



FIBA

We Are Basketball



ZMIANY W PRZEPISACH GRY W KOSZYKÓWKĘ

WAŻNE OD 1 PAŹDZIERNIKA 2026

SPIS TREŚCI:

ART. 1 DEFINICJE.....	3
ART. 2 BOISKO.....	4
ART. 4 DRUŻYNY.....	5
ART. 15 ZAWODNIK W AKCJI RZUTOWEJ.....	6
ART. 24 KOŻŁOWANIE	8
ART. 36 FAUL TECHNICZNY	9
ART. 37 FAUL PRZERYWAJĄCY.....	11
ART. 38 FAUL RAŻĄCY	13
ZAŁĄCZNIK A – SYGNAŁY SĘDZIÓW	15
ZAŁĄCZNIK B – PROTOKÓŁ	17
ZAŁĄCZNIK D – KLASYFIKACJA DRUŻYN	18
ZAŁĄCZNIK F – SYSTEM POWTÓREK VIDEO	21

2026

OFICJALNE PRZEPISY

GRY W KOSZYKÓWKĘ

Art. 1 Definicje

Powód zmiany

Dodano zapis wyjaśniający, że wszędzie tam, gdzie w Przepisach Gry pojawia się termin „komisarz” odnosi się on również do „delegata technicznego”.

Doprecyzowanie to zapewnia spójność terminologiczną we wszystkich rozgrywkach, niezależnie od struktur organizacyjnych.

Nowy zapis

Art. 1.1 Mecz Koszykówki

W koszykówkę grają 2 drużyny, po 5 zawodników każda. Celem każdej z drużyn jest zdobywanie punktów za celne rzuty do kosza przeciwników i zapobieganie zdobywaniu punktów przez drużynę przeciwną.

Przebieg meczu nadzorowany jest przez sędziów, sędziów stolikowych i komisarza, jeśli jest obecny.

Wszędzie tam, gdzie użyto określenia „komisarz” odnosi się ono również do funkcji „delegata technicznego”.

Art. 2 Boisko

Powód zmiany

Zwiększona elastyczność w zakresie kolorów linii umożliwiającą dostosowanie ich do wizualnych wymagań poszczególnych wydarzeń oraz elementów komercyjnych, przy jednoczesnym zachowaniu odpowiedniej widoczności i standardów gry.

Nowy zapis

Art. 2.5 Linie

Wszystkie linie muszą być jednolitego koloru, mieć szerokość 5 cm, być wyraźnie widoczne oraz zapewniać wysoki kontrast względem koloru(-ów) boiska i pasa poza boiskiem.

Kolory linii ograniczających boisko oraz oznaczeń boiska, lub samych oznaczeń boiska, mogą się różnić, jednak muszą być spełnione następujące zasady:

- Wszystkie linie ograniczające boisko, w tym linie boczne, linie końcowe, linie wprowadzenia piłki oraz linie wyznaczające obszar ławki drużyny, muszą mieć ten sam kolor.
- Kolor każdej pary oznaczeń boiska musi być identyczny na obu połowach boiska. Dotyczy to:
 - obszarów ograniczonych, wraz z miejscami do ustawienia zawodników podczas rzutów wolnych,
 - półkoli rzutów wolnych,
 - linii rzutów wolnych,
 - linii rzutów za 3 punkty,
 - półkoli „bez szarży”.
- Linia środkowa oraz koło środkowe mogą mieć kolor inny niż linie ograniczające boisko i pozostałe oznaczenia boiska. Linia środkowa i koło środkowe, wobec siebie, mogą mieć ten sam lub różne kolory.

Art. 4 Drużyny

Powód zmiany

Usunięcie wymogu widoczności skarpet odzwierciedla praktyczne realia współczesnego wyposażenia zawodników, ograniczając zbędne przerwy administracyjne oraz problemy związane z egzekwowaniem tego przepisu.

Nowy zapis

Art. 4.3 Stroje

(...)

4.3.1 Stroje wszystkich członków drużyny składają się z:

- Koszulek w tym samym, dominującym kolorze co spodenki, z przodu i z tyłu. Jeśli koszulki mają rękawy, to muszą one kończyć się powyżej łokcia. Koszulki z długimi rękawami nie są dozwolone. Wszyscy zawodnicy muszą mieć koszulki wsunięte w spodenki. Jednoczęściowe stroje są dozwolone.
- Spodenek w tym samym, dominującym kolorze co koszulki, z przodu i z tyłu. Spodenki muszą kończyć się powyżej kolana.
- Skarpet w tym samym, dominującym kolorze u wszystkich członków drużyny.

