SEKUND: OBOWIĄZKI

Sygnał urządzenia 24 sekund nie zatrzymuje ani zegara czasu gry, ani gry, jak również nie powoduje, że piłka staje się martwa, chyba, że drużyna jest w posiadaniu piłki.

### PROTOKÓŁ:

Faul techniczny trenera za jego osobiste niesportowe zachowanie zaznacza się „C”. Drugi podobny faul zaznacza się również „C”, a następnie „D” w wolnej rubryce.