



Auksė Zakrienė

SEKRETORIATO TEISĖJŲ DARBAS 2026-2027

ŠIAULIAI / 2026 09.04
DRUSKININKAI / 2026.09.05
KLAIPĖDA / 2026.09.06
KAUNAS / 2026.09.12
ROKIŠKIS / 2026.09.13

Oficialių FIBA taisyklių pakeitimai

*Galioja nuo 2026 m. spalio 1 d.**

ŽAIDĖJO* PRAŽANGOS

*Ankstesnė pašalinimo iš rungtynių taisyklė, pagal kurią **žaidėjas** buvo diskvalifikuojamas gavęs dvi technines pražangas, dvi nesportines pražangas arba vieną techninę ir vieną nesportinę pražangą, laikoma pernelyg griežta.*

- Techninė pražanga (1 kategorija, 2 kategorija)
- Trikdanti pražanga (*Disruptive*)
- Grubi pražanga (*Flagrant*)

Oficialių FIBA taisyklių pakeitimai

ŽAIDĖJO TECHNINĖ PRAŽANGA

- Techninės pražangos pagal pobūdį ir sunkumo lygį suskirstytos į dvi kategorijas: sunkesnės (1 kategorija) įskaitomos vertinant pašalinimą iš rungtynių (GD), o lengvesnės (2 kategorija) – neįskaitomos.
- Žaidėjo 1 kategorijos techninės pražangos gali būti nekontaktinės arba kontaktinės* elgesio pobūdžio pražangos.
(nepagarbus elgesys, nederami žodžiai/gestai, varžovo erzinimas/žeminimas, pražangos imitavimas)
- Žaidėjo 2 kategorijos techninės pražangos gali būti nekontaktinės elgesio arba administracinio pobūdžio pražangos.
(rungtynių vilkinimas, trukdymas greitai atlikti kamuolio įmetimą ar baudos metimą, kybojimas ant lanko ilgiau nei leidžiama, goaltending/besiginančio žaidėjo kamuolio lietimas virš lanko paskutinio baudos metimo metu – puolančiai komandai užskaitomas 1 taškas ir skiriama T pražanga)

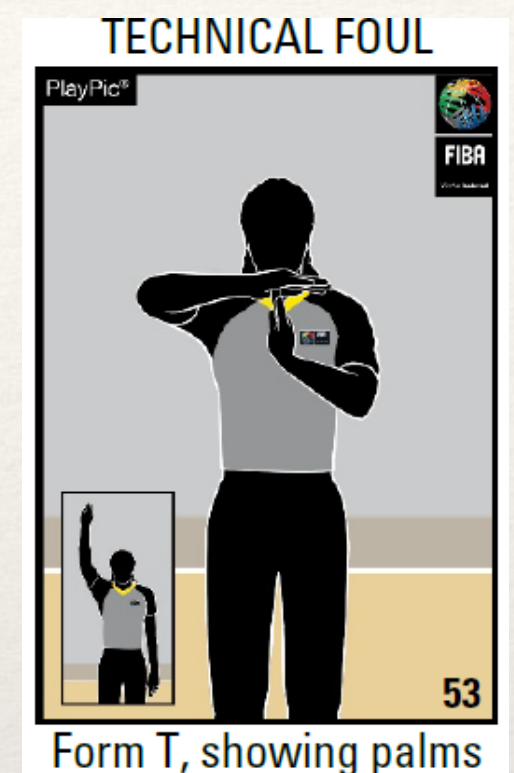
Oficialių FIBA taisyklių pakeitimai

ŽAIDĖJO TECHNINĖ PRAŽANGA

- Įvesti nauji techninių pražangų žymėjimai rungtynių protokole:
1 kategorija – **T**, 2 kategorija – T.
- Teisėjų gestai*.
- Žaidėjo techninė pražanga įskaitoma į komandos pražangų skaičių.
- Žaidėjas pašalinimas iš rungtynių (**GD**), kai jam skiriama:

T + **T** **FL** + **FL** **T** + **FL**

Grubi pražanga (*Flagrant*)

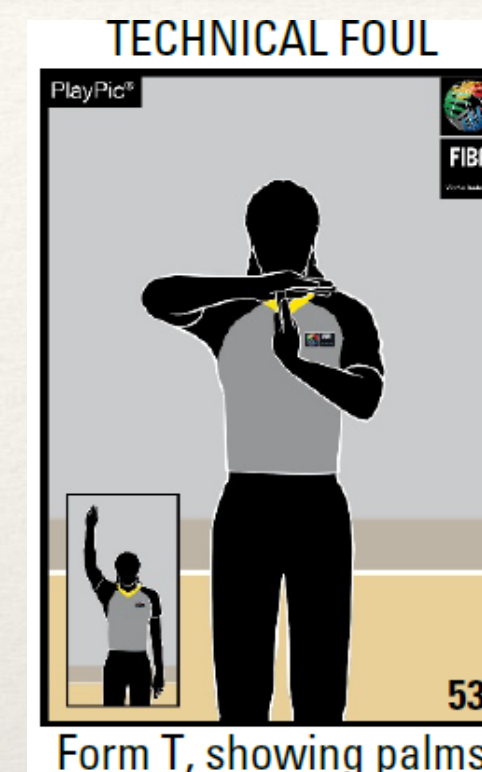


Oficialių FIBA taisyklių pakeitimai

VYR. TRENERIO IR KOMANDOS SUOLO* TECHNINĖ PRAŽANGA

- Bet kurio asmens, kuriam leidžiama sėdėti ant komandos suolelio, techninė pražanga yra **1 kategorijos pražanga*** ir įrašoma vyr. treneriui.
- Įvesti nauji techninių pražangų žymėjimai rungtynių protokole:
Vyr. trenerio – **C**, suolo – **B**, lydinčio asmens* **diskvalifikacinė** – **BD**.
- Teisėjų gestai*.
- Vyr. trenerio techninė pražanga neįskaitoma į komandos pražangų skaičių.
- Vyr. treneris pašalinimas iš rungtynių (**GD**), kai jam skiriama:

C + **C** **B** + **B** + **B** arba 3***BD** arba 1 iš trijų **C**



Oficialių FIBA taisyklių pakeitimai

Diskvalifikacinių pražangų lydinčiam asmeniui, pavyzdžiai:

Head coach	788	LOOR, A.	(BD)		
First assistant coach	555	MONTA, B.			

Head coach	788	LOOR, A.	(B ₂)	BD	
First assistant coach	555	MONTA, B.			

Head coach	788	LOOR, A.	(B ₂)	BD ₂	
First assistant coach	555	MONTA, B.			

Head coach	788	LOOR, A.	(B ₂)	BD ₂	BD ₂
First assistant coach	555	MONTA, B.			

Oficialių FIBA taisyklių pakeitimai

ŽAIDĖJO TRIKDANTI (*Disruptive*) IR GRUBI (*Flagrant*) PRAŽANGA

- Ankstesnė nesportinė pražanga pakeista dviem atskirais pražangų tipais: sunkesnės – grubios pražangos – įskaitomos vertinant pašalinimą iš rungtynių (GD), o lengvesnės – žaidimą trikdančios pražangos – neįskaitomos.
- Žaidėjo trikdančios pražangos įvedimas skirtas taktiškam žaidimo stabdymui be sunkaus nesportinio elgesio ir padeda užtikrinti sankcijų proporcingumą.
- Žaidėjo grubios pražangos įvedimas užtikrina, kad pašalinimas iš rungtynių būtų taikomas tik už didelio sunkumo veiksmus.

Oficialių FIBA taisyklių pakeitimai

ŽAIDĖJO **TRIKDANTI** (*Disruptive*) IR **GRUBI** (*Flagrant*) PRAŽANGA

- Įvesti nauji šių pražangų žymėjimai rungtynių protokole:

Trikdanti (*Disruptive*) – **DI**, grubi (*Flagrant*) – **FL**.

