



ZMIANY W OFICJALNYCH PRZEPISACH GRY W KOSZYKÓWKĘ 2020

OBOWIĄZUJĄ OD 1 PAŹDZIERNIKA 2020 ROKU



Przedmowa

Oficjalne Przepisy Gry w Koszykówkę FIBA (Fiba Official Basketball Rules, w skrócie OBR) to dokument zatwierdzany przez Główne Zgromadzenie FIBA i dostępny dla każdego.

Zgodnie z ustalonymi procedurami, Grupa Doradców ds. Przepisów Gry (RAG), złożona z ekspertów koszykówki i sędziowania, wnikliwie analizuje wszystkie propozycje zmian zanim przedłoży je Komisji Technicznej FIBA do zatwierdzenia. W proces ten zaangażowani są również trenerzy Światowego Stowarzyszenia Trenerów Koszykówki (WABC), Komisja Zawodników FIBA oraz przedstawiciele NBA i NCAA.

Zasadniczo nowe wydanie Oficjalnych Przepisów Gry w Koszykówkę zaczyna obowiązywać od 1 października danego roku.

Oficjalne Przepisy Gry w Koszykówkę składają się z dwóch części:

- a) Przepisów gry
- b) Wyposażenia hali do gry

Są one publikowane w dwóch oddzielnych dokumentach.

W celu ułatwienia przygotowań na te zmiany w przepisach na całym świecie, FIBA publikuje następujące dokumenty:

- a. Oficjalne Przepisy Gry w Koszykówkę i Wyposażenie Hali do Gry w Koszykówkę (dokumenty robocze z zaznaczonymi na żółto zmianami – w języku angielskim*)
- b. Oficjalne Przepisy Gry w Koszykówkę i Wyposażenie Hali do Gry w Koszykówkę (dokumenty w języku angielskim)
- c. Podsumowanie zmian w Przepisach Gry (w językach: angielskim, francuskim i hiszpańskim**)
- d. Oficjalne Interpretacje Przepisów Gry w Koszykówkę w języku angielskim (nowa edycja zostanie opublikowana we wrześniu 2020 roku)

Materiał uzupełniający (zostanie opublikowany w czerwcu/lipcu 2020)

e. Prezentacje PowerPoint oraz wideo objaśniające zmiany w sposób praktyczny

* - **Tekst wyróżniony na żółto** – zmiany oraz korekty tekstu

** - nie uwzględniają korekty tekstu

OBR dostępne są na <http://fiba.basketball>

1. Art. 5 Zawodnicy: kontuzja

Powód zmiany

Został dodany tekst określający pomoc udzielaną zawodnikowi kontuzjowanemu przez członków jego drużyny oraz towarzyszących jego drużynie członków delegacji.

Nazwa Art. 5. została zmieniona, Art. 5.3 i Art. 44.2.5 zostały zmodyfikowane, jak również został dodany nowy Art. 19.2.6.