Art. 15 Zawodnik w akcji rzutowej

Powód zmiany

Bardziej precyzyjne zdefiniowanie ruchu ciągłego oraz akcji rzutowej jest konieczne ze względu na coraz częstsze wykorzystywanie przez zawodników sytuacji do wymuszania fauli przy rzucie, zarówno podczas szybkiego ataku, jak i w ataku pozycyjnym.

Wprowadzono dokładniejszy opis określający moment rozpoczęcia i zakończenia aktu rzutowej dla różnych sposobów rzutu.

Zmiany mają na celu:

- rozróżnienie akcji rzutowej dla różnych sposobów rzutów: penetracji do kosza, rzutów z wysoku oraz innych rzutów wykonywanych w ruchu;
- wskazanie miejsc i kierunków ruchu, np. penetracji do kosza wykonywanych pomiędzy linią rzutów za 3 punkty a koszem;
- określenie ruchów poszczególnych części ciała zawodnika, które decydują o uznaniu danej akcji za akcję rzutową
- wyłączenie z definicji akcji rzutowej każdego „rzutu” oddanego z pola obrony, chyba że jest on wykonywany na koniec kwarty, dogrywki lub czasu akcji w dowolnym momencie meczu.

Nowy zapis

Art. 15 Zawodnik w akcji rzutowej

15.1.2 Akcja rzutowa **podczas rzutu z wysoku lub innych rzutów wykonywanych w ruchu**

- Zaczyna się, kiedy zawodnik rozpoczyna ruch **ramion oraz** piłki w górę w kierunku kosza przeciwników.
- Kończy się, kiedy piłka opuści rękę(-ce) zawodnika rzucającego lub jeśli zostanie rozpoczęta nowa akcja rzutowa, a w sytuacji kiedy zawodnik oddał rzut będąc w powietrzu, gdy obie jego stopy powrócą na podłogę.

15.1.3 Akcja rzutowa w ruchu ciągłym **podczas penetracji do kosza:**

- Zaczyna się, kiedy zawodnik **złapał piłkę i spocznie ona** w ręce(-kach) zawodnika po zakończeniu kozłowania lub po złapaniu piłki będąc w powietrzu i zawodnik **kontynuuje** ruch poprzedzający wypuszczenie piłki podczas próby rzutu do kosza.
- Kończy się, kiedy piłka opuści rękę(-ce) zawodnika rzucającego lub jeśli zostanie rozpoczęta nowa akcja rzutowa, a w sytuacji kiedy zawodnik oddał rzut będąc w powietrzu, gdy obie jego stopy powrócą na podłogę.

Ruch ciągły w akcji rzutowej podczas penetracji do kosza jest działaniem zawodnika na polu ataku jego drużyny, rozpoczynającym się zazwyczaj pomiędzy linią rzutów za 3 punkty a koszem. Zawodnik, po zakończeniu kozłowania lub po złapaniu piłki będąc w ruchu, kontynuuje ruch ciągły w kierunku kosza, zazwyczaj skierowany w górę.

15.1.4 Aby zawodnik był w akcji rzutowej, musi znajdować się na polu ataku. Wyjątek stanowi ostatnia akcja przed upływem czasu gry na koniec kwarty lub dogrywki oraz przed upływem czasu akcji w dowolnym momencie meczu. W takich przypadkach zawodnik może znajdować się w dowolnym miejscu boiska. Akcja rzutowa rozpoczyna się w momencie, gdy zawodnik łąpie piłkę i spocznie ona w jego ręce lub rękach.

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

15.1.6 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.

15.1.7 Jeśli zawodnik w akcji rzutowej podczas rzutu z wyskoku lub innych rzutów wykonanych w ruchu, zostaje sfaulowany, a następnie

- podaje piłkę, lub
- piłka zostaje skierowana ruchem w górę w kierunku innym niż kosz, lub
- zawodnik nie jest zwrócony przodem do kosza w momencie skierowania piłki ruchem w górę

to należy uznać, że faul został popełniony na zawodniku niebędącym już w akcji rzutowej.

15.1.8 Jeśli zawodnik w akcji rzutowej podczas penetracji do kosza zostaje sfaulowany a następnie podaje piłkę, to należy uznać, że faul został popełniony na zawodniku niebędącym już w akcji rzutowej.

