

## **A FIBA Central Board 2017 júliusi konferenciája alatt több szabályváltozást is elfogadott. A változtatások összegzése az alábbiakban olvasható, és 2017. október elsejétől lépnek életbe.**

### **Lépés szabály (25.2)**

Cél: Világszerte elfogadott szabály kialakítása, ami elősegíti a játék dinamizmusát.

#### Új szövegezés:

Mozgás közbeni labdaátvételnél, vagy labdavezetés befejezésekor, amikor egy láb a talajon van (Step 0), a következő lépéskor (Step 1) pályát érő láb lesz a támasz láb.

### **Sportszerűtlen hiba (37.1.1)**

Cél: A sportszerűtlen hibák megítélésének egységesítése, a gyorsindításos akciók megvédése.

#### Új szövegezés:

Egy sportszerűtlen hiba játékosok általi érintkezéssel jöhet létre, amelyeket a játékvezető az alábbi módon bírálhat:

- Túlzottan erős kontakt a labda megszerzésének érdekében.
- Olyan nem szabályos védekezési kísérlet mely nem a labda megszerzésére irányul, vagy amikor egy védő gyorsindítást akar megakadályozni egészen addig, amíg a dobási kísérlet el nem kezdődik.

### **Hibák büntetése (B.8.3)**

Cél: Kizáró hibák azonos súlyú büntetése

#### Változás:

Ha valaki úgy kerül kiállításra, hogy a hibát az edző (kispad) hibájának kell tekinteni, 2 büntetőt kell megítélni a kizáró hiba miatt. A jegyzőkönyvbe a perc mellé: B (alsó index) +2 (felső index) jelöléssel kell beírni.

Ez vonatkozik a csapatpad minden személyére (másodedzők, cserék, csapatkísérők és verekedésben résztvevők).

### **Edző kötelességei (7.1)**

Cél: A jegyzőkönyv időben elkészülése.

#### Új szövegezés:

A mérkőzés tervezett kezdési időpontja előtt 40 perccel át kell adni a jegyzőnek a csapatlistát és minden további csapatinformációt.

### **Csapatok (4.2.1 és 2.4.5)**

Cél: Az igényekhez való alkalmazkodás.

#### Változás:

A csapatkísérők száma 7-re módosult. Ezért a székek száma maximálisan 16-re emelkedik. A csapat maximális létszáma így 21 (12 játékos, 2 edző, 7 csapatkísérő).

## Jegyzőkönyv (B)

Cél: Az igényekhez való alkalmazkodás.

### Változás:

Kisebb változások a jegyzőkönyv kitöltésekor:

- A jegyző legalább 2 színű tollat használjon.
- Teendő kevesebb, mint 12 játékos esetén.
- Teendő játékos-edző esetén.
- Faultok lezárása félidőnként.
- Hibás eredmény javítása.
- Időbélyegző a mérkőzés végéről
- Aláírás a jegyzőasztal személyeitől.

[Kép a dokumentum végén.](#)

## Játékosok öltözéke (4.3)

Cél: Részletesebb információk megadása.

### Változás:

- A mez és nadrág domináns színeinek egyeznie kell.
- Amennyiben a meznek van ujja, annak könyék felett kell végződnie. Hosszúujjú mez viselése nem megengedett.
- A zokninak látszania kell.
- A cipő bármilyen színkombinációjú lehet, de a bal és jobb meg kell egyezzen. Villogó, fényvisszaverő, tükröződő vagy egyéb kiegészítő nem megengedett.

## Egyéb felszerelések (4.4) – ez a szabály 2018-ban újra változott!!!!

Cél: Részletesebb információk a kiegészítőkkel kapcsolatban.

