

Kroki

W europejskiej koszykówce panuje tendencja do zapewnienia legalności poruszania się zawodników z piłką. Nawet kosztem ograniczenia widowiskowości. Generalnie filozofia jest taka aby słabo wyszkolony zawodnik (posiadający np. tylko walory fizyczne i motoryczne) nie uzyskiwał nielegalnie przewagi nad zawodnikiem dobrze wyszkolonym.

Błędem jest tylko taki nielegalny ruch, który przynosi korzyść zawodnikowi z piłką. Sędziowie powinni stosować tolerancję dla niewielkich błędów gdy