- Teisėjų gestai*.
- Šios pražangos įskaitomos į komandos pražangų skaičių.
- Po skirtos ir atliktos nuobaudos už šias pražangas, kamuolys įmetamas iš įmetimo linijos komandos puolimo zonoje, priešingoje sekretoriato stalui pusėje. *



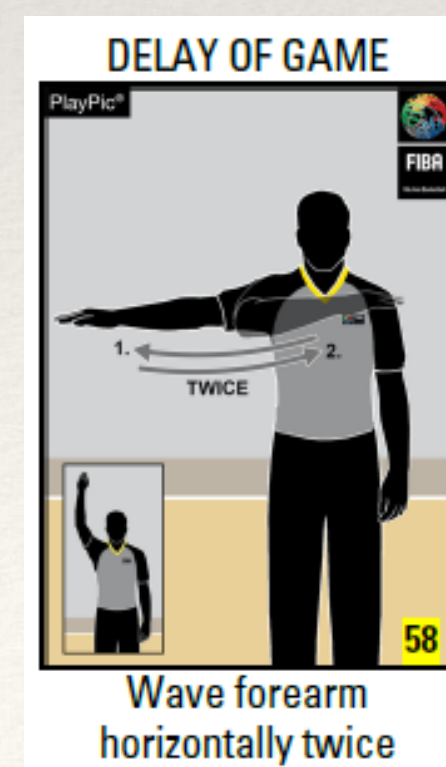
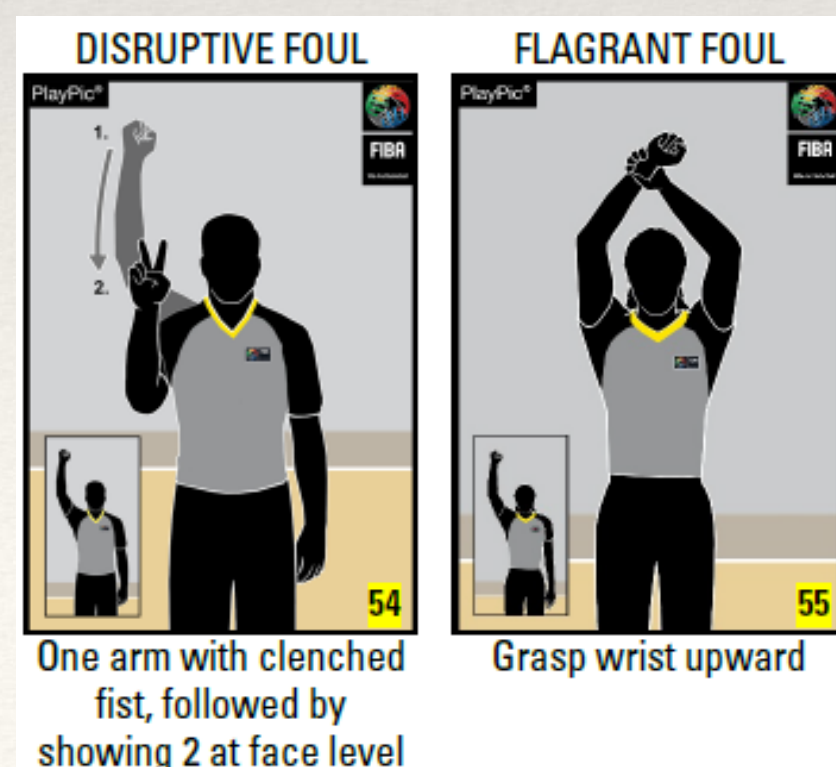
Oficialių FIBA taisyklių pakeitimai

Rungtynių protokolas – pražangų žymėjimų sąrašas ir pavyzdžiai:

1.	Disruptive Foul/Player	DI
2.	Flagrant Foul/Player	(FL)
3.	Technical Foul Category 1/Player	(T)
4.	Technical Foul Category 2/Player	T
5.	Technical Foul Category 1/Head Coach	(C)
6.	Technical Foul Category 1/Bench	(B)
7.	Technical Foul Category 1/Disqualifying Foul against an Accompanying Delegation Member	(BD)

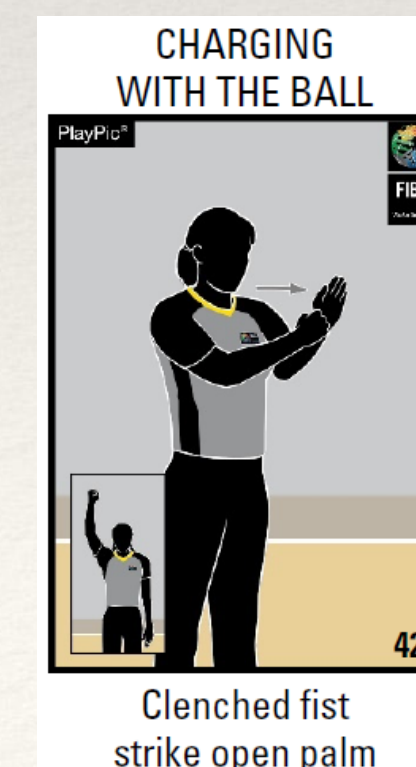
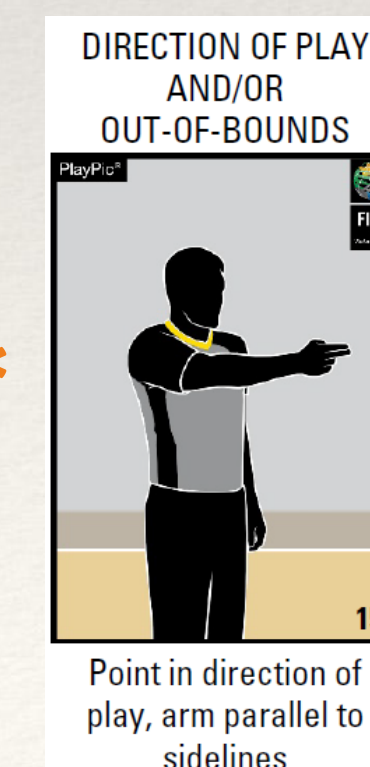


Nauji ir atnaujinti teisėjų gestai:



*

*Keletas senų gestų: **



„Betsson-LKL“- greito kamuolio įmetimas į aikštę

TAISYKLĖS TAIKYMO SĄLYGOS*

Taisyklės taikymo sąlygos - greitas įmetimas (GĮ) atliekamas iš šoninio arba galinio užribio **tik komandos gynybos zonoje** ir kai tai yra žemiau išvardintų taisyklių pažeidimų (*violation*) pasekmė:

- Užribis* (GĮ taisyklė **galioja** po pramesto baudos metimo, kai kamuolys patenka į užribį)
- Žingsniai
- Dvigubas varymas
- Neštas kamuolys
- Žaidimas koja
- 3, 5, 24 sek. pažeidimas
- Neleistinas puolėjo kamuolio lietimasis/trukdymas įmetimui.*

„Betsson-LKL“ - greito kamuolio įmetimas į aikštę

PROCEDŪRA

- Komandos, turinčios teisę į GĮ, vyriausiasis treneris ir (arba) bet kuris atsarginių žaidėjų suolelio narys gali paduoti kamuolį žaidėjui, kuris atliks įmetimą.
- Priešininkų komandos vyriausiasis treneris ir (arba) bet kuris jos atsarginių žaidėjų suolelio narys negali vilkinti GĮ atlikimo.
- Jei kamuolys per šoninę arba galinę liniją palieka aikštės ribas ir patenka į žiūrovų zoną, GĮ negali būti atliekamas – jis tampa standartiniu įmetimu. Tačiau žaidimas atnaujinamas tomis pačiomis sąlygomis kaip ir atliekant GĮ, tik šiuo atveju teisėjas privalo paduoti kamuolį įmetančiam žaidėjui.*