### Változás:

Az alábbi kiegészítők engedélyezettek:

- Kompressziós kézvédő fekete, fehér vagy a ruha domináns színével megegyező, de egy csapaton belül minden játékosra vonatkozóan a 3 közül csak az egyik szín.\*
- Kompressziós lábvédő fekete, fehér vagy a ruha domináns színével megegyező, de egy csapaton belül minden játékosra vonatkozóan a 3 közül csak az egyik szín.\*
- Fejvédő fekete, fehér vagy a ruha domináns színével megegyező, de egy csapaton belül minden játékosra vonatkozóan a 3 közül csak az egyik szín. A fejvédő nem takarhatja el az arcot (szem, orr, száj stb.) és nem lehet veszélyes viselőjére és a többi játékosra sem. Nem tartalmazhat továbbá nyíló-záró elemeket az arc és/vagy nyak körül, valamint kiálló részei sem lehetnek.\*
- A csuklószorítók maximum 10 cm vastag textiltől lehetnek, fekete, fehér vagy a ruha domináns színével megegyező, de egy csapaton belül minden játékosra vonatkozóan a 3 közül csak az egyik szín.\*
- Ragasztás kézen, vállon, lábon stb. fekete, fehér vagy a ruha domináns színével megegyező, de egy csapaton belül minden játékosra vonatkozóan a 3 közül csak az egyik szín.\*

- Bokavédő átlátszó, fekete, fehér színű lehet, de egy csapaton belül minden játékosra vonatkozóan a 3 közül csak az egyik szín.\*

*\* Minden kiegészítőnek a csapat összes játékosán azonos színűnek kell lennie (fekete, fehér vagy a ruha domináns színével megegyező, de minden játékosra vonatkozóan a 3 közül csak az egyik szín).*

## Új fogalom a játékvezetőknél

Cél: Fogalomzavar elkerülése.

### Változás:

A mérkőzésen közreműködő játékvezetők vezetője, akinek különleges feladatai és felelőssége van, új megnevezést kapott: Crew Chief – magyarul első játékvezető (az eddigi Referee helyett).

A közreműködő játékvezetők neve: Crew Chief – első játékvezető, Umpire 1 – második játékvezető, ha szükséges, akkor Umpire 2 – harmadik játékvezető.

## Dobómozdulat (15.1.3)

Cél: A dobómozdulat fogalmának tisztázása.

### Változás:

Amikor egy játékos javára faultot ítélnék a dobómozdulat megkezdésekor, de lepasszolja a labdát, nem tekinthető többé dobó játékosnak.

## Kizáró hiba (36.3.3 és 37.2.3)

Cél: Ki kell állítani a játékost, ha 1 technikai és 1 sportszerűtlen hibát kap.

### Változás:

Egy játékost ki kell állítani a játékból, amennyiben 1 technikai és 1 sportszerűtlen hibát kap.

A játékos-edzőt ki kell állítani a játékból, amennyiben edzőként 1 saját jogon kapott technikai mellé, játékosként 1 sportszerűtlen hibát is ítélnék ellene.

## Színészkedés (33.16)

Cél: A színészkedés fogalma, eljárása.

### Változás:

Színészkedésnek nevezünk minden olyan cselekedetet, amikor egy játékos sportszerűtlen előnyt akar szerezni azzal, hogy érintkezés nélkül vagy kisebb érintkezésre is túlzott mozdulatokat tesz azért, hogy azt hihessék, vele szemben szabálytalanságot követtek el.

Ez a védő és a támadó csapat játékosaira is vonatkozik.

Új játékvezetői karjelzés bevezetése és új eljárási menet.

## Játékvezetői jelzések (A)

Cél: 3 új karjelzés bevezetése.

### Változás:

- Áthúzás: Alkarral hátrafelé húzni.
- Színészkedés: Kar megemelése 2x (fentről kezdve).
- Videóbíró: Mutatóujj vízszintes, körkörös mozdulata.

[Kép a dokumentum végén.](#)

## Óvás menete (C)

Cél: Óvási eljárás összehangolása a különböző régiók között.

### Változás:

Egy csapat óvást adhat be az alábbi esetekben:

- A jegyző, időmérő, támadóidő-mérő olyan hibája, amit a játékvezetők nem helyesbítenek.
- Amennyiben a mérkőzés feladásáról, elmaradásáról vagy elhalasztásáról, illetve a mérkőzés félbeszakítás utáni folytatás elmaradásáról szóló döntés születik
- Az ide vonatkozó megengedő szabályok szándékos megsértése, óvási lehetőség kiprovokálása

Az óvás menete:

- A csapatkapitány legkésőbb 15 perccel a mérkőzés vége után aláírja a jegyzőkönyvet a „A csapatkapitány aláírása óvás esetén” rovatot.
- Az óvás okát legkésőbb a mérkőzés végét követően 1 órával írásban leadja.
- Az óvási díjat (1.500 CHF) kell befizetni, ha az óvást elutasítják.
- Az első játékvezető írásban jelentést kell írnia az eseményről a FIBA jelen lévő képviselőjének vagy a technikai bizottság vezetőjének.