Art. 24 Kozłowanie

Powód zmiany

Zmiana Artykułu 24.2 precyzuje, że aby zawodnik utracił kontrolę nad żywą piłką, musi zostać spełniony jeden z trzech warunków wymienionych w tym artykule.

Zaktualizowany zapis eliminuje wszelkie potencjalne niejednoznaczności w interpretacji sytuacji związanych z błędem podwójnego kozłowania.

Nowy zapis

Art. 24 kozłowanie

(...)

24.2 Zawodnikowi po zakończeniu kozłowania nie wolno ponowić kozłowania, chyba że stracił posiadanie żywej piłki na boisku w wyniku jednej z następujących sytuacji:

- Rzutu do kosza z gry.
- Dotknięcia piłki przez przeciwnika.
- Podania lub poprawy chwytu, przy którym inny zawodnik dotknął piłki lub został przez nią dotknięty.

Art. 36 Faul techniczny

Powód zmiany

Dotychczasowy przepis dotyczący dyskwalifikacji z meczu, zgodnie z którym zawodnik był dyskwalifikowany po otrzymaniu dwóch fauli technicznych, dwóch fauli niesportowych lub kombinacji tych fauli, był zbyt restrykcyjny.

Dlatego, w zależności od charakteru i stopnia przewinienia, faule techniczne zostały podzielone na dwie kategorie. Bardziej dotkliwe faule techniczne (kategorii 1) są wliczane do dyskwalifikacji z meczu (GD), natomiast mniej dotkliwe faule techniczne (kategoria 2) nie są wliczane do dyskwalifikacji z meczu (GD).

Zmiana ta wprowadza proporcjonalność stosowanych kar oraz bardziej zrównoważony system dyscyplinarny.

Nowy zapis

Art. 36 Faul techniczny

(...)

36.2 Definicja

36.2.1 Faule techniczne dzielą się na dwie kategorie, w zależności od ich charakteru i stopnia przewinienia. Faule techniczne kategorii 1 są wliczane do dyskwalifikacji z meczu, natomiast faule techniczne kategorii 2 nie są wliczane do dyskwalifikacji z meczu.

Faul techniczny zawodnika kategorii 1, to faul wynikający z zachowania zawodnika, związany lub niezwiązany z zetknięciem z przeciwnikiem, wynikający z poniższych sytuacji, ale nieograniczony tylko do nich:

- Lekceważące traktowanie i/lub obraźliwe zwracanie się do sędziów, komisarza, sędziów stolikowych, przeciwników lub osób uprawnionych do zajmowania miejsc na ławce drużyny.
- Używanie języka lub gestów, które mogą być uznane za obraźliwe lub podburzające publiczność.
- Zaczepianie, prowokowanie lub szydzenie z przeciwnika, w tym kontakt rękami, ramionami, ciałem lub piłką, który nie kwalifikuje się do faulu rażącego ani dyskwalifikującego.
- Zastanianie przeciwnikowi widoku przez wymachiwanie ręką(-ami)/trzymanie ręki(rąk) tuż przed jego oczami.
- Nadmierne wymachiwanie łokciami bez kontaktu z przeciwnikiem.
- Udawanie, że jest się faulowanym.

Faul techniczny zawodnika kategorii 2, to faul wynikający z zachowania zawodnika niezwiązany z zetknięciem z przeciwnikiem lub faul natury administracyjnej, wynikający z poniższych sytuacji, ale nieograniczony tylko do nich:

- Opóźnianie gry przez celowe dotykanie piłki po tym, jak przeszła ona przez kosz, uniemożliwianie niezwłocznego wprowadzenia piłki spoza boiska lub wykonania rzutu wolnego oraz spóźnione przybycie na boisko na początek meczu lub drugiej połowy.

- Chwyatanie obręczy kosza w taki sposób, że cała waga zawodnika jest przez tę obręcz podtrzymywana, chyba że zawodnik chwyta obręcz na chwilę po wsadzie lub – w ocenie sędziego – stara się uniknąć kontuzji swojej lub innego zawodnika.
- Nielegalne dotykane piłki przez obrońcę podczas ostatniego rzutu wolnego. Drużynie atakującej zostaje zaliczony 1 punkt, po czym należy orzec faul techniczny wobec winnego obrońcy.

36.2.2 Faul techniczny osoby uprawnionej do zajmowania miejsca na ławce drużyny, to faul **kategorii 1**, za lekceważące traktowanie lub dotykane sędziów, komisarza, sędziów stolikowych, przeciwników, lub inne naruszenie przepisów o charakterze proceduralnym lub administracyjnym.