Tekst nowych Przepisów

Art. 5 Zawodnicy: kontuzja oraz pomoc udzielana zawodnikowi

- 5.1 W wypadku kontuzji zawodnika(-ów), sędziowie mogą zatrzymać grę.
- 5.2 Jeżeli do kontuzji dochodzi, kiedy piłka jest żywa, sędzia nie powinien gwizdać do momentu, gdy drużyna posiadająca piłkę odda rzut do kosza, straci posiadanie piłki, wstrzyma grę lub piłka stanie się martwa. Jednakże, gdy konieczna jest ochrona kontuzjowanego zawodnika, sędziowie mogą zatrzymać grę natychmiast.
- 5.3 Jeśli kontuzjowany zawodnik nie może kontynuować gry natychmiast (w ciągu piętnastu (15) sekund) lub jeśli otrzymuje pomoc medyczną, albo zostaje udzielona mu pomoc przez jego trenerów, członków jego drużyny i/lub towarzyszących jego drużynie członków delegacji, musi zostać zmieniony, chyba że drużyna musiałaby kontynuować grę w liczbie mniejszej niż pięciu (5) zawodników.
- 5.4 Trenerzy, asystenci trenerów, zmiennicy, zawodnicy wykluczeni i towarzyszący drużynie członkowie delegacji mogą wejść na boisko, aby udzielić pomocy kontuzjowanemu zawodnikowi, ale tylko po otrzymaniu zezwolenia od sędziego.
- 5.5 Lekarz może wejść na boisko bez pozwolenia sędziego, jeśli w ocenie lekarza kontuzjowany zawodnik wymaga natychmiastowej pomocy medycznej.
- 5.6 Każdy zawodnik, który podczas meczu krwawi lub ma otwartą ranę, musi zostać zmieniony. Może on powrócić na boisko tylko po zatrzymaniu krwawienia oraz całkowitym i bezpiecznym opatrzeniu krwawiącego miejsca lub otwartej rany.
- 5.7 Kontuzjowany zawodnik lub zawodnik, który krwawi lub ma otwartą ranę, może pozostać w grze, jeśli odzyska sprawność do gry podczas przerwy na żądanie wziętej przez którąkolwiek z drużyn, zanim zabrzmiał sygnał mierzącego czas gry na zmianę tego zawodnika.
- 5.8 Zawodnicy wyznaczeni przez trenera do rozpoczęcia meczu oraz zawodnicy, którym udzielona zostaje pomoc pomiędzy rzutami wolnymi, mogą zostać zmienieni w wypadku kontuzji. W takiej sytuacji drużyna przeciwna ma prawo dokonania zmiany takiej samej liczby zawodników.

Tekst nowych Przepisów

Art. 19 Zmiana

19.2.6 Jeżeli zawodnikowi zostaje udzielona jakakolwiek pomoc, musi zostać zmieniony, chyba że drużyna musiałaby kontynuować grę w liczbie mniejszej niż pięciu (5) zawodników.

Tekst nowych Przepisów

Art. 44 Pomyłka możliwa do naprawienia

44.2.5 Jeśli po zauważeniu pomyłki, którą wciąż można naprawić:

- Zawodnik, który ma uczestniczyć w naprawieniu pomyłki, znajduje się na ławce drużyny po przepisowej zmianie, to musi on powrócić na boisko, aby wziąć udział w naprawieniu pomyłki (w tym momencie

staje się zawodnikiem). Po naprawieniu pomyłki zawodnik ten może pozostać w grze, chyba że zostanie zgłoszona prośba o przepisową zmianę, to wtedy może on opuścić boisko.

Zawodnik został zmieniony z powodu kontuzji lub udzielenia mu pomocy, popełnienia pięciu (5) fauli lub dyskwalifikacji, to jego zmiennik musi uczestniczyć w naprawieniu pomyłki.

2. Art. 15 Zawodnik w akcji rzutowej

Powód zmiany

Podczas meczu zdarzają się sytuacje, kiedy trenerzy, zawodnicy i sędziowie mają wątpliwości czy faul nastąpił w akcji rzutowej, czy nie. Teraz akcja rzutowa jest zdefiniowana inaczej dla normalnego rzutu, a inaczej dla rzutu w ruchu ciągłym. Nowy tekst to raczej próba wyjaśnienia przepisu niż sama jego zmiana.

Tekst nowych Przepisów

Art. 15 Zawodnik w akcji rzutowej

15.1 Definicja

15.1.1 Rzut do kosza z gry lub rzut wolny, to sytuacja, kiedy piłka jest trzymana przez zawodnika ręką(-ami), a następnie zostaje rzucona w kierunku kosza przeciwników.

Dobitka **do kosza**, to sytuacja, kiedy piłka zostaje uderzona (skierowana) ręką(-ami) w kierunku kosza przeciwników.

Wsad **do kosza**, to sytuacja, kiedy piłka zostaje wepchnięta jedną lub dwiema rękami do kosza przeciwników.

Ruch ciągły podczas penetracji do kosza lub innej formy rzutu zawodnika w ruchu, to akcja zawodnika, który chwyta piłkę będąc w ruchu lub kończąc kozłowanie, a następnie kontynuuje ruch do wykonania rzutu, zazwyczaj skierowany w górę.