Az illetékes szervnek olyan gyorsan kell állást foglalnia, amilyen gyorsan csak tud, de legkésőbb 24 órával a mérkőzés után.

Az illetékes testület határozatának a játékszabályokra tekintettel kell lenniük, a határozatot felülvizsgálni vagy ellene fellebbezni nem lehet.

## Helyezések megállapítása (8.7, D.5 és D.6)

Cél: Helyezések megállapítása kupa-rendszerű párharcoknál (2 mérkőzés).

### Változás:

A 2 mérkőzést, hazai és vendég, úgy kell tekinteni a dobott pontok tekintetében, mintha 1 mérkőzés 80 percig tartana.

Amennyiben a pontok egyenlőek az első mérkőzés végén, nem kell hosszabbítást játszani.

Amennyiben a dupla mérkőzés végeredménye egyenlő, a második mérkőzést addig kell játszani, amíg ez nem változik a hosszabbítás(ok) végére.

A párharc győztese az a csapat, amelyik:

- Mindkét mérkőzést megnyerte.
- A második mérkőzés végén az összesített pontja több, amennyiben mindkét csapat nyert 1-1 mérkőzést.

## A pálya eszközei (2 és 10)

Cél: A jelenlegi technikai igények alkalmazása.

### Változás:

1-es és 2-es szintű mérkőzéseken:

- A palánk tetejének hátsó oldalát sárga jelzőfényrel kell felszerelni, amelynek világítania kell, amikor a támadóidő lejártát jelző hang jelez.

- A támadóidőt jelző készüléknek hanggal jeleznie kell, amikor a támadóidő lejár, a kijelző 0-t (0.0) mutat.
- A támadóidőt mutató szerkezetnek a hátralévő időt kell mutatnia, és 5 másodperc alatti idő esetében a tizedmásodperceket (1/10) is jeleznie kell.
- Ajánlott 2017 októbertől, kötelező 2018 októbertől.

## A pálya eszközei (2 és 10)

Cél: További technikai változások.

### Változás:

- Mini korosztályban 5-ös méretű labda használata.
- A labdák tesztelése több részletre kitér.
- Világítási körülmények felülvizsgálata.
- A reklámfelületek felülvizsgálata.

## Általános

Kismértékű változások az érthetőségért a szabálymagyarázatokban.

## A játékvezetés mechanikája

Mérkőzés és minden negyed kezdetén az első játékvezető egy „warning whistle” nevű figyelmeztető hangjelzéssel jelzi a résztvevőknek a kezdést. A mérkőzés elején mielőtt belépne a kezdőkörbe a feldobás előtt, minden egyéb negyed vagy hosszabbítás esetén mielőtt a labdát a bedobó játékos rendelkezésére bocsájtja.

**A FIBA Central Board 2018 júniusi konferenciája alatt több szabályváltozást is elfogadott. A változtatások összegzése az alábbiakban olvasható, és 2018 október elsejétől lépnek életbe.**

## Terminológiai egyesítés

Változás oka: A terminológia egységesítése világszerte, így minden érintett ugyanazt használja.

### Új szövegezés:

A szabálykönyvben mindenhol:

- Játékrész (Period) helyett negyed (Quarter) használata.
- Extra játékrész (Extra Period) helyett Hosszabbítás (Overtime) használata.

## Egyéb felszerelések (4 §)

Változás oka: A legkisebb mértékűre csökkenjen a játékosok által viselt egyéb felszerelésekre vonatkozó korlátozás anélkül, hogy az a mérkőzés kialakított arculatát befolyásolja.

### Új szabály:

Bármilyen egyéb felszerelés\* csapatonként azonos egyszínű kell legyen \*\*.

- \* = Kompressziós kar- és lábvédők, fejevédő, kar- és csuklószorítók.

- \*\*=A csapat minden egyéb felszerelésének\* azonos egyszínűnek kell lennie.

## Bedobás (17.2.8 §)

Változás oka: A bedobás közbeni szabálysértések és a bedobás késleltetésének elkerülése a mérkőzés utolsó 2 percében.

