

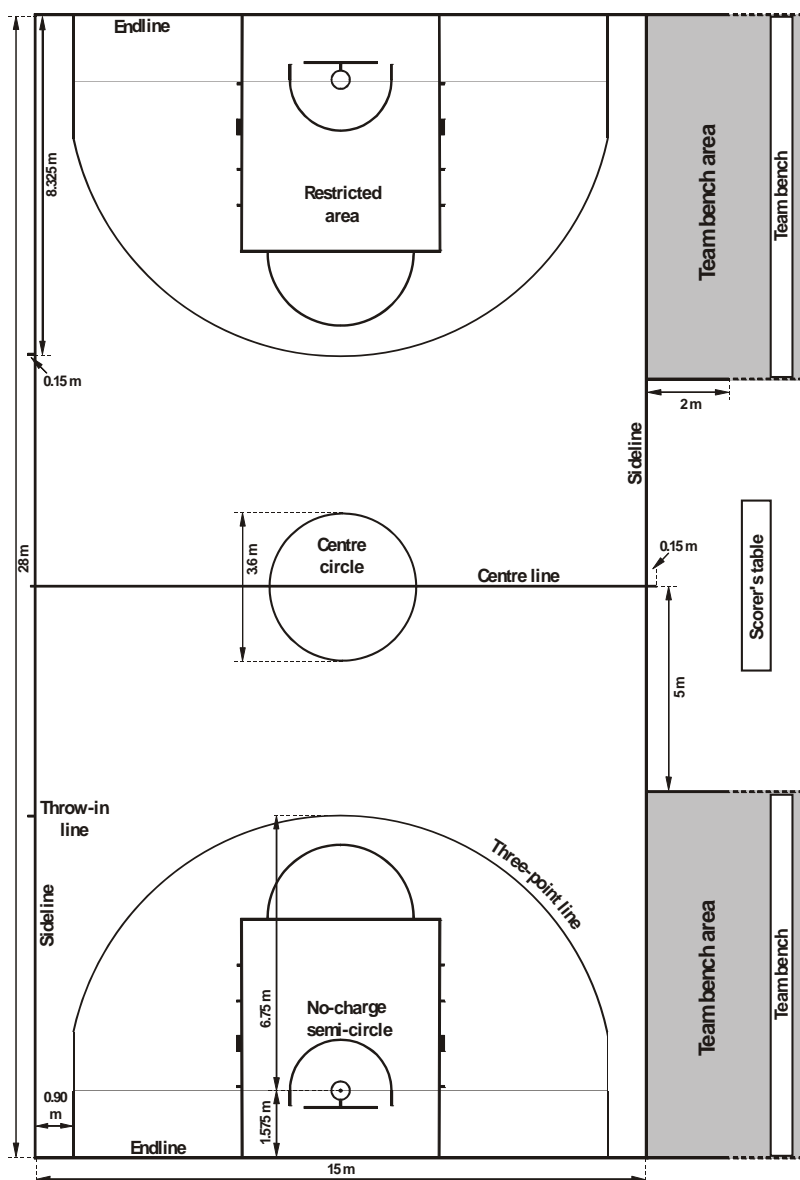
# Szabályváltozások 2010

## Összeállította Hartyáni Zsolt

### 2§. Pálya

- A 3-pontos vonalat fél méterrel távolabbra vitték a kosártól. A jelenlegi 6,25 m helyett mostantól 6,75 m lesz.
- A szigorított (3 mp-es) terület trapéz helyett téglalap alakú lesz, mint az egyesült Államokban.
- A kosarak alatt úgynevezett belemenés-mentes területet festenek fel. A félkör sugara 1,25 méter, és a középpontja a kosár középpontja.
- 2 kis vonalat festenek fel a jegyzőasztallal szembeni oldalon a 3-pontos körív tetejével egy magasságban.

### Az új pálya rajza



## 4§ Felszerelések

A következők megengedettek:

- A nadrágszáron túlnyúló, a nadrággal azonos színű biciklinadrág viselhető.
- Karszorító, mely a mez színével megegyező meghatározó színű.
- Lábszorító, mely a mez színével megegyező meghatározó színű. Ha a felső lábszáron van, akkor a térd felett, ha az alsó lábszáron, akkor a térd alatt kell végződnie.
- Nem színes, átlátszó fogvédő

## 8, 9 és 10§ - Játékszünet illetve negyed kezdete és vége, Labda élővé válik

**Feldobáskor** – A labda akkor válik élővé, amikor elhagyja a játékvezető kezét feldobáskor. Mostantól ugyanekkor kezdődik a mérkőzés, és fejeződik be a mérkőzés előtti játékszünet.

*Ez a szabályozás kiküszöböli azt az elméleti problémát, hogy ha a játékvezető feldobáskor azelőtt ítelt hibát, hogy a labdát érintették, játékszünetbeli hibának kellett tekinteni. Mostantól ez az eset is a mérkőzés része.*

**Bedobáskor** – A többi negyed akkor kezdődik, és az azt megelőző játékszünet akkor végződik, amikor a labda élővé válik, azaz a bedobó játékos rendelkezésére áll a labda.

## 16§ – Negyed végi kosár

Egy új paragrafus lett bevezetve, mely egyértelműen meghatározza, hogy minimálisan mennyi idő szükséges egy kosáradobáshoz, pöcizéshez vagy zsákoláshoz.

A mérkőzésórának legalább 0,3 másodpercet kell mutatnia ahhoz, hogy egy bedobás vagy utolsó büntetődobást követően a játékos birtokba vegye a labdát és a kosárra dobja. Ha az óra 0,2 vagy 0,1 másodpercet mutat, akkor csak pöcizéssel vagy közvetlen zsákolással lehet érvényes kosarat elérni.

## 17§ –A bedobás helye az utolsó 2 percben történt időkéres után

Ha egy csapat az utolsó 2 percben időt kér, és a védő térfeléről hozná bedobással a labdát, akkor a bedobás helye nem a félvonalnál lesz, hanem az új bedobás helyet jelölő vonalnál, mely a támadótérfelel a 3 pontos kör tetejével egymagasságban van.

## 28 és 30§ – Visszajátszás és 8 mp

Mostantól azt a játékost, aki egyik lábával a védő, másikkal a támadó térfélen áll a védőtérfelel lévőknek kell tekinteni. A játékos csak akkor van a támadó térfélen, ha mindkét lábával a támadó térfélen van. Vagyis mostantól ugyanaz a szabály vonatkozik az összes játékosra, mint a labdavezetőre.

Tehát az a játékos, aki egyik lábával a védő, másikkal a támadó térfélen áll, hátrafelé vezetheti a labdát, hátrasarkazhat vagy hátrapasszolhatja a labdát.

*A szabály célja, hogy ugyanaz az elv legyen érvényes minden játékosra mint a labdavezetőre, s ezáltal lehetővé tegyen a félvonalnál történő normál mozgásokat.*

## 28 és 50§ - Bedobáskor a 8 és 24 mp számolásának kezdete

Bedobáskor a 8 és 24 mp-ek számolása akkor kezdődik, amikor a labda érint egy játékost (akár védőt, akár támadót!) a pályán. Ez azt jelenti, hogy bedobáskor a mérkőzésórát és a 24 mp-es órát egyszerre kell indítani.

A régi szabály szerint a 24 mp-es óra akár később is indulhatott, mivel jelenleg csak akkor indul, amikor az első játékos birtokba veszi a labdát a pályán, és ez nem feltétlenül esik egybe azzal, hogy érinti.

*A mérkőzés vége felé néhány dörzsöltebb játékos megpróbált néhány másodpercet nyerni azzal, hogy nem fogta meg, hanem csak érintette a labdát. Ez a szabályváltoztatás megszünteti ezt a lehetőséget.*

## **29§ – 24 mp-es szabály**

Ha a bedobást a védőtérfelelről végzik el, és a szabályok szerint vissza kell ugrasztani az órát, akkor azt 24 mp-re kell visszaállítani.

Ha a bedobást a támadótérfelelről végzik el, és a szabályok szerint vissza kell ugrasztani az órát, akkor azt a 24 mp-es órát az alábbiak szerint kell visszaállítani:

- Ha az óra 14 mp-et vagy többet mutat, akkor az órát nem kell visszaállítani. A órán jelzett idő változatlan marad.
- Ha az óra 13 mp-et vagy kevesebbet mutat, akkor az órát 14 mp-re kell visszaállítani.

*A szabály célja, hogy még jobban felgyorsítsa a játékot.*

## **33§ – Belemenés-mentes terület**

A belemenés-mentes félkörök területére irányuló betöréseknél a védő játékos a levegőben lévő támadó játékos által okozott érintkezéseket nem lehet támadó hibának ítélni, kivéve, ha a támadó játékos szabálytalanul használja kezeit, karjait, lábait vagy testét, miközben:

- A levegőben lévő támadó játékos birtokolja a labdát, és
- Megpróbál kosárra dobni vagy passzolni, és
- A védőjátékos mindkét lába a belemenés-mentes félkör területén belül helyezkedik el.

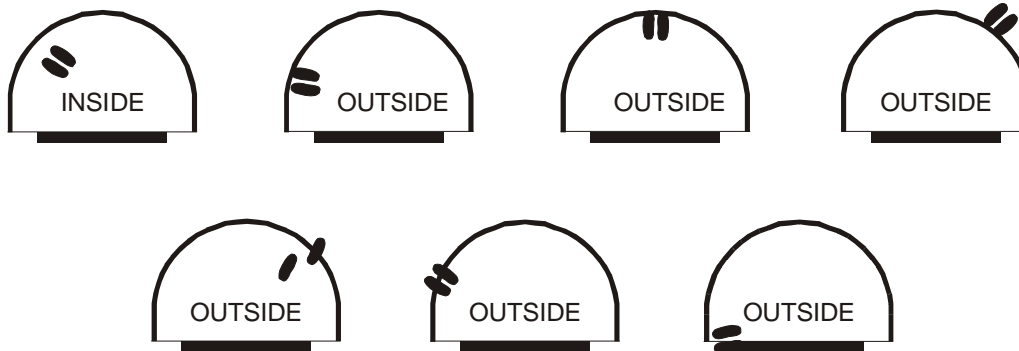
*A belemenés-mentes félkörök területeire vonatkozó szabály célja az, hogy ne jutalmazza azt a védő játékos, aki a saját kosara alatt úgy helyezkedett, hogy támadó hibát harcoljon ki a labdát birtokoló és a gyűrű felé tartó támadó játékos ellen.*

Ahhoz, hogy a belemenés-mentes félkörök területeiről szóló szabály alkalmazható legyen:

- A védő játékos mindkét lábának a félkörön belül kell lennie (lásd 1. ábra). A félkör vonalazása nem része a félkörnek.
- A támadó játékosnak a kosár irányába tartva át kell haladnia a félkör vonalán a labdával, és miközben a levegőben van, meg kell kísérelnie egy mezőnybeli kosárra dobást vagy átadást.

A belemenés-mentes félkörök területeiről szóló szabályt nem lehet alkalmazni, és minden érintkezést a normál szabályozások szerint (pl. függőlegesség elve, támadó/védő helyzet) kell megítélni az alábbi esetekben:

- Minden olyan játékhelyzetben, amely a belemenés-mentes területen kívül történik, beleértve azokat is, amelyek a félkör és az alapvonal között alakulnak ki.
- Minden olyan lepattanóért folyó játéknál, amikor a mezőnybeli kosárra dobási kísérletet követően a labda lepattan a gyűrűről és érintkezés történik.
- A kezek, karok, lábak vagy a test bármely szabálytalan használatáért, függetlenül attól, hogy a támadó vagy a védő játékos követte el azt.



### **36§ – Bedobás közbeni sportszerűtlen hiba**

A jelenleg érvényes szabálymagyarázatok szerint sportszerűtlen hibát kell ítélni automatikusan annak a védőjátékosnak, aki bedobás közben követ el hibát, amikor a játékvezető a labdát már a bedobó játékos rendelkezésére bocsátotta, de a bedobó játékos kezét nem hagyta el a labda a bedobás során.

Az új szabálymagyarázatok szerint ezt mér csak a negyedik negyed, illetve a hosszabbítások utolsó 2 percében kell alkalmazni.

*A szabálymagyarázat eredeti célja az, hogy megakadályozza a védőjátékosokat olyan taktikai faultok elkövetésében, melyek célja csak az, hogy az óra ne induljon el. Normál körülmények között ez csak a mérkőzés végén szokott előfordulni. Az új szabálymagyarázat jobban szolgálja a szabály célját és a játék szellemével is jobban összhangban van.*

### **38§ – Technikai hiba az utolsó vagy egyetlen büntetődobás alatt**

Az utolsó vagy egyetlen büntetődobás során ha egy védő játékos szabálysértést követ el technikai hibát csak akkor kell ítélni ellene ha az labdaakadályozás. Kosárákadályozás esetén már nem!