



ZMIANY PRZEPISÓW GRY W KOSZYKÓWKĘ

W SEZONIE 2017/18

LINIE - ART. 2.4

- ▶ Doprecyzowano, że wszystkie linie muszą być tego samego koloru.
- ▶ Dopuszczono inne linie niż białe, w kontrastującym kolorze z parkietem.



ZMIANY PRZEPISÓW GRY W KOSZYKÓWKĘ W SEZONIE 2017/18

DEFINICJA DRUŻYNY - ART. 2.4.5, ART. 4.2.1

- ▶ Zwiększono liczbę osób towarzyszących drużynie z 5 do 7
- ▶ Obecnie w strefie ławki musi się znajdować 16 miejsc siedzących.

Bazarevich, Sergey	Head coach
Sokolovskiy, Boris	Coach
Godlevskiy, Denis	Coach
Grujic, Sasa	Coach
Bykov, Sergey	Coach
Artemev, Georgii	Stretching and conditioning coach
Zaruchevskiy, Valery	Physiotherapist
Kolchanov, Dmitrii	Physiotherapist
Abzhelilov, Roman	Doctor
Ushakov, Oleg	General manager
Zimin, Dmitry	Manager
Lebedeva, Svetlana	Manager
Spivak, Vladimir	Press officer
Arsuaga, Gerra Estella	Video operator

ZMIANY PRZEPISÓW GRY W KOSZYKÓWKĘ W SEZONIE 2017/18

STROJE - ART. 4.3

- ▶ Spodenki muszą być w tym samym dominującym kolorze, co koszulki.
- ▶ Skarpetki muszą być widoczne.



ZMIANY PRZEPISÓW GRY W KOSZYKÓWKĘ W SEZONIE 2017/18

STROJE - ART. 4.3

- ▶ Koszulki z rękawami muszą kończyć się powyżej łokcia.
- ▶ Koszulki z długim rękawem nie są dozwolone.



ZMIANY PRZEPISÓW GRY W KOSZYKÓWKĘ W SEZONIE 2017/18

INNE WYPOSAŻENIE- ART. 4.4.2

- ▶ Rękawy i nogawki kompresyjne w dominującym kolorze strojów, białe lub czarne. Jednakowe dla całej drużyny.



INNE WYPOSAŻENIE- ART. 4.4.2

- ▶ Dopuszczono możliwość gry w nakryciu głowy w dominującym kolorze strojów, białe lub czarne. Jednakowe dla całej drużyny. Nie może ono zakrywać twarzy ani zawierać żadnych systemów zamykania i otwierania.



INNE WYPOSAŻENIE- ART. 4.4.2

- ▶ Opaski na nadgarstek („frotki”) max. szer 10 cm w dominującym kolorze strojów, białe lub czarne. Jednakowe dla całej drużyny.
- ▶ Plastry („tejpy”) w dominującym kolorze strojów, białe lub czarne. Jednakowe dla całej drużyny.



INNE WYPOSAŻENIE- ART. 4.4.2

- ▶ Buty (lewy i prawy) muszą być w tym samym kolorze, nie mogą zawierać elementów świecących ani odblaskowych.
- ▶ Stabilizatory na kostkę przezroczyste, białe lub czarne. Jednakowe dla całej drużyny.



KAPITAN: OBOWIĄZKI I UPRAWNIENIA - ART. 6.2

- ▶ Określono czas (nie dłużej niż **15 min** od zakończenia spotkania) poinformowania **Crew Chief'a** o chęci złożenia protestu.



TRENERZY: OBOWIĄZKI I UPRAWNIENIA - ART. 7.1, ART 7.8

- ▶ Wydłużono czas (co najmniej 40 min przed rozpoczęciem spotkania) na dostarczenie sekretarzowi listy nazwisk i numerów członków drużyny.
- ▶ Kapitan przejmuje funkcję grającego trenera, jeżeli ten nie może kontynuować swoich obowiązków.