### Új szabály:

Amikor a negyedik negyedben vagy bármely hosszabbításban a mérkőzés-óra 2:00 percet vagy kevesebbet mutat, a védő játékos semmilyen test-részevel nem nyúlhat át a pálya vonalán azért, hogy zavarja a bedobást. A játékvezetőnek megelőző karjelzést kell alkalmaznia figyelmeztetésként a bedobás végrehajtása előtt.

Amennyiben a figyelmeztetés ellenére a játékos szabálysértést követ el, technikai hibát kell ítélni ellene.

[Kép a dokumentum végén.](#)

## Labdavezetés (24 §)

Változás oka: A még látványosabb játék lehetőségének megteremtése, és a mérkőzésen előforduló valós helyzetekhez igazítás.

### Új szabály:

Labdavezetésnek nevezzük, amikor a játékos a birtokában lévő élő labdát úgy hozza mozgásba, hogy azt leüti, gurítja, illetve a talajra dobja.

**Törlésre került a szabályokból:** „ vagy szándékosan a palánkra dobja.

## 24 másodperc (29 §)

Változás oka: Lerövidíteni a támadó csapat kosárradobásra rendelkezésre álló idejét, ha már a támadó térfélen van. Több lehetőséget teremteni a mezőnyből való kosárradobásra a mérkőzés folyamán.

### Új szabály:

29.2.3. A támadóórát vissza kell ugrasztani, ha a játékvezető hibát vagy szabálysértést ítél a labdabirtokló csapat ellen.

Ebben a helyzetben a korábbi labdabirtokló csapat ellenfele lesz bedobásra jogosult.

- Ha a bedobást a védőtérfelelen kell elvégezni, a támadóidőt 24 másodpercre kell állítani.
- Ha a bedobást a támadótérfelelen kell elvégezni, a támadóidőt 14 másodpercre kell állítani.

29.2.4. Amikor a negyedik negyedben vagy bármely hosszabbításban a mérkőzésóra 2:00 percet vagy kevesebbet mutat azután, hogy időkérést engedélyeztek annak a csapatnak a részére, amelyik labdabirtoklásra jogosult a saját védőtérfelelről, akkor a bedobásra jogosult csapat edzője dönthet arról, hogy az azt követő bedobást a támadó térfélen, a jegyzőasztallal szembeni oldalon, a bedobóvonalától vagy a csapat védő térfelén szeretnék végrehajtani.

Ha a bedobást a támadó térfélen, a jegyzőasztallal szembeni oldalon, a bedobóvonalától hajtják végre, akkor a támadó órát az alábbiak szerint kell visszaugrasztani:

- Ha 14 vagy több másodpercet mutat a támadó óra, amikor a mérkőzésóra megállt, akkor 14 másodpercre kell visszaugrasztani a támadóidőt.
- Ha 13 vagy kevesebb másodpercet mutat a támadó óra, abban a pillanatban, amikor a mérkőzésóra megállt, akkor nem kell visszaugrasztani a támadó órát, az időmérést onnan kell folytatni, ahol a támadó óra megállt.

Ha a bedobást a csapat védőtérfelel hajtják végre, akkor a támadóidőt 24 másodpercre kell visszaugrasztani vagy az időmérést onnan kell folytatni, ahol a támadó óra megállt, ahogyan azt a szabályok kimondják.

## **Kettős hiba (35 §)**

Változás oka: Egyszerűsíteni a személyi hiba alapelveit abban az esetben, amikor két ellenfél játékos megközelítőleg azonos időben követett el személyi hibát egymás ellen.

### Új szabály:

35.1.1 Kettős hiba akkor következik be, amikor két ellenfél játékos megközelítőleg azonos időben követel személyi hibát egymás ellen.

35.1.2 Ahhoz, hogy két hibát kettős hibának lehessen minősíteni az alábbi feltételek fennállása szükséges:

- Mindkét hiba játékos által elkövetett hiba.
- Mindkét hiba fizikai érintkezés következménye.
- Mindkét hiba két ellenfél játékos között történt.
- Mindkét hibának ugyanaz a büntetése.

## **Technikai hiba (36 §)**

Változás oka: A dupla büntetés elkerülése technikai hiba ítélet után, és az egyensúly biztosítása a labdát birtokló és nem birtokló csapat számára.