36.2.3 Zawodnik podlega dyskwalifikacji do końca meczu, gdy zostaje ukarany:

- 2 faulami technicznymi **kategorii 1**, lub
- 2 **faulami rażącymi**, lub
- 1 faulem technicznym **kategorii 1** i 1 faulem rażącym.

36.2.4 Trener podlega dyskwalifikacji do końca meczu, gdy zostaje ukarany:

- 2 faulami technicznymi **kategorii 1** „C” orzeczonymi w konsekwencji jego osobistego niesportowego zachowania.
- 3 faulami technicznymi **kategorii 1** – zarówno gdy wszystkie trzy zostają orzeczone jako „B” lub „BD”, jak też gdy jeden z nich zostaje orzeczony jako „C” – w konsekwencji niesportowego zachowania innych osób uprawnionych do zajmowania miejsc na ławce drużyny.

36.2.5 Jeśli zawodnik lub trener zostaje zdyskwalifikowany w związku z art. 36.2.3 lub 36.2.4, to faul techniczny jest jedynym faulem, który należy orzec i nie wymierza się żadnej dodatkowej kary za dyskwalifikację **z meczu**.

(...)

36.3 Kara

36.3.1 Jeśli faul techniczny zostaje popełniony przez:

- Zawodnika, to faul techniczny, **niezależnie od kategorii**, należy zapisać temu zawodnikowi i zaliczyć go do fauli drużyny
- Którąkolwiek osobę uprawnioną do zajmowania miejsca na ławce drużyny, to należy zapisać faul techniczny **kategorii 1** trenerowi tej drużyny i nie zaliczać go do fauli drużyny.

Proszę zapoznać się z Załącznikami A i B, zawierającymi zaktualizowane sygnały sędziowskie oraz oznaczenia fauli.

Art. 37 Faul przerywający

Powód zmiany

Dotychczasowy przepis dotyczący dyskwalifikacji z meczu, zgodnie z którym zawodnik był dyskwalifikowany po otrzymaniu dwóch fauli technicznych, dwóch fauli niesportowych lub kombinacji tych fauli, był zbyt restrykcyjny.

Dlatego dotychczasowy faul niesportowy został zastąpiony dwoma odrębnymi rodzajami fauli. Bardziej dotkliwe z nich (faule rażące) są wliczane do dyskwalifikacji z meczu (GD), natomiast mniej dotkliwe (faule przerywające) nie są wliczane do dyskwalifikacji z meczu (GD).

Faule przerywające dotyczą sytuacji taktycznego przerywania gry, które nie są niesportowym zachowaniem oraz wprowadzają proporcjonalność stosowanych kar.

Nowy zapis

Art. 37 Faul przerywający

37.1 Definicja

37.1.1 Faul przerywający jest nielegalnym kontaktem zawodnika z przeciwnikiem, który nie osiąga poziomu faulu rażącego i który zakłóca płynność gry oraz stawia przeciwnika w niekorzystnej sytuacji. Kryteria faulu przerywającego są następujące:

- Zawodnik obrony, w celu przerwania postępującego kontrataku, nie próbując zagrać bezpośrednio na piłkę, powoduje niepotrzebny kontakt z zawodnikiem drużyny przeciwnej. Ma to zastosowanie do momentu rozpoczęcia przez zawodnika ataku akcji rzutowej.
- Zawodnik obrony znajdujący się w dowolnym miejscu na boisku, w celu zatrzymania zegara czasu gry i/lub zegara czasu akcji na koniec kwarty lub dogrywki, nie próbując zagrać bezpośrednio na piłkę, powoduje niepotrzebny kontakt z zawodnikiem drużyny przeciwnej.
- Przeciwnik powoduje nielegalny kontakt z tyłu lub z boku z zawodnikiem, który zmierza w stronę kosza przeciwników i na drodze pomiędzy tym zawodnikiem a koszem, nie ma żadnego przeciwnika oraz:
 - zawodnik zmierzający do kosza jest w posiadaniu piłki,
 - zawodnik zmierzający do kosza próbuje wejść w posiadanie piłki,
 - piłka opuściła ręce podającego do zawodnika zmierzającego do kosza.

Ma to zastosowanie do momentu rozpoczęcia przez zawodnika ataku akcji rzutowej.

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

37.2 Kara

37.2.1 Faul przerywający należy zapisać winnemu zawodnikowi. Wlicza się on do fauli drużyny.

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.

Liczba przyznanych rzutów wolnych powinna być następująca:

- Jeżeli faul popełniono na zawodniku niebędącym w akcji rzutowej: 2 rzuty wolne.
- Jeżeli faul popełniono na zawodniku będącym w akcji rzutowej, a rzut jest celny i punkty zostają zaliczone: dodatkowo 1 rzut wolny.
- Jeżeli faul popełniono na zawodniku będącym w akcji rzutowej, a rzut jest niecelny: 2 lub 3 rzuty wolne.

Proszę zapoznać się z Załącznikami A i B, zawierającymi zaktualizowane sygnały sędziowskie oraz oznaczenia fauli.

Art. 38 Faul rażący

Powód zmiany

Dotychczasowy przepis dotyczący dyskwalifikacji z meczu, zgodnie z którym zawodnik był dyskwalifikowany po otrzymaniu dwóch fauli technicznych, dwóch fauli niesportowych lub kombinacji tych fauli, był zbyt restrykcyjny.

Dlatego dotychczasowy faul niesportowy został zastąpiony dwoma odrębnymi rodzajami fauli. Bardziej dotkliwe z nich (faule rażące) są wliczane do dyskwalifikacji z meczu (GD), natomiast mniej dotkliwe (faule przerywające) nie są wliczane do dyskwalifikacji z meczu (GD).

Odejście od dotychczasowej koncepcji faulu niesportowego sprawia, że wyłącznie bardzo dotkliwe naruszenia prowadzą do dyskwalifikacji z meczu.

Nowy zapis

Art. 38 Faul rażący

38.1 Definicja

38.1.1 Faul rażący jest nielegalnym kontaktem zawodnika z przeciwnikiem, który narusza ducha sportowej rywalizacji i zasady fair play oraz ze względu na swój charakter i/lub stopień powagi wykracza poza granice faulu osobistego lub faulu przerywającego. Kryteria faulu rażącego są następujące:

- brak uzasadnionego koszykarskiego zagrania na przeciwnika, z piłką lub bez piłki.
- nierozważne, brutalne lub niebezpieczne działanie, które powoduje lub może spowodować kontuzję przeciwnika.
- nadmierny kontakt podczas próby zagrania na piłkę lub kontaktu z przeciwnikiem.

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

38.2 Kara

38.2.1 Faul rażący należy zapisać winnemu zawodnikowi. Wlicza się on do fauli drużyny.

38.2.2 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: 2 rzuty wolne.
- jeżeli faul popełniono na zawodniku będącym w akcji rzutowej, a rzut jest celny i punkty zostają zaliczone: dodatkowo 1 rzut wolny.
- jeżeli faul popełniono na zawodniku będącym w akcji rzutowej, a rzut jest niecelny: 2 lub 3 rzuty wolne.

38.2.3 Zawodnik podlega dyskwalifikacji do końca meczu, gdy zostaje ukarany:

- 2 rażącymi faulami,
- 2 faulami technicznymi kategorii 1,
- 1 faulem technicznym kategorii 1 i 1 faulem rażącym.

38.2.4 Jeśli zawodnik zostaje zdyskwalifikowany w związku z art. 38.2.3 to faul rażący jest jedynym faulem, który należy orzec i nie wymierza się żadnej dodatkowej kary za dyskwalifikację z meczu.

Proszę zapoznać się z Załącznikami A i B, zawierającymi zaktualizowane sygnały sędziowskie oraz oznaczenia fauli.

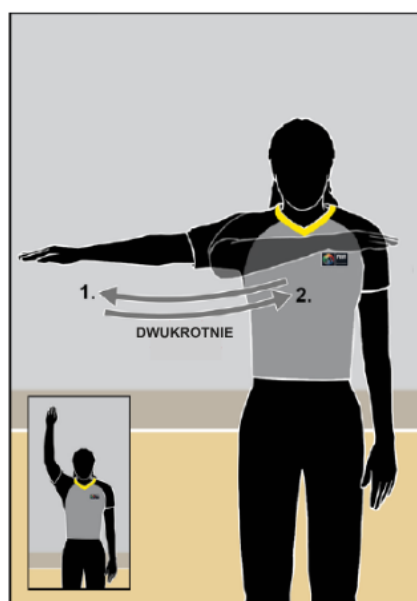
Załącznik A – Sygnały sędziów

Powód zmiany

Wprowadzono nowe sygnały sędziowskie dotyczące opóźniania gry, faulu przerywającego oraz faulu rażącego, dostosowane do nowych rodzajów i kategorii fauli.

Nowe lub zaktualizowane sygnały

Opóźnianie gry



Faul przerywający



Faul rażący



Załącznik B – Protokół

Powód zmiany

Wprowadzono nowe oznaczenia w protokole zawodów dla fauli technicznych, fauli przerywających oraz fauli rażących.

Nowe kategorie fauli wymagają bardziej przejrzystego sposobu ich zapisywania i śledzenia. Dlatego wprowadzono zasadę, zgodnie z którą każdy faul wliczany do dyskwalifikacji z meczu oznacza się kółkiem, co zwiększa czytelność zapisów.

Wprowadzono również nowe oznaczenie „BD”, które umożliwia jednoznaczne oznaczanie faulu dyskwalifikującego popełnionego przez towarzyszącego drużynie członka delegacji.

Tak jak dotychczas, każdy faul skutkujący przyznaniem rzutów wolnych należy zapisać z odpowiednią liczbą rzutów wolnych (1, 2 lub 3) umieszczoną obok oznaczenia faulu.

Nowy tekst przepisów

Nowe oznaczenia w protokole:

1.	Faul przerywający / zawodnik	DI
2.	Faul rażący / zawodnik	FL
3.	Faul techniczny kategorii 1 / zawodnik	T
4.	Faul techniczny kategorii 2 / zawodnik	T
5.	Faul techniczny kategorii 1 / trener	C
6.	Faul techniczny kategorii 1 / ławka	B
7.	Faul techniczny kategorii 1 / faul dyskwalifikujący przeciwko towarzyszącemu drużynie członkowi delegacji	BD

Pełna lista oznaczeń fauli i ich przykładów będzie dostępna w załączniku B w Oficjalnych Przepisach Gry w Koszykówkę 2026 oraz w dodatkowych materiałach.

Załącznik D – Klasyfikacja drużyn

Powód zmiany

Dotychczasowe przepisy nie określały w wystarczająco jasny sposób zasad klasyfikacji drużyn poza końcowymi etapami rozgrywek, w szczególności w przypadkach, gdy nie rozgrywano meczów klasyfikacyjnych.

Nowy artykuł **D.5.2** precyzuje zasady klasyfikacji drużyn wyeliminowanych w ćwierćfinałach, kwalifikacjach do ćwierćfinałów, 1/8 finału oraz na innych etapach rozgrywek.

Nowy tekst przepisów

D – Klasyfikacja drużyn

...

D.5 Klasyfikacja drużyn w turnieju wieloetapowym

...

W celu sklasyfikowania drużyn wyeliminowanych z turnieju po fazie grupowej, kwalifikacjach do ćwierćfinałów i/lub w ćwierćfinałach, 4 drużyny wyeliminowane na każdym z tych etapów tworzą odrębną grupę. O kolejności w tej grupie decydują następujące kryteria, stosowane w podanej kolejności:

- wyższe miejsce zajęte w grupie po rozegraniu wszystkich meczów fazy grupowej,
- lepszy bilans zwycięstw i porażek we wszystkich meczach rozegranych w fazie grupowej,
- wyższa różnica punktów ze wszystkich meczów rozegranych w fazie grupowej,
- większa liczba zdobytych punktów we wszystkich meczach rozegranych w fazie grupowej.

Jeżeli powyższe zasady nadal nie dają rozstrzygnięcia, klasyfikację końcową ustala się na podstawie rankingu FIBA.

PRZYKŁADY

Końcowa klasyfikacja turnieju z udziałem 16 drużyn, podzielonych w fazie grupowej na 4 grupy po 4 drużyny, przedstawia się następująco:

Grupa A	Zwycięstwa	Porażki	Punkty	Kosze	Różnica koszy
Drużyna A1	3	0	6	300 – 223	+ 77
Drużyna A2	2	1	5	255 – 266	- 11
Drużyna A3	1	2	4	250 – 270	- 20
Drużyna A4	0	3	3	245 – 291	- 46

Grupa B	Zwycięstwa	Porażki	Punkty	Kosze	Różnica koszy
Drużyna B1	3	0	6	237 – 165	+ 72
Drużyna B2	2	1	5	271 – 209	+ 62
Drużyna B3	1	2	4	197 – 252	- 55
Drużyna B4	0	3	3	184 – 263	-79

Grupa C	Zwycięstwa	Porażki	Punkty	Kosze	Różnica koszy
Drużyna C1	3	0	6	283 – 225	+ 58
Drużyna C2	2	1	5	249 – 225	+ 24
Drużyna C3	1	2	4	232 – 251	- 19
Drużyna C4	0	3	3	212 – 275	- 63

Grupa D	Zwycięstwa	Porażki	Punkty	Kosze	Różnica koszy
Drużyna D1	3	0	6	312 – 242	+ 70
Drużyna D2	2	1	5	260 – 265	- 5
Drużyna D3	1	2	4	239 – 246	- 7
Drużyna D4	0	3	3	195 – 253	- 58

Końcowa klasyfikacja 4 drużyn (13–16 miejsce) wyeliminowanych po fazie grupowej.

Drużyny, które zajęły 1. miejsce w każdej z grup fazy grupowej, uzyskują bezpośredni awans do ćwierćfinałów. Drużyny, które zajęły 4. miejsce w każdej z grup fazy grupowej, zostają wyeliminowane. Końcowa klasyfikacja tych drużyn przedstawia się następująco:

Klasyfikacja końcowa	Punkty	Kosze	Różnica koszy
13. Drużyna A4	3	245 – 291	- 46
14. Drużyna D4	3	195 – 253	- 58
15. Drużyna C4	3	212 – 275	- 63
16. Drużyna B4	3	184 – 263	- 79

Końcowa klasyfikacja 4 drużyn (9–12 miejsce) wyeliminowanych po kwalifikacjach do ćwierćfinałów.

Drużyny, które zajęły 2. i 3. miejsce w każdej z grup fazy grupowej, rozgrywają po jednym meczu eliminacyjnym według następującego układu:

A2 – B3, B2 – A3, C2 – D3, D2 – C3.

Zwycięskie drużyny (przykład: A2, A3, D3, D2) awansują do ćwierćfinałów. Przegrane drużyny (przykład: B3, B2, C2, C3) zostają wyeliminowane. Końcowa klasyfikacja tych drużyn przedstawia się następująco:

Klasyfikacja końcowa	Punkty	Kosze	Różnica koszy
9. Drużyna B2	5	271 – 209	+ 62
10. Drużyna C2	5	249 – 225	+24
11. Drużyna C3	4	232 – 251	- 19
12. Drużyna B3	4	197 – 252	- 55

Końcowa klasyfikacja 4 drużyn (5–8 miejsce) wyeliminowanych po ćwierćfinałach.

Cztery drużyny, które zwyciężyły w meczach kwalifikacyjnych do ćwierćfinałów, rozgrywają mecze ćwierćfinałowe według następującego układu:

A1 – D3, B1 – D2, C1 – A2, D1 – A3.

Zwycięskie drużyny (przykład: A1, B1, C1, D1) awansują do półfinałów. Przegrane drużyny (przykład: D3, D2, A2, A3) zostają wyeliminowane. Końcowa klasyfikacja tych drużyn przedstawia się następująco:

Klasyfikacja końcowa	Punkty	Kosze	Różnica koszy
5. Drużyna D2	5	260 – 265	- 5
6. Drużyna A2	5	255 – 266	- 11
7. Drużyna D3	4	239 – 246	- 7
8. Drużyna A3	4	250 – 270	- 20

Załącznik F – System powtórek wideo

Powód zmiany

Weryfikacja wideo w ostatnich dwóch minutach czwartej kwarty lub każdej dogrywki (F3.2)

Nowy zapis umożliwia ustalenie, czy zawodnik wprowadzający piłkę do gry zdążył wypuścić ją z rąk przed odgwizdaniem faulu podczas wprowadzania piłki.

Taka sytuacja wynika ze starań drużyny broniącej, by zapobiec włączeniu zegara czasu gry i/lub zegara czasu akcji i może mieć bezpośredni wpływ na wynik meczu (przyznanie 1 rzutu wolnego drużynie atakującej).

Weryfikacja wideo w dowolnym momencie meczu (F3.3)

Dodanie możliwości analizy błędu nielegalnego dotykania piłki lub błędu ingerencji w jej lot w dowolnym momencie meczu po odgwizdanym faulu, pozwala wyeliminować błędy mające bezpośredni wpływ na wynik meczu (+2/3 lub -2/3 pkt), jeżeli błędy nie zostały zauważone lub zostały nieprawidłowo odgwizdane.

Obie nowe możliwości dotyczą również przepisu Challenge trenera (HCC). Zgodnie z art. **F.4.2**, ograniczenia czasowe określone w Załącznikach **F.3.1** i **F.3.2** nie mają zastosowania. O HCC można poprosić w dowolnym momencie meczu.

Nowy tekst przepisów

D – System powtórek wideo

(...)

F.3 Przepis

W następujących sytuacjach meczowych można skorzystać z systemu IRS:

F.3.2 Kiedy zegar czasu gry wskazuje dwie minuty (2:00) lub mniej w czwartej 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.
 - Sędziowie mogą natychmiast zatrzymać grę w celu sprawdzenia, czy piłka opuściła rękę(-ce) zawodnika podczas celnego rzutu do kosza z gry zanim zabrzmiał sygnał zegara czasu akcji.
 - Jeśli sędziowie zdecydują o konieczności użycia systemu IRS po celnym koszu z gry, analiza powtórki musi mieć miejsce podczas pierwszego zatrzymania gry z jakiegokolwiek powodu.
- Upewnić się, czy w sytuacji faulu 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 piłka nadal znajdowała się w ręce(-kach) zawodnika wprowadzającego ją do gry lub w jego dyspozycji, zanim został popełniony faul zawodnika obrony podczas wprowadzenia piłki.

- Upewnić się, czy podjęta decyzja o błędzie nielegalnego dotyknięcia piłki lub ingerencji w jej lot jest prawidłowa.

Jeśli analiza powtórki pokazała, że błąd nielegalnego dotyknięcia piłki lub ingerencji w jej lot został orzeczony nieprawidłowo, gra zostanie wznowiona następująco – jeśli po gwizdku sędziego:

- piłka przepisowo wpadła do kosza, punkty zostają zaliczone i drużyna broniąca wprowadzi piłkę z linii końcowej.
- zawodnik którejkolwiek drużyny wszedł w oczywiste i natychmiastowe posiadanie piłki, ta drużyna wprowadzi piłkę najbliższej miejsca, gdzie znajdowała się piłka w momencie gwizdka sędziego.
- żadna z drużyn nie weszła w oczywiste i natychmiastowe posiadanie piłki, ma miejsce sytuacja rzutu sędziowskiego.
- 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 2 czy za 3 punkty.
 - Sędziowie mogą natychmiast zatrzymać grę w celu sprawdzenia, czy celny rzut został oddany z pola rzutów za 2 czy za 3 punkty.
 - Analiza powtórki musi mieć miejsce podczas pierwszego zatrzymania gry z jakiegokolwiek powodu po zdobytych punktach.
- Określić, czy zawodnikowi faulowanemu podczas niecelnej próby rzutu do kosza z gry należy przyznać 2 czy 3 rzuty wolne.
- Określić, czy po popełnionym faulu doszło do nielegalnego dotyknięcia piłki lub ingerencji w jej lot, lub czy decyzja o błędzie nielegalnego dotyknięcia piłki lub ingerencji w jej lot jest prawidłowa.
- Określić, czy faul osobisty, przerywający, rażący lub dyskwalifikujący, spełnia kryteria takiego faulu, czy należy podwyższyć lub obniżyć kwalifikację faulu, albo zakwalifikować go jako faul techniczny.
- Określić, czy faul techniczny należy zakwalifikować jako faul przerywający, rażący lub dyskwalifikujący.
- Określić, czy miała miejsca jedna z pomyłek możliwych do naprawienia kategorii 1 oraz czy można ją naprawić w ramach ograniczeń art. 44 (pomyłka możliwa do naprawienia). Jeśli tak, to:
 - sędziowie mogą natychmiast zatrzymać grę by sprawdzić czy wystąpiła pomyłka możliwa do naprawienia kategorii 1.
 - pomyłka może być naprawiona wyłącznie zgodnie z procedurą zawartą w art. 44 (pomyłka możliwa do naprawienia).
- Określić, czy miała miejsca jedna z pomyłek możliwych do naprawienia kategorii 2 do naprawienia). Jeśli tak, to pomyłka może być naprawiona wyłącznie zgodnie z procedurą zawartą w art. 44 (pomyłka możliwa do naprawienia).
- 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 aktów przemocy lub możliwych aktów przemocy.
 - Sędziowie mogą natychmiast zatrzymać grę w celu sprawdzenia aktu przemocy lub możliwego aktu przemocy.
 - Jeśli sędziowie zdecydują o konieczności użycia systemu IRS po akcie przemocy lub możliwym akcie przemocy, analiza powtórki musi mieć miejsce podczas pierwszego zatrzymania gry z jakiegokolwiek powodu, zanim piłka stanie się ponownie żywa.

Koniec dokumentu ze zmianami w przepisach