„Betsson-LKL“- greito kamuolio įmetimas į aikštę

PROCEDŪRA

- GĮ situacijoje tik komanda, turinti teisę įmesti kamuolį į aikštę, turi galimybę prašyti minutės pertraukėlės ir (arba) keitimo. Jei ši komanda paprašo keitimo arba minutės pertraukėlės, tada varžovų komanda taip pat įgyja galimybę atlikti keitimą ir (arba) **paprašyti minutės pertraukėlės**.
- Teisėjui fiksavus pažeidimą, po kurio seka GĮ, pulti turėsiančios komandos žaidėjas, laukęs keitimo, jo atšaukti nebegali.
- LKL/TV minutės pertraukėlei galioja GĮ (*LKL patikslins*).
- Atliekant GĮ, nė vienas iš dviejų trenerių negali prašyti vyr. trenerio „iššūkio“ (HCC).

„Betsson-LKL“- greito kamuolio įmetimas į aikštę

PROCEDŪRA

- Jei žaidimas sustabdomas dėl būtinybės patikslinti įmetimo vietą arba varžovui skiriamas techninės pražangos įspėjimas už rungtynių vilkinimą, žaidimas atnaujinamas tomis pačiomis sąlygomis kaip ir atliekant GĮ. Tačiau šiuo atveju teisėjas paduoda kamuolį įmetančiam žaidėjui.*

GĮ TAISYKLĖS PAŽEIDIMAI

- Jei žaidėjas, kuris turi atlikti GĮ, padeda kamuolį ant grindų arba perduoda jį komandos draugui, kad šis atliktų įmetimą, fiksuojamas įmetimo pažeidimas.*

„Betsson-LKL“- greito kamuolio įmetimas į aikštę

SANKCIJOS

- Jei pažeidimą padariusios komandos žaidėjas vilkina GĮ, nepaleisdamas/ neatiduodamas kamuolio pažeidimo vietoje, jo komandai skiriamas techninės pražangos įspėjimas.*

TEISĖJŲ MECHANIKA

- Rekomenduojama naudoti neoficialų gestą (du pirštai ant „laikrodžio“), kad būtų aišku, jog prasidėjo rungtynių arba kiekvieno pratęsimo paskutinės 2 minutės ir GĮ taisyklė nebetaikoma.

„Betsson-LKL“- galimos GĮ situacijos

1. GĮ situacijos metu sekretoriatas per klaidą duoda signalą apie keitimą, kuris neleistinas.

Ši sekretoriato darbuotojų klaida turėtų būti ignoruojama, išskyrus atvejus, kai dėl to pažeidžiamas žalos/pranašumo principas.

Įprastai teisėjai turėtų sustabdyti žaidimą ir perduoti kamuolį įmetančiam žaidėjui tokiomis pačiomis sąlygomis, kokios taikomos atliekant GĮ.

2. Žaidėjas nepataiko paskutinio baudos metimo, o metančio žaidėjo komandos draugas per anksti įžengia į apribotąją zoną.

Tai yra GĮ situacija.

„Betsson-LKL“ – galimos GĮ situacijos

3. Kyla abejonių dėl pelnyto metimo vertės (2 ar 3 taškai). Žaidimas tęsiasi, o komanda A pažeidžia taisykles (kamuolys išrieda už aikštės ribų – OOB), taip sudarydama komandai B galimybę atlikti GĮ. Ar galima atlikti IRS peržiūrą ir kada.

Pagal ACB lygos* vidines IRS situacijų taisykles, teisėjai šią situaciją turėtų peržiūrėti artimiausios galimybės paprašyti minutės pertraukėlės metu, pertraukos metu arba bet kokio IRS trenerio iššūkio metu, jeigu toks iššūkis pateiktas dėl kitos priežasties.

GĮ NĖRA galimybė treneriui pateikti iššūkį.

Tik per paskutines 2 paskutinio ketvirčio arba pratęsimo minutes tokią 2/3 taškų situaciją galima peržiūrėti nedelsiant. Per šias paskutines 2 minutes GĮ NEBEGALIMAS.

„Betsson-LKL“- galimos GĮ situacijos

4. Ar **GĮ** situacijos metu leidžiama IRS peržiūra dėl anksčiau įvykusio galimo smurtinio veiksmo (AOV).

Teisėjai gali peržiūrėti tokį AOV bet kuriuo rungtynių metu, todėl TAIP, teisėjams tai yra galima IRS peržiūros situacija pagal ACB lygos* IRS protokolą.

GĮ NĖRA galimybė treneriui pateikti iššūkį.

<...>

11. B komandos žaidėjui už trukdymą tęsti žaidimą **GĮ** situacijoje skirta techninė pražanga. Tai jo 5-oji pražanga. Ar B komanda gali keisti žaidėją?

Užfiksavus techninę pražangą **GĮ** tampa standartiniu. Žaidėją keisti galima.

„Betsson-LKL“- GĮ taisyklė negalioja

- Likus 2 minutėms iki 4 ketvirčio ar pratėsimų pabaigos.
- Po ginčų situacijų.
- Komanda valdo kamuolį savo komandos gynybos zonoje ir varžovai išmuša kamuolį į užribį.
- Nėra taikomas vyr. trenerio „iššūkis“ (HCC) GĮ metu.

„Betsson-LKL“- Gļ taisnyklē (video)



Atakos trukmės laikrodis

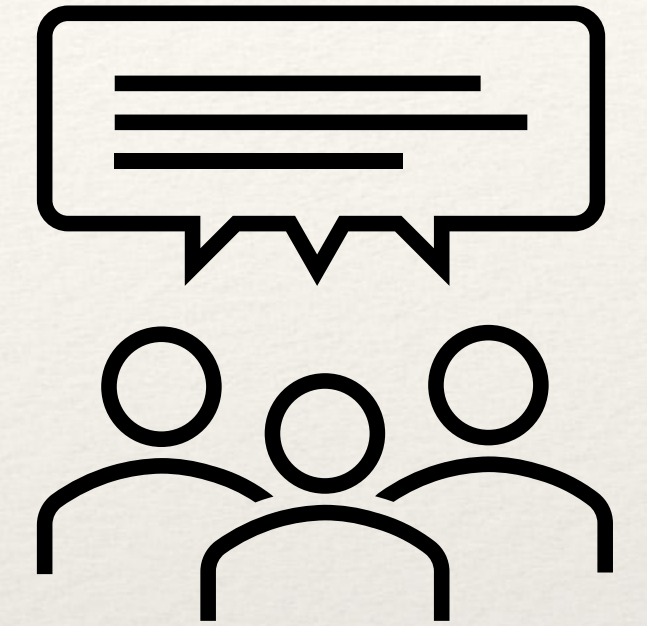
Atakos trukmės laikrodis **išjungiamas** (*with no display visible, 51.3*), kai:

- pelnomi taškai;
- kamuolys paliečia lanką;
- kamuolio įmetimas iš užribio vykdomas komandos gynybos zonoje:
 - po pražangos arba pažeidimo;
 - pagal pakaitinio kamuolio valdymo rodyklę;
 - žaidimas sustabdytas ne dėl kamuolį valdančios komandos;
 - komandai paskirtas baudų metimo vykdymas;
- kai lieka žaisti mažiau kaip 24/14 sekundžių kiekviename ketvirtyje, pratęsime.



Jei kamuolio įmetimas iš užribio vykdomas komandos **puolimo zonoje**, atakos trukmės laikrodis turi būti **įjungtas**.

KLAUSIMAI/ATSAKYMAI



AČIŪ IR GERO SEZONO!