WYNIK NIEROZSTRZYGNIĘTY I DOGRYWKI - ART. 8.7

- ▶ Dodano zapis dotyczący dogrywki w przypadku rozgrywania dwumeczu w systemie „u siebie i na wyjeździe”, którego sumaryczny wynik jest nierozstrzygnięty.

ZAWODNIK W AKCJI RZUTOWEJ - ART. 15.1.3

- ▶ Dodano zapis mówiący, że jeżeli zawodnik po tym jak został sfaulowany **podaje piłkę**, to nie jest już uważany za będącego w akcji rzutowej.



ART. 25 KROKI - USTANOWIENIE NOGI OBROTU

ZAWODNIK, KTÓRY CHWYTA PIŁKĘ STOJĄC OBIEMA STOPAMI NA PODŁODZE:

- ▶ W momencie gdy stopa jednej z nóg **traci kontakt** z podłogą, druga noga staje się nogą obrotu.
- ▶ Aby rozpocząć kozłowanie, **nie może oderwać stopy** nogi obrotu od podłogi **przed wypuszczeniem** piłki z ręki(rąk).
- ▶ W celu podania lub rzutu do kosza z gry, **może wybić się** z nogi obrotu, ale żadna ze stóp nie może **ponownie dotknąć podłogi** przed wypuszczeniem piłki z ręki(rąk).

ART. 25 KROKI - USTANOWIENIE NOGI OBROTU

ZAWODNIK, KTÓRY CHWYTA PIŁKĘ BĘDĄC W RUCHU LUB KOŃCZĄC KOZŁOWANIE MOŻE WYKONAĆ 2 KROKI

ZATRZYMUJĄC SIĘ, PODAJĄC PIŁKĘ, WYKONUJĄC RZUT DO KOSZA Z GRY:

- ▶ Aby, po otrzymaniu piłki, rozpocząć kozłowanie, musi wypuścić piłkę z ręki(rąk) **zanim wykona drugi krok.**
- ▶ **Pierwszy krok** następuje, kiedy jedna lub obie stopy dotykają podłogi, po tym jak wszedł w posiadanie piłki.
- ▶ **Drugi krok** następuje, kiedy – po pierwszym kroku – stopa drugiej nogi lub obie stopy jednocześnie dotykają podłogi.

ART. 25 KROKI - USTANOWIENIE NOGI OBROTU

- ▶ Jeśli zawodnik zatrzymał się w pierwszym kroku i obie jego stopy dotykają podłogi lub zatrzymał się na obu stopach jednocześnie, może wybrać dowolną nogę jako nogę obrotu.
 - ▶ Jeśli następnie wybija się z obydwu nóg, żadna stopa nie może ponownie dotknąć podłogi przed wypuszczeniem piłki z ręki(rąk).
- ▶ Jeśli zawodnik opada na stopę jednej z nóg, to ta noga staje się nogą obrotu.

ART. 25 KROKI - USTANOWIENIE NOGI OBROTU

- ▶ Jeśli zawodnik **wybija się z jednej nogi w pierwszym kroku**, może w drugim kroku opaść równocześnie na obie stopy.
 - ▶ W takiej sytuacji **żadna noga** nie może stać się nogą obrotu. Jeśli następnie odrywa od podłogi jedną lub obie stopy, to żadna stopa nie może ponownie dotknąć podłogi przed wypuszczeniem piłki z ręki(rąk).
- ▶ Jeśli **żadna ze stóp** nie dotyka podłogi i zawodnik **opada jednocześnie na obie stopy**, w momencie gdy stopa jednej z nóg traci kontakt z podłogą, to druga noga staje się nogą obrotu.
- ▶ Zawodnik **nie może kolejno** dotknąć podłogi **tą samą lub obiema stopami** po tym jak zakończył kozłowanie lub wszedł w posiadanie piłki.