### Új szabály:

Ha technikai hibát ítélnék, 1 büntetőt kell dobni. A büntetődobást követően a labdát annak a csapatnak kell adni, amelyik a labdát birtokolta vagy jogosult volt arra, amikor a technikai hiba történt.

## **Verekedés (39 §)**

Változás oka: Különbözőképpen büntetni a csapatpad személyeit, akik elhagyják a csapatpad területét verekedéskor, aszerint, hogy aktívan részt vesznek-e a verekedésben, vagy sem.

### Javasolt új szabály:

Bármelyik csapatpadon helyet foglaló személyt, miután elhagyja a csapatpad területét és aktívan részt vesz egy verekedésben, a vonatkozó szabályok szerint ki kell állítani (kizáró hiba – D-foul).

## **Első játékvezető kötelességei és hatáskörök / Videóbíró (46 §)**

Változás oka: Három új esetet lehet vizsgálni a videóbíró segítségével.

### Javasolt új szabály:

46.12 A mérkőzés utolsó 2:00 percében: egy labda- vagy kosárákadályozás helyesen lett-e megítélve.

Bármikor a mérkőzés folyamán:

- miután egy mezőnyből sikertelen dobást végző játékoson elkövetett hibát ítéltek, 2 vagy 3 büntetődobást kell-e ítélni.
- Személyi-, sportszerűtlen vagy kizáró hiba esetében teljesülnek-e az ítélethez szükséges kritériumok, vagy kell-e azt fel- vagy leminősíteni.

### **A támadó óra kezelője: kötelességei (50 §)**

Változás oka: Amikor a labda beszorul a palánk és a gyűrű közé, azt úgy kell tekinteni, hogy a labda érintette a gyűrűt, hogy összhangban legyen a többi hasonló szabállyal.

#### Új szabály:

Az élő labda beszorul a gyűrű és a palánk közé - kivéve büntetődobások között és kivéve, ha labdabirtoklás jár a büntetődobás után - feldobáshelyzet alakul ki. Mivel a labda érintette a gyűrűt, 14 vagy 24 másodpercre kell állítani a támadóidőt.

### **Bedobás sportszerűtlen vagy kizáró hiba után**

Változás oka: A játék gyorsítása, lehetőséget adni több labdabirtoklásra, és ezáltal több kosár szerzésére. Megszüntetni a középvonalai bedobásokból fakadó bonyolult helyzeteket.

#### Módosított szabály:

- Minden bedobást, ami egy sportszerűtlen vagy kizáró hiba következménye, a támadótérfél lévő bedobóvonalától kell elvégezni.
- Minden bedobást, ami egy verekedés után következik, a csapat támadótérfelén lévő bedobóvonalától kell elvégezni.
- Mindegyik esetben a támadó órát 14 másodpercre kell állítani.

A negyedeket kezdő bedobásokat (kivéve az első negyedet) beleértve a hosszabbítás(oka)t is, továbbra is a középvonalnál kell elvégezni, mivel ezek nem egy szabályszegés utáni büntetés részei.

### **Jegyzőkönyv (B)**

Változás oka: Annak egyértelművé tétele, hogy egy edző elleni technikai hiba esetén mikor kell 1 vagy 2 büntetődobást ítélni..

#### Új szabály:

38.2.4. A büntetődobások számát az alábbiak szerint kell meghatározni:

- ....
- Ha az edzőnek egy segédedző, cserejátékos, kipontozódott játékos vagy egy csapatkísérő kizárása miatt kell technikai hibát beírni, beleértve a csapatpad területének elhagyását verekedés miatt: 2 büntetődobás.

### **A csapatok helyezése (D)**

Változás oka: Egy új versenyforma kialakítása a világbajnoki selejtezők miatt.

#### Új szabály:

- A D.3 fejezet több olyan példát/ esetet részletez, hogy amikor egy csapat másodszor is feladással veszít el mérkőzést a csoportmérkőzések során. Ekkor





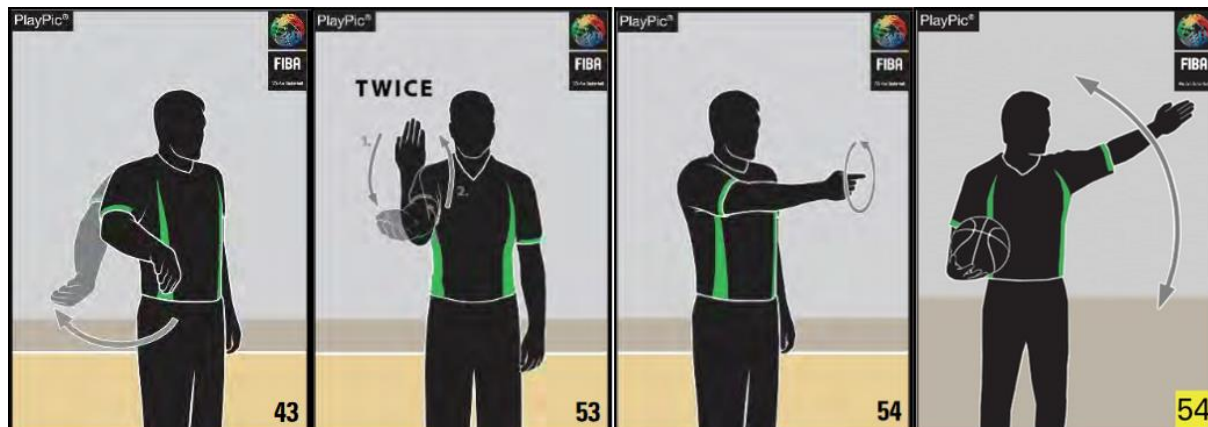
## Bevezetett karjelzések:

Áthúzás

Színészkedés

Videóbíró

Határvonal jelzése



[Vissza a 2017-es változásokhoz](#)

[Vissza a 2018-as változásokhoz](#)

## Jegyzőkönyv újításai:

12-nél kevesebb játékos esetében

Licence no.	Players	No.	Player in	Fouls				
				1	2	3	4	5
001	MAYER, F.	5						
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.							

Játékosedző

Coach	KING, H. (CAP)			
Assistant Coach				

Időbélyegző és aláírások

Scorer	<u>MAIER, N.</u> <i>MA</i>	Scores	Period ①	A <u>15</u>	B <u>18</u>
Assistant scorer	<u>SABAY, O.</u> <i>OS</i>		Period ②	A <u>19</u>	B <u>10</u>
Timer	<u>LEBLANC, R.</u> <i>RL</i>		Period ③	A <u>26</u>	B <u>19</u>
Shot clock operator	<u>AUSTIN, K.</u> <i>KA</i>		Period ④	A <u>26</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>Y. Chang</u>	Umpire 2	<u>K. Bartok</u>	Name of winning team	<u>HOOPERS</u>
Captain's signature in case of protest	_____	Game ended at (hh:mm)	<u>21:50</u>		

Hibák jelölései

Time-outs		Team fouls						
<u>7</u>	Period ①		Period ②					
<u>9 10</u>	Period ③		Period ④					
<u> </u>	Extra periods							
Licence no.	Players	No.	Player in	Fouls				
001	MAYER, F.	5		P <sub>2</sub>				
002	JONES, M.	8		P	P	P <sub>2</sub>		
003	SMITH, E.	9		P <sub>2</sub>	U <sub>2</sub>	P	P <sub>1</sub>	
004	FRANK, Y.	12		T <sub>1</sub>	U <sub>2</sub>	GD		
010	NANCE, L.	18		P	P	U <sub>1</sub>		
012	KING, H. (CAP)	22		P <sub>1</sub>	P			
014	WONG, P.	24						
015	RUSH, S.	25		P <sub>3</sub>	P <sub>2</sub>			
021	MARTINEZ, M.	33		T <sub>1</sub>	P	P <sub>2</sub>	T <sub>1</sub>	GD
022	SANCHES, N.	42		P <sub>2</sub>	P <sub>2</sub>	U <sub>2</sub>	P	U <sub>2</sub> GD
024	MANOS, K.	55		P <sub>2</sub>	D <sub>2</sub>			
Coach	<u>LOOR, A.</u> <i>LA</i>						C <sub>1</sub>	B <sub>1</sub>
Assistant Coach	<u>MONTA, B.</u>							

[Vissza a szabályváltozásokhoz](#)