15.1.2 Akcja rzutowa **podczas rzutu**:

- Zaczyna się, kiedy zawodnik, w ocenie sędziego, rozpoczyna ruch piłki w górę w kierunku kosza przeciwnika.
- Kończy się, kiedy piłka opuści rękę(-ce) zawodnika rzucającego lub jeśli zostanie rozpoczęta nowa akcja rzutowa, a w sytuacji kiedy zawodnik rzucił piłkę będąc w powietrzu, gdy obie jego stopy powrócą na podłogę.

15.1.3 Akcja rzutowa w ruchu ciągłym podczas penetracji do kosza lub innej formy rzutu zawodnika w ruchu:

- Zaczyna się, kiedy piłka spocznie w ręce(-kach) zawodnika po zakończeniu kozłowania lub złapaniu piłki będąc w powietrzu i w ocenie sędziego zawodnik rozpoczyna ruch poprzedzający wypuszczenie piłki w rzucie do kosza.
- Kończy się, kiedy piłka opuści rękę(-ce) zawodnika rzucającego lub jeśli zostanie rozpoczęta nowa akcja rzutowa, a w sytuacji kiedy zawodnik rzucił piłkę będąc w powietrzu, gdy obie jego stopy powrócą na podłogę.

15.1.4 Nie ma związku pomiędzy liczbą legalnie wykonanych kroków a akcją rzutową.

15.1.5 Podczas akcji rzutowej, ręka(-ce) zawodnika wykonującego rzut może(-gą) zostać przytrzymana(-e) przez przeciwnika w celu uniemożliwienia rzutu. W takiej sytuacji nie jest konieczne, aby piłka opuściła rękę(-ce) rzucającego.

15.1.6 Jeśli zawodnik, który rozpoczął akcję rzutową, zostaje sfaulowany, a następnie podaje piłkę, to należy uznać, że faul został popełniony na zawodniku niebędącym już w akcji rzutowej.

3. Art. 33 Cylinder/ Poruszanie się graczy

Powód zmiany

Podczas meczu zdarzają się sytuacje, w których obrońca wchodzi w cylinder przeciwnika z piłką. Zagrania takie

generują wiele różnych zdarzeń, jak kontakt łokciem, udawanie faula oraz inne przypadki, które w oczywisty sposób mają negatywny wpływ na wizerunek dyscypliny.

Zawodnicy i trenerzy zostali poproszeni o analizę takich sytuacji. Okazało się, że obecne Przepisy określają tylko cylinder zawodnika obrony, a nie określają cylindra zawodnika ataku, zarówno z piłką, jak i bez niej. W konsekwencji, został dodany zapis określający cylinder zawodnika ataku.

Tekst nowych Przepisów

Art. 33 Zetknięcie osobiste: ogólne zasady

33.1 Zasada cylindra

Zasadę cylindra definiuje się jako przestrzeń wewnątrz wyimaginowanego cylindra, zajmowaną przez zawodnika stojącego na podłodze. Jej wymiary, jak również odległość pomiędzy stopami będą się różnić zależnie od wzrostu i rozmiarów gracza. Przestrzeń ta rozciąga się również ponad zawodnikiem, a cylinder zawodnika obrony oraz zawodnika ataku nieposiadającego piłki ograniczony jest:

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

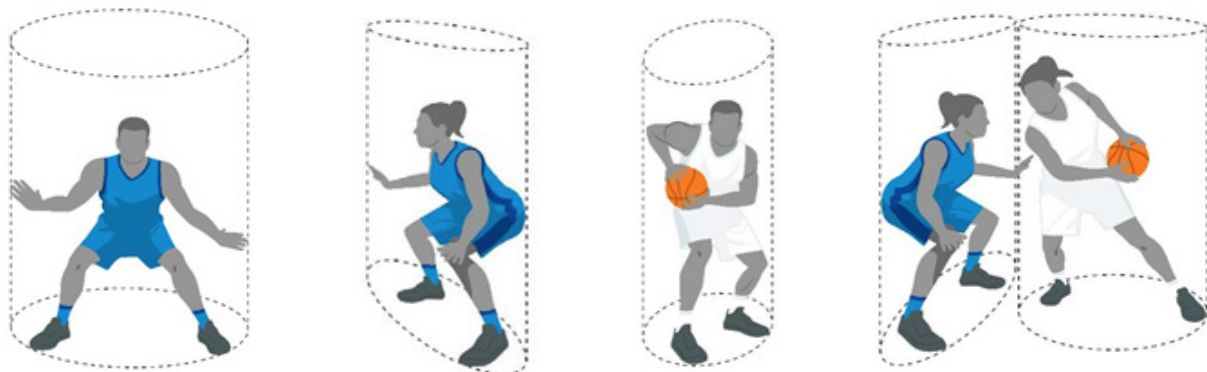
Ręce mogą być wysuwane przed siebie, ale nie dalej niż do linii, którą tworzą stopy oraz kolana, i mają być zgięte w łokciach tak, aby przedramiona i dłonie były uniesione w górę w ramach legalnej pozycji obronnej.

Zawodnikowi obrony nie wolno ingerować w cylinder zawodnika ataku posiadającego piłkę i powodować nielegalny kontakt, kiedy atakujący wykonuje normalne, koszykarskie zagranie wewnątrz swojego cylindra. Cylinder zawodnika ataku posiadającego piłkę ograniczony jest:

- Z przodu: stopami, ugiętymi kolanami oraz zgiętymi ramionami, kiedy trzyma on piłkę ponad poziomem bioder.
- Z tyłu, pośladkami.
- Na bokach, zewnętrznymi krawędziami łokci i nóg.

Zawodnikowi z piłką należy zostawić wystarczającą ilość miejsca, aby mógł wykonać normalne koszykarskie zagranie wewnątrz swojego cylindra. Normalne koszykarskie zagranie obejmuje rozpoczęcie kozłowania, obrót, rzut oraz podanie.

Zawodnikowi ataku nie wolno wysuwać nóg lub rąk poza swój cylinder i powodować nielegalny kontakt z przeciwnikiem, aby stworzyć dla siebie większą przestrzeń.



Rysunek 5. Zasada cylindra

4. Art. 35 Faul obustronny

Powód zmiany

Przepis ten nie stanowił problemu aż do ostatniej modyfikacji Przepisów i zmian w ich Oficjalnych Interpretacjach. Obecne zapisy stanowią, że faule przeciwników pociągające za sobą takie same kary uważa się za faul obustronny, podczas gdy bardzo często trudno jest sędziom ustalić, który zawodnik jako pierwszy spowodował nielegalny kontakt. W konsekwencji, sędziowie przestali orzekać faule obustronne.

Tekst nowych Przepisów

Art. 35 Faul obustronny

35.1 Definicja

35.1.1 Faul obustronny, to sytuacja, kiedy dwaj (2) przeciwnicy popełniają przeciwko sobie faule osobiste lub niesportowe/dyskwalifikujące mniej więcej w tym samym czasie.

35.1.2 Aby uznać dwa (2) faule jako faul obustronny, muszą zostać spełnione następujące warunki:

- Oba faule są faulami zawodników.
- Oba faule są związane z kontaktem fizycznym.
- Dwaj (2) przeciwnicy popełniają te faule przeciwko sobie.
- Oba faule są osobiste albo stanowią dowolną kombinację fauli niesportowych i dyskwalifikujących.

35.2 Kara:

Faul osobisty lub niesportowy/dyskwalifikujący należy zapisać każdemu winnemu zawodnikowi.

Nie przyznaje się rzutów wolnych i grę należy wznowić w następujący sposób:

Jeśli mniej więcej w tym samym czasie co faul obustronny:

- Zdobyty został kosz z gry albo z ostatniego rzutu wolnego, piłka zostanie wprowadzona przez drużynę, która straciła kosz, z dowolnego miejsca za linię końcową za koszem tej drużyny.
- Drużyna była w posiadaniu piłki lub miała prawo do niej, piłka zostanie przyznana tej drużynie do wprowadzenia najbliższego miejsca naruszenia przepisów.
- Żadna z drużyn nie była w posiadaniu piłki, ani nie miała prawa do niej, to następuje sytuacja rzutu sędziowskiego.

5. Art. 37 Faul niesportowy

Powód zmiany

Próba wyjaśnienia sytuacji podczas której:

- Zawodnik obrony (drużyna B) wybija piłkę przeciwnikowi (drużyna A) i jest bliski złapania piłki, mając otwartą drogę do kosza przeciwników.
- Wówczas zawodnik drużyny A – podczas koszykarskiej próby zagrania piłką – powoduje nielegalny kontakt (faul) przeciwko zawodnikowi drużyny B.

Obecne zapisy stanowią, że nie jest to kontratak drużyny B, jako że ciągle w posiadaniu piłki jest drużyna A.

Tekst nowych Przepisów

Art. 37 Faul niesportowy

37.1 Definicja

37.1.1 Faul niesportowy to kontakt zawodnika z przeciwnikiem, i w ocenie sędziego:

- Kontakt ten nie wynika z uzasadnionej próby bezpośredniego zagrania piłką, zgodnej z duchem i intencją przepisów.
- Zawodnik powoduje nadmierny kontakt – ciężki faul – próbując zagrać piłką lub kryjąc przeciwnika.
- Zawodnik obrony, w celu przerwania postępującego kontraktu, powoduje niepotrzebny kontakt z zawodnikiem drużyny przeciwnej. Ma to zastosowanie do momentu rozpoczęcia przez zawodnika ataku akcji rzutowej.
- Przeciwnik powoduje nielegalny kontakt z tyłu lub z boku z zawodnikiem, który zmierza w stronę kosza

przeciwników i na drodze pomiędzy tym zawodnikiem, piłką i tym koszem nie ma żadnego przeciwnika. Ma to zastosowanie do momentu rozpoczęcia przez zawodnika ataku akcji rzutowej.

- Zawodnik obrony powoduje kontakt z zawodnikiem drużyny przeciwnej na boisku, kiedy piłka jest wciąż w rękach sędziego lub jest w dyspozycji zawodnika wprowadzającego ją – podczas wprowadzania piłki, kiedy w czwartej (4) kwarcie oraz każdej dogrywce zegar czasu gry wskazuje dwie minuty (2:00) lub mniej.

37.1.2 Sędzia musi interpretować faule niesportowe tak samo w trakcie trwania całego meczu i oceniać tylko akcję.

37.2 Kara

37.2.1 Faul niesportowy należy zapisać winnemu zawodnikowi.

37.2.2 Zawodnikowi faulowanemu zostaje(-ą) przyznany(-e) rzut(-y) wolny(-e), po czym nastąpi:

- Wprowadzenie piłki z linii wprowadzania piłki na polu ataku, naprzeciw stolika sędziowskiego.
- Rzut sędziowski w kole środkowym na rozpoczęcie pierwszej kwarty.
- Liczba przyznanych rzutów wolnych powinna być następująca:
- Jeżeli faul popełniono na zawodniku niebędącym w akcji rzutowej: dwa (2) rzuty wolne.
- Jeżeli faul popełniono na zawodniku będącym w akcji rzutowej, a rzut jest celny i punkty zostają zaliczone: dodatkowo jeden (1) rzut wolny.
- Jeżeli faul popełniono na zawodniku będącym w akcji rzutowej, a rzut jest niecelny: dwa (2) lub trzy (3) rzuty wolne.

37.2.3 Zawodnik podlega dyskwalifikacji do końca meczu, gdy zostaje ukarany dwoma (2) faulami niesportowymi lub dwoma (2) faulami technicznymi, lub jednym (1) faulem technicznym i jednym (1) faulem niesportowym.

37.2.4 Jeśli zawodnik zostaje zdyskwalifikowany w związku z art. 37.2.3, to faul niesportowy jest jedynym faulem, który należy orzec i nie wymierza się żadnej dodatkowej kary za dyskwalifikację.

6. Art. 48 Sekretarz i asystent sekretarza: obowiązki

Art. 49 Mierzący czas gry: obowiązki

Powód zmiany

Sędziowie stolikowi wielokrotnie sygnalizowali, że sekretarz ma dużo więcej obowiązków niż pozostali sędziowie funkcyjni. Niektóre obowiązki przejmie teraz mierzący czas gry.

Tekst nowych Przepisów

Art. 48 Sekretarz i asystent sekretarza: obowiązki

Art. 48.2 został skreślony.

Art. 49 Mierzący czas gry: obowiązki

49.1 Mierzącego czas gry należy wyposażyć w zegar czasu gry i stoper, a jego obowiązki to:

- Pomiar czasu gry, przerw na żądanie i przerw meczu.
- Kontrolowanie, aby sygnał zegara czasu gry zabrzmiał bardzo głośno i automatycznie na zakończenie kwarty i dogrywki.
- Użycie wszelkich możliwych środków, aby natychmiast zawiadomić sędziów, jeżeli jego sygnał nie zadziała albo nie jest słyszalny.
- Pokazanie liczby fauli popełnionych przez zawodnika poprzez podniesienie w sposób widoczny dla obu trenerów tabliczki wskazującej liczbę fauli popełnionych przez tego zawodnika.
- Ustawienie markera fauli drużyny na stoliku sędziowskim przy końcu bliższym ławki tej drużyny w sytuacji przekroczenia limitu fauli w kwarcie, gdy tylko piłka staje się żywa po czwartym (4) faulu drużyny

w danej kwarcie.

- Administrowanie zmian zawodników.
- Uruchamianie swojego sygnału dźwiękowego tylko wtedy, gdy piłka staje się martwa i zanim stanie się ponownie żywa. Sygnał mierzącego czas nie zatrzymuje zegara czasu gry, jak i samej gry. Nie powoduje również, że piłka staje się martwa.

7. B – Protokół meczu

Powód zmiany

Aby wyjaśnić sposób zapisu fauli w sytuacji, kiedy zostaje orzeczony faul techniczny/dyskwalifikujący zgodnie z Art. 39 (bójka), kiedy trener lub inna osoba mającą prawo do przebywania w strefie ławki drużyny bierze aktywny udział w bójce lub nie.

Obecny zapis mówi, że jeśli trener opuszcza strefę ławki drużyny w sytuacji bójki i bierze w niej aktywny udział, to należy ukarać go dwoma faulami dyskwalifikującymi D2 (1 za opuszczenie strefy ławki drużyny i 1 za aktywny udział w bójce). W nowych Przepisach zostanie on ukarany 1 faulem dyskwalifikującym.

Tekst nowych Przepisów

B.8.3.14 Przykłady fauli dyskwalifikujących dla trenera, asystenta trenera, zmiennika, zawodnika wykluczonego oraz towarzyszącego drużynie członka delegacji za czynny udział w bójce:

Niezależnie od liczby osób zdyskwalifikowanych za opuszczenie strefy ławki drużyny, wobec trenera tej drużyny zostaje orzeczony pojedynczy (1) faul techniczny zapisany jako „B2” lub „D2”.

Jeśli trener bierze aktywny udział w bójce, zostaje ukarany tylko jednym (1) faulem dyskwalifikującym zapisanym jako „D2”.

8. Dodatek F – System powtórek wideo (IRS)

Powód zmiany

Obecny Art. 46.12 staje się coraz bardziej złożony, a rosnące znaczenie IRS powoduje, że bardziej stosowne będzie, aby był to osobny dodatek do Przepisów.

Co więcej, bardziej konsekwentne stosowanie IRS jest wymagane, a procedury, które mają być stosować, należy ustandaryzować.

Obecnie to sędzia główny może skorzystać z IRS w celu podjęcia ostatecznej decyzji. W nowych Przepisach dwóch sędziów ma brać udział w procedurze sprawdzenia. Dodatkowo – po użyciu systemu – to sędzia, który podjął początkową decyzję (niekoniecznie sędzia główny) ma zasygnalizować ostateczną decyzję. Zmiana ta ma na celu uniknięcie sytuacji, w których to sędzia główny sygnalizuje inną decyzję niż początkowa decyzja partnera, co może sugerować ingerowanie w kompetencje partnerów.

Tekst nowych Przepisów

Art. 46 Sędzia główny: obowiązki i uprawnienia

46.12 W meczach, w których system powtórek wideo, zwany dalej Instant Replay System (w skrócie IRS), jest używany należy stosować Dodatek F.

F – System powtórek wideo IRS

F.1 Definicja

System IRS, to narzędzie używane przez sędziów, służące do weryfikacji podjętych decyzji oraz analizy sytuacji meczowych z użyciem zatwierdzonych technologii wideo.

F.2 Procedura

F.2.1 Sędziowie są uprawnieni do użycia systemu IRS do momentu podpisania protokołu po zakończeniu meczu, zgodnie z zasadami określonymi w tym Dodatku.

F.2.2 W celu użycia systemu IRS należy stosować następujące procedury:

- Jeśli IRS jest dostępny, sędzia główny musi sprawdzić działanie systemu przed meczem.
- Sędzia główny podejmuje decyzję czy skorzysta z systemu IRS, czy nie.
- Jeżeli decyzja sędziów ma być weryfikowana przy pomocy powtórki wideo, to początkowa decyzja musi zostać zasygnalizowana przez sędziów na boisku.
- Zanim sędziowie skorzystają z systemu „IRS”, mogą zebrać możliwie najwięcej informacji od sędziów stolikowych i komisarza, jeśli jest obecny.
- Po zebraniu informacji od sędziów, komisarza i sędziów stolikowych analiza powtórki wideo ma się rozpocząć tak szybko, jak to możliwe.
- Sędzia główny i co najmniej 1 sędzia pomocniczy (który podjął decyzję) mają uczestniczyć w analizie powtórki wideo przy monitorze. Jeżeli to sędzia główny podjął decyzję, wybierze jednego z sędziów pomocniczych, który weźmie razem z nim udział w analizie powtórki.
- Podczas analizowania powtórki wideo, sędzia główny ma upewnić się, że żadna nieuprawniona osoba nie ma dostępu do monitora IRS.
- Analizę powtórki wideo należy przeprowadzić przed przyznaniem przerwy na żądanie lub zmiany oraz zanim gra zostanie wznowiona.
- Po analizie powtórki wideo sędzia, który odgwiżdżał naruszenie przepisów, zasygnalizuje ostateczną decyzję i grę należy odpowiednio wznowić.
- Początkowa decyzja sędziego(-ów) może być zmieniona tylko wtedy, gdy powtórka wideo dostarcza sędziom wyraźne i przekonujące dowody, aby tę decyzję zmienić.
- Po tym jak sędzia główny podpisze protokół meczu nie można już przeprowadzić analizy powtórki wideo.

F.3 Przepis

W następujących sytuacjach meczowych można skorzystać z systemu IRS:

F.3.1 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 popełniony faul przed końcem kwarty lub dogrywki.

F.3.2 Kiedy zegar czasu gry wskazuje dwie minuty (2:00) 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 w sytuacji faula popełnionego z dala od akcji rzutowej:
 - Upłynął czas gry lub czasu akcji.
 - Rozpoczęła się już akcja rzutowa.
 - Piłka wciąż była w rękach(-ce) zawodnika wykonującego rzut do kosza z gry.
- Upewnić się, czy podjęta decyzja o błędzie nielegalnego dotknięcia piłki lub ingerencji w jej lot jest prawidłowa.
- Upewnić się, który zawodnik spowodował wyjście piłki poza boisko.

F.3.3 W każdym momencie meczu, kiedy należy:

- Określić, czy celny rzut do kosza z gry zaliczyć za dwa (2), czy za trzy (3) punkty.
- Określić, czy zawodnikowi faulowanemu podczas niecelnej próby rzutu do kosza z gry należy przyznać dwa (2), czy trzy (3) rzuty wolne.
- Określić, czy faul osobisty, niesportowy lub dyskwalifikujący spełnia kryteria takiego faula, czy należy

podwyższyć lub obniżyć kwalifikację faula, albo zakwalifikować go jako faul techniczny.

- Dokonać korekty ustawień zegara czasu gry lub zegara czasu akcji po tym, jak uległy awarii.
 - Zidentyfikować właściwego zawodnika, który ma wykonać rzut(-y) wolny(-e).
 - Określić zaangażowanie członków drużyny, trenerów, asystentów trenerów oraz towarzyszących drużynie członków delegacji podczas jakichkolwiek aktów przemocy.
-