ZMIANY PRZEPISÓW GRY W KOSZYKÓWKĘ W SEZONIE 2017/18

WYMUSZANIE FAULA - ART. 33.16

- ▶ Wprowadzono definicję i procedurę postępowania w przypadku wymuszania faula.



FAUL TECHNICZNY -DEFINICJA - ART. 36.3

- ▶ Przedstawiono przypadki definiujące faul techniczny:
 - ▶ Obrażliwe postępowanie wobec sędziów i komisarza,
 - ▶ Zaczepianie i złośliwości wobec przeciwników,
 - ▶ Udawanie faula.



FAUL NIESPORTOWY - ART. 37.1.1

- ▶ Przeredagowano kryteria faula niesportowego, aby uzyskać większą przejrzystość kiedy go orzekać i chronić dynamikę gry podczas przejścia z obrony do ataku.



FAUL NIESPORTOWY - ART. 37.1.1

► Kryteria:

- Brak uzasadnionej próby bezpośredniego zagrania piłką, zgodnej z duchem i intencją przepisów.
- Nadmierny, ciężki kontakt spowodowany przez zawodnika, próbującego zagrać piłką lub skierowany na przeciwnika.
- Niepotrzebny kontakt spowodowany przez obrońcę w celu powstrzymania postępującego przejścia z obrony do ataku (obowiązuje tylko do momentu rozpoczęcia akcji rzutowej).

FAUL NIESPORTOWY - ART. 37.1.1

► Kryteria:

- Kontakt spowodowany przez obrońcę z zawodnikiem drużyny przeciwnej z tyłu lub z boku, kiedy na drodze pomiędzy tym zawodnikiem ataku a koszem przeciwników nie ma żadnego obrońcy (obowiązuje tylko do momentu rozpoczęcia akcji rzutowej).
- Kontakt spowodowany przez obrońcę z zawodnikiem drużyny przeciwnej na boisku, kiedy podczas wprowadzania piłki w ostatnich dwóch (2) minutach czwartej (4) kwarty lub każdej dogrywki, piłka jest wciąż w rękach sędziego lub jest w dyspozycji zawodnika wprowadzającego ją.

DYSKWALIFIKACJA - ART. 36.3.3 I ART. 37.2.3

- ▶ Nowy zapis o dyskwalifikacji za popełnienie:
 - ▶ 1 faula technicznego i 1 faula niesportowego (1T+1U=D)
- ▶ Przypadek ten może dotyczyć zawodnika, jak również grającego trenera.



SĘDZIA GŁÓWNY - OBOWIĄZKI I UPRAWNIENIA - ART. 46

- ▶ Sędzia główny - zamiast „Referee” nazywany jest „Crew Chief”.



ZMIANY PRZEPISÓW GRY W KOSZYKÓWKĘ W SEZONIE 2017/18

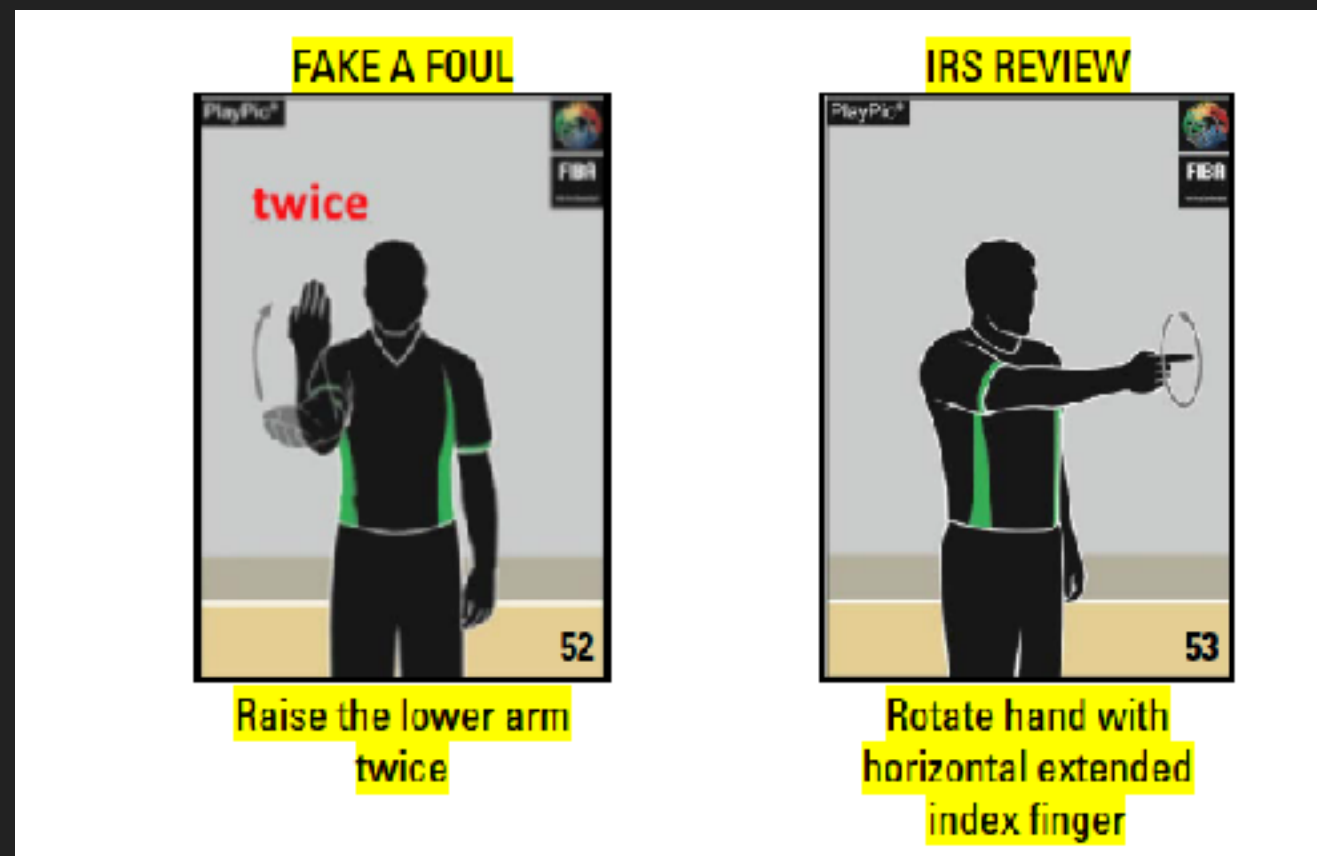
IRS - ART. 46.12

- ▶ W trakcie całego meczu można sprawdzić czy zawodnikowi faulowanemu podczas niecelnego rzutu z gry należy przyznać 2 lub 3 rzuty wolne.



CZĘŚĆ A - SYGNAŁY SĘDZIÓW

- ▶ Dodano sygnały „Udawanie Faula” i „Sprawdzenie IRS”



KARY ZA FAULE CZĘŚĆ B - 8.3

- ▶ Ilekroć osoba została zdyskwalifikowana i faul ten zgodnie z przepisami zaliczany jest na konto trenera, to karą powinny być **dwa rzuty wolne**, jak za każdy inny faul dyskwalifikujący. W protokole taki faul należy zapisać jako **B2**.
- ▶ Dotyczy to wszystkich fauli dyskwalifikujących personelu drużyny, asystentów trenera, zmienników, zawodników wykluczonych, jak również sytuacji bójki.

ZMIANY PRZEPISÓW GRY W KOSZYKÓWKĘ W SEZONIE 2017/18

CZĘŚĆ B - PROTOKÓŁ

- ▶ Określono kolory długopisów dla poszczególnych części gry.
- ▶ Pokazano sposób wykreślenia kolumn w przypadku mniejszej liczby zawodników niż 11.

Licence no.	Players	No.	Player in	Fouls				
				1	2	3	4	5
001	MAYER, F.	5		1				
002	JONES, M.	8						
003	SMITH, E.	9						
004	FRANK, Y.	12						
010	NANCE, L.	18						
012	KING, H. (CAP)	22						
014	WONG, P.	24						
015	RUSH, S.	25						
021	MARTINEZ, M.	33						
022	SANCHES, N.	42						
Coach			LOOR, A.					
Assistant Coach			MONTA, B.					

	7	7	
10	8	8	
	9	9	10
	10	10	
10	11	11	
	12	12	7
4	13	13	7
5	14	14	
5	15	15	6
	16	16	
5	17	17	
	18	18	6
6	19	19	
	20	20	9
	21	21	
11	22	22	9
	23	23	9
11	24	24	
	25	25	7
	26	26	7
5	27	27	
	28	28	6

ZMIANY PRZEPISÓW GRY W KOSZYKÓWKĘ W SEZONIE 2017/18

CZĘŚĆ B - PROTOKÓŁ

- ▶ Opisano postępowanie w przypadku błędów w protokole,
- ▶ Dodano rubrykę, w której wpisuje się godzinę zakończenia meczu.
- ▶ Dodano podpisy sędziów stolikowych.

Scorer <u>N. MAIER <i>NM</i></u>	Scores	Period ①	A <u>15</u>	B <u>18</u>
Assistant scorer <u>O. SABAY <i>OS</i></u>		Period ②	A <u>19</u>	B <u>10</u>
Timer <u>R. LEBLANC <i>RL</i></u>		Period ③	A <u>26</u>	B <u>19</u>
Shot clock operator <u>K. AUSTIN <i>KA</i></u>		Period ④	A <u>16</u>	B <u>25</u>
		Extra periods	A <u>—</u>	B <u>—</u>
Crew chief <u>M. Walton</u>	Final Score	Team A <u>76</u>	Team B <u>72</u>	
Umpire 1 <u>G. Chang</u> Umpire 2 <u>K. Bartok</u>	Name of winning team	<u>HOOPERS</u>		
Captain's signature in case of protest <u> </u>	Game ended at (hh:mm)	<u>21:50</u>		

CZĘŚĆ C - PROCEDURA PROTESTU

- ▶ Przeredagowano zapis dotyczący protestu, aby odpowiadał postanowieniom zawartym w Wewnętrznych Regulacjach FIBA

CZĘŚĆ D - KLASYFIKACJA DRUŻYN

- ▶ Uzupełniono o zapis dotyczący klasyfikacji w przypadku rozgrywania dwumeczu „u siebie i na wyjeździe”.
 - ▶ Oba mecze w takiej serii traktowane są jak jeden trwający 80 minut.
 - ▶ Nie rozgrywa się dogrywki w pierwszym spotkaniu.
 - ▶ Dogrywka w drugim meczu tylko wtedy, gdy sumaryczny wynik jest nierozstrzygnięty.

SPRZĘT DO KOSZYKÓWKI - ROZDZIAŁ 2 I 10

- ▶ Dostosowano zapisy do aktualnych wymagań (poziom 1 i 2).
 - ▶ Wprowadzono **żółtą listewkę** świetlną w górnej części tablicy świecącą się w momencie, kiedy upływa czas akcji.
 - ▶ Zegar czasu akcji powinien wyświetlać dziesiąte części sekundy w ostatnich **5 sekundach** akcji.



ZMIANY PRZEPISÓW GRY W KOSZYKÓWKĘ W SEZONIE 2017/18

PODREČZNIK SĘDZIEGO

- ▶ Rozpoczęcie części lub całego meczu:
 - ▶ Sędzia aktywny daje sygnał gwizdkiem przed wejściem w koło środkowe na rozpoczęcie meczu lub przed oddaniem piłki do dyspozycji zawodnika rozpoczynającego kolejną kwartę.



koniec