

KORVPALLIREEGLITE MUUDATUSED SÜGIS 2020

Allpool olevad tekstid kajastavad reeglite muudatuste põhimõtteid, kuid neid ei kuvata sõnasõnalt sellisena uutes ja ajakohastatud ametlikes korvpallireeglites, mis on kehtivad alates 01.10.2020.

Muudatus 1: Punkt 4 – Mängijad: vigastus ja abi osutamine

Muudatuse põhjus

On täpsustatud abi andmise mõistet mängija vigastuse korral. Punkt 4 sai uue nimetuse, alapunkti 5.3 täiustati. Lisati punkt 19.2.6 ning täiustati punkti 44.2.5

Uus reegel

- 5.1 Mängija(te) vigastuse korral võivad kohtunikud mängu peatada.
- 5.2 Kui vigastus tekib hetkel, mil pall on “elus”, siis kohtunik ei vilista mängu peatamiseks enne kui palli valdav võistkond viskas korvile, kaotas kontrolli palli üle, viivitab palli mängimisega, või pall muutus “surnud” palliks. Siiski võivad kohtunikud vajaduse korral vigastatud mängija kaitseks mängu koheselt peatada.
- 5.3 Kui vigastatud mängija ei saa koheselt (umbes 15 sekundit) mängu jätkata, ta saab ravi või abi oma treenerilt, võistkonna liikmelt ja/või võistkonda saatvalt isikult, tuleb ta välja vahetada kui just võistkonnal ei tule jätkata vähem kui viie (5) mängijaga väljakul.
- 5.4 Treener, abitreenerid, vahetumängijad, eemaldatud mängijad ja võistkonna saatvad isikud võivad tulla väljakule ainult kohtuniku loal selleks, et abistada välja vahetatavat vigastatud mängijat.
- 5.5 Arst võib tulla väljakule kohtuniku loata juhul kui ta leiab, et vigastatud mängija vajab kohest arstiabi.
- 5.6 Kui mängus oleval mängijal tuleb verd või on lahtine haav tuleb see mängija välja vahetada. Mängija võib uuesti väljakule tagasi tulla pärast seda, kui verejooks on peatatud ja haav täielikult seotud või ohutult kaetud.
- 5.7 Kui vigastatud mängija või mängija kellel tuleb verd või on lahtine haav saab mängukorda minutilise vaheaja ajal, mille võttis emb-kumb võistkond enne kui ajamõõtja andis vahetuse signaali tema väljavahetamiseks, siis võib ta mängu jätkata.
- 5.8 Treeneri poolt algkoosseisu kantud mängija või vabavisete ajal abi saanud mängijat võib vigastuse korral vahetada. Soovi korral on sellisel juhul ka vastasvõistkonnal õigus sama arvu mängijate vahetuseks.

Punkt 19 – Vahetus

19.2.6 Kui mängija saab ravi või abi, tuleb ta välja vahetada kui just võistkonnal ei tule jätkata vähem kui viie (5) mängijaga väljakul.

Punkt 44 – Parandatav eksitus

44.2.5 Kui avastatud eksitus on veel parandatav, siis:

- kui mängija, kes on seotud eksituse parandamisega, on vahepeal reeglipäraselt välja vahetatud, peab ta eksituse parandamiseks väljakule tagasi tulema ja sellest hetkest on ta mängija;
Pärast paranduse lõpetamist võib ta väljakule jääda, kui just uuesti pole palutud lubatud vahetust. Sel juhul võib ta väljakult lahkuda;
- kui mängija oli väljakult lahkunud vigastuse või abi saamise, viienda vea või diskvalifitseeriva vea tõttu, siis peab eksituse parandamisel osalema tema asemel väljakule tulnud mängija.

Muudatus 2: Punkt 15: Mängija pealeviskel

Muudatuse põhjus

On mänguolukordi, kus mängijad, treenerid ja kohtunikud kahtlevad, et kas viga toimus pealeviske ajal või mitte. Nüüd on erinevalt defineeritud tavaline vise ja pideva liikumise pealt pealevise. Muudatus on pigem paremini mõistmaks reeglit, mitte selle muudatus.

Uus reegel

Punkt 15 Mängija pealeviskel

15.1 Määratlus

15.1.1 Pealevise või vabavise on siis, kui palli käes(kätēs) hoidev mängija viskab selle läbi õhu vastasvõistkonna korvi suunas.

Hüpitamine pealeviskena on palli ühe või kahe käe puudutusega korvile suunamine.

Palli pealtpanemine on palli ülalt korvi surumine või surumiskatse ühe või kahe käega.

Pideva liikumise pealt pealevise on tegevus, kui mängija võtab palli kätte liikumiselt või pörgatuse lõppedes ning jätkab viskeliigutusega, mis tavaliselt on suunatud ülesepoole.

15.1.2 Pealevise:

- algab siis, kui mängija on kohtuniku arvates alustanud palli ülesviimist vastase korvi viskamiseks;
- pealevise lõpeb siis, kui pall lahkus mängija käest(kätēs) või kui, mängija tegi täiesti uue viskeliigutuse ja kui hüppelt visanud mängija on mõlema jalaga maandunud väljakule.

15.1.3 Pealevise pidevalt liikumiselt :

- algab hetkel, kui pall on mängija käes (kätes) peale pörgatust või õhust püüdmist ja viskele liikumine, kohtuniku arvates , on alanud;
- lõpeb siis, kui pall lahkub mängija käest(kätest) või kui mängija alustab täiesti uut viskeliigutust ja hüppeviske puhul on maandunud mõlema jalaga väljakule.

15.1.4 Siin ei ole sõltuvust reeglitepäraselt sooritatud sammude ja pealeviske vahel.

15.1.5 Pealeviskel olevat mängijat võib vastane viske takistamiseks käest(kätest) kinni hoida. Sel juhul ei ole oluline, et pall lahkuks pealeviskeks mängija käest.

15.1.6 Kui mängija on pealeviskel ning peale talle tehtud viga ta söötab palli ära, siis teda ei loeta rohkem pealeviskel olevaks mängijaks.

Muudatus 3: Punkt 33 – Silinder/korvpalli liigutused

Muudatuse põhjus

On mitmeid olukordi, kus kaitsemängija liigub palliga oleva ründemängija silindrisse. Sellised olukorrad põhjustavad küünarnuki liigutusi, teesklusi ning teisi olukordi mis ei ole head korvpalli mainele.

Mängijatel ja treeneritel paluti analüüsida neid olukordi ning nad avastasid, et olemasolevad reeglid kirjeldavad ainult kaitsemängija silindrit mitte aga palliga või pallita oleva ründemängija silindrit. Seetõttu lisati reeglitesse ründemängija silindri definitsioon.

Uus reegel

Punkt 33 Kehakontakt. Põhiprintsiibid

33.1 Silindri printsiip

Silindri printsiip on määratletud mänguväljakul oleva mängija poolt hõivatud mõttelise silindrilise ruumiga. Need mõõdud ja jalgade kaugus teineteisest sõltuvad mängija pikkusest ning suurusest. See ruum kõrgub mängija kohale ja selle mõõtmed on piiritletud nii kaitsemängija kui ilma pallita ründemängija puhul järgmiselt:

- ettepoole käelabadega;
- tahapoole istmikuga, ja
- külgedele jalgade ja käte väliskülgedega.

Mängija küünarnukkidest kõverdatud käed võivad olla tõstetud ülesse kehast ettepoole, kuid mitte rohkem, kui jalgade ja põlvede asend ning nad peavad vastama õigele kaitseasendile.

Kaitsemängija ei tohi liikuda palliga ründemängija silindrisse ja põhjustada reeglitevastast kontakti kui ründemängija üritab sooritada normaalset korvpalliliigutust omas silindris. Palliga ründemängija mõtteline silindri ruum on piiritletud:

- eespoole jalgade, kõverdatud põlvede ja kätega, hoides palli puusadest kõrgemal;
- tahapoole istmikuga, ja
- külgedele küünarnukkide ja jalgade väliskülgedega.

Palliga ründemängijale peab olema lubatud piisavalt ruumi normaalseks korvpallimänguks tema silindris. Normaalne korvpallimäng sisaldab põrgatuse alustamist, tugijala kasutamist, viskamist ja söötmist.

Ründemängija ei tohi lisa ruumi tekitamiseks põhjustada kontakti kaitsemängijaga oma silindrist välja sirutatud käe või jalaga.

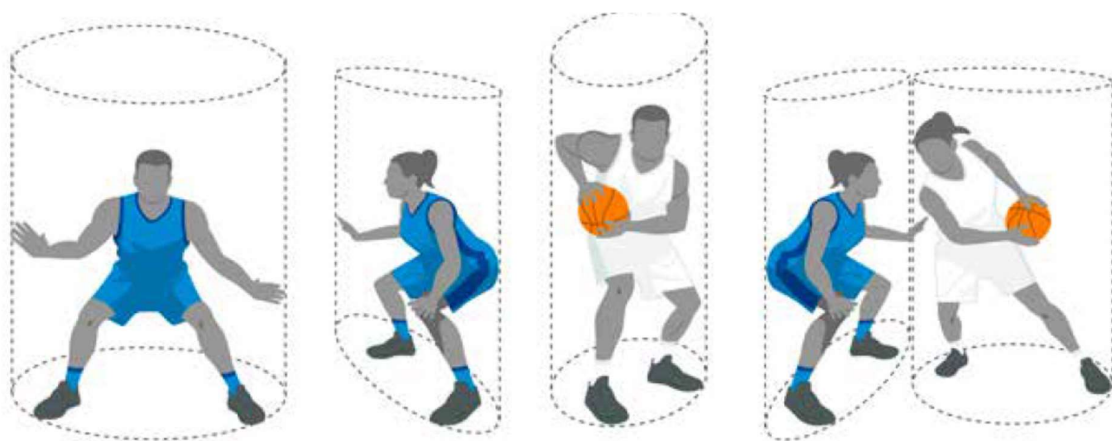


Diagram 5 Silindri printsiip

Muudatus 4: Punkt 35 Kahepoolne viga

Muudatuse põhjus

See reegel ei põhjustanud probleemi kuni viimase reeglite ja tõlgenduste muudatuseni. Kehtivad reeglid sätestavad, et kahepoolne viga on samaväärse karistusega vead kuid vahest on kohtunikel keeruline määratleda, kes põhjustas esimese määrustevastase kontakti ja seetõttu nad praktiliselt lõpetasid kahepoolsete vigade vilistamise.

Uus reegel

35. Kahepoolne viga

35.1 Määratlus

35.1.1 Kahepoolne viga esineb siis, kui kaks vastasmängijat teevad peaaegu üheaegselt teineteisele isikliku- või ebasportliku/diskvalifitseeriva vea.

35.1.2 – Arvestama 2 viga kahepoolse veana, siis järgmised tingimused peavad olema:

- Mõlemad vead on mängijate vead
- Mõlemad vead sisaldavad füüsilist kontakti
- Mõlemad vead on 2 vastasmängija vahel, kes teevad vea üksteisele
- Mõlemad vead on kas isiklikud vead või ükskõik milline kombinatsioon ebasportlikust ja diskvalifitseerivast veast.

35.2 Karistus

Isiklik viga või ebasportlik/diskvalifitseeriv viga määratakse mõlemale süüdlasele. Vabaviskeid ei anta ja mäng peab jätkuma järgmiselt:

Juhul, kui kahepoolse veaga samaaegselt:

- visati reeglitepärane korv või viimane või ainus vabavise, siis mäng peab jätkuma palli mängupanekuga otsajoone tagant võistkonna poolt, kellele korv visati;
- võistkond valdas või neil oli õigus järgnevas palli valdamiseks, siis peab mäng jätkuma palli mängupanekuga piirjoonte tagant rikkumisele lähimast kohast;
- pall ei olnud vea tegemise hetkel kumbagi võistkonna valduses, ega kummalgi võistkonnal ei olnud ka õigust järgnevas valdamiseks, siis on hüppepalli olukord.

Muudatus 5: Punkt 37 Ebasportlik viga

Muudatuse põhjus

Selgitada mänguolukorda, kui:

- kaitsemängija (B) lööb palli ründemängija (A) käest välja ning on palli saamas kiirrünnakus, vaba tee vastase korvile;
- ja nüüd toimub tavapärane määrustevastane kontakt vastasmängija (A) poolt.

Olemasoleva reegli järgi ei toimu viga B võistkonna kiirrünnaku ajal vaid A võistkonda loetakse veel palli valdajaks.

Uus reegel

Punkt 37 Ebasportlik viga

37.1 Määratlus

37.1 Ebasportlik viga on mängija kontakt, mille korral kohtuniku arvates:

- toimus kontakt vastasmängijaga ja ei olnud tegu katsega mängida palli vastavalt reeglite mõttele ja vaimule;
- toimub tugev kehakontakt (ränk viga) katsel mängida palli või vastasmängijat;
- kui kaitsemängija põhjustab mittevajaliku kontakti peatamaks vastaste rünnakule minekut. See kehtib hetkeni kui ründaja on alustanud pealeviset.
- kui mängija tekitab määrustevastase kehakontakti selja tagant või küljelt vastasmängijale, kellel on vaba tee vastase korvile ning tema, palli ja korvi vahel ei ole ühtegi teist mängijat. See kehtib hetkeni kui ründaja on alustanud pealeviset.;
- kaitsemängija poolt ründemängijale väljakul tehtud viga mängu neljanda veerandaja või lisaaja kahel viimasel minutil, kui pall on audis sisseviskeks veel kohtuniku või auti sisseviskava mängija käes.

37.1.2 Ebasportlikke vigu tuleb interpreteerida ühtemoodi kogu mängu jooksul ja hinnata ainult toimunut.

37.2 Karistus

37.2.1 Ebasportlik viga määratakse selle tegijale.

37.2.2 Vabavise (visked) tuleb anda mängijale, kellele tehti viga koos järgneva:

- audi sisseviskega audisviske joonelt võistkonna eesalast;
- lahtihüppega keskringis esimese veerandaja alguses.

Määratavate vabavisete arv on järgmine:

- kui viga tehti mängijale, kes ei olnud pealeviskel, siis tuleb anda kaks (2) vabaviset;
- kui viga tehti mängijale, kes oli pealeviskel ja vise tabas ning korvi loeti, siis järgneb üks (1) vabavise;
- kui viga tehti mängijale, kes oli pealeviskel ja vise ei tabanud, siis tuleb anda kas kaks (2) või kolm (3) vabaviset.

37.2.3 Kui mängija on saanud kaks (2) ebasportlikku viga või kaks (2) tehnilist viga või ühe ebasportlikku ja ühe tehnilise vea, siis ta diskvalifitseeritakse.

37.2.4 Kui mängija on diskvalifitseeritud vastavalt punktile 37.2.3, siis on ebasportliku vea karistus ainuke ja diskvalifitseerimise eest täiendavat karistust ei järgne.

Muudatus 6: Punkt 48 Sekretär ja abisekretär – kohustused / Punkt 49 Ajamõõtja - kohustused

Muudatuse põhjus

Lauakohtunikud on tihtipeale informeerinud, et sekretäril on palju rohkem tööd kui teistel lauakohtunikel ja seetõttu on nüüd mõned sekretäri kohustused pandud ajamõõtjale.

Uus reegel

Punkt 48 Sekretär ja abisekretär – kohustused

Punkt 48.2 on kustutatud

Punkt 49 Ajamõõtja - kohustused

49.1 Ajamõõtja käsutuses peavad olema mängukell ja stopper ja tal tuleb:

- mõõta mänguaega, minutilisi vaheaegu ja mängu vaheaegu;
- tagada automaatse valju signaali kõlamine veerandaja või lisaaja lõppemisel;
- kasutada kõiki käepäraseid vahendeid viivitamatult kohtunikele märku andmiseks juhul kui ajamõõtja signaal ei käivitu või ei ole kuuldav;
- iga kord kui mängija tegi vea tõstma vastava vea viida selliselt, et seda näeksid mõlemad treenerid;
- veenduma, et võistkonna vigade limiiti tähistav viit on paigaldatud kohtunikelaua vea teinud võistkonna poolsele nurgale, hetkel kui pall muutub “elusaks” veerandajal tehtud neljanda võistkonna vea järel;
- suunama vahetusi;
- andma signaali ainult siis, kui pall on surnud ning enne seda, kui pall muutub jälle “elusaks”. Ajamõõtja antud signaal mängukella või mängu ei peata, ega “surma” ka palli.

Muudatus 7: Lisa B - Protokoll

Muudatuse põhjus

Muuta selgemaks olukord, kus peatreener lahkub kkluse olukorras pingialast ning ei püüa aidata kohtunikel taastada korda vaid osaleb ka ise kkluses. Olemasoleva reegli järgi peaks peatreenerile märgitama 2 diskvalifitseerivat viga (üks pingialast lahkumise eest ja teine kkluses osalemise eest). Uue reegli järgi märgitakse talle ainult üks diskvalifitseeriv viga.

Uus reegel

B.8.3.14 Näiteid diskvalifitseerivate vigade protokollis kandmisest kui isik aktiivselt osaleb kkluses, kelleks võib olla peatreener, abitreener, vahetusmängija, eemaldatud mängija või võistkonda saatev isik:

Sõltumata diskvalifitseeritud isikute arvust pingialast lahkumise eest määratakse treenerile ainult üks tehniline viga B₂ või D₂.

Kui peatreener osaleb aktiivselt kkluses siis määratakse talle ainult üks D₂.

Muudatus 8: Lisa F – Videokorduse vaatamise süsteem (IRS)

Muudatuse põhjus

Järjest rohkem muutub IRS-i kasutamine igapäevaseks ning seetõttu oli vaja veidi täiustada olemasolevat reeglit. Kui siiani pidi reegli järgi IRS otsuse vastu võtma vanemkohtunik siis nüüd peavad IRS-i vaatama vähemalt 2 kohtunikku ning peale otsuse vastuvõtmist raporteerib selle lauda kohtunik, kes otsuse väljakul tegi. Sellega tekib otsusest parem mulje, et kui IRS toel muudetakse otsust, siis ei teki tunnet, et vanemkohtunik muutis kohtuniku esmase otsuse ära.

Uus reegel

Punkt 46 Vanemkohtunik: kohustused ja volitused

46.12 – Mängud, kus kasutatakse IRS-i, palun vaata lisa F.

Lisa F – Videokorduse süsteem

F.1 Määratlus

Videokorduse süsteemi kasutamine (IRS) on kohtunike töö meetod kinnitamaks nende otsust vaadates järgi mängusituatsiooni aktsepteeritud videosüsteemi monitorilt.

F.2 Protseduur

F.2.1 Kohtunikel on õigus kasutada IRS süsteemi kuni protokollis allkirjastamiseni peale mängu vastavalt siin lisas toodud tingimustel.

F.2.2 IRS-i kasutamiseks peavad olema täidetud järgmised tingimused:

- kui IRS süsteem on olemas, siis vanemkohtunik peab selle kinnitama enne mängu.
- IRS-i vaatamise otsuse teeb igas olukorras vanemkohtunik.

- Kui kohtunikud otsustavad IRS-i vaatamise kasuks siis peavad nad kõigepealt näitama väljakul oma esialgset otsust.
- Peale kogu võimaliku informatsiooni kogumist kohtunikelt, lauakohtunikelt, komissarilt tuleb IRS-i vaatamisega alustada esimesel võimalusel.
- Vanemkohtunik ja vähemalt 1 kohtunik (kes tegi esialgse otsuse) veel peavad osalema IRS-i kasutamisel. Kui vanemkohtunik tegi esialgse otsuse siis ta valib teise kohtuniku, kes tuleb temaga IRS-i vaatama.
- IRS-i kasutamise ajal peab vanemkohtunik kontrollima, et ükski kõrvaline isik ei omaks ligipääsu IRS-i monitorile.
- IRS-i kasutamine peab toimuma enne minutilist vaheaega või vahetust ja enne, kui mäng jätkub.
- Peale IRS-i kasutamist peab kohtunik, kes tegi esialgse otsuse, näitama lõpliku otsuse ja mäng jätkub vastavalt sellele.
- Esialgset otsust saab IRS-i abil muuta ainult juhul, kui video näitab selget ja üheselt arusaadavat tõestust otsuse muutmiseks.
- Peale vanemkohtuniku allkirja protokollis ei saa enam IRS-i süsteemi kasutada.

F.3 Reegel

IRS-i võib kasutada järgmiste mängusituatsioonide vaatamiseks:

F.3.1 Veerandaja või lisaaja lõpus:

- kas pall oli lahkunud mängija käest pealeviskeks enne lõpusireeni;
- kas ja mitu sekundit tuleb panna mänguaja kellale, kui:
 - viskaja põhjustas audi määruse rikkumise,
 - toimus rünnakuaja määruse rikkumine,
 - toimus 8 sekundi määruse rikkumine,
 - toimus viga enne mänguaja sireeni.

F.3.2 Kui mängukell näitab 2:00 minutit või vähem neljandal veerandajal või igal lisaajal:

- kas pall oli lahkunud mängija käest pealeviskeks enne rünnakuaja sireeni,
- kui pealeviske olukorrast eemal toimus viga. Sellisel juhul:
 - kas mänguajaeg või rünnakuajaeg oli lõppenud,
 - kas pealeviske oli alanud,
 - kas palli oli veel pealeviskaja käes/kätes.
- kas palli sulustamine või tõkestamine oli määratud õigesti;
- määratleda mängija, kes puudutas palli viimasena enne auti minekut,

F.3.3 Igal mängu hetkel:

- kas tuleb lugeda 2 või 3 punkti;
- kas tuleb anda 2 või 3 vabaviset mängijale kellele tehti viskel, mis ei tabanud, viga;
- kas määratud isiklik, ebasportlik või diskvalifitseeriv viga vastab selle vea kriteeriumile või tuleb seda muuta karmimaks või leebemaks või määratleda hoopis tehnilise veana;
- peale mängukella või rünnakuaja kella eksimust, et taastada õige aeg,
- määratleda õige vabaviskaja,
- määratleda ükskõik millises vägivalda aktis osalenud võistkonna liikmete, treenerite, abitreenerite või võistkonda saatvate isikute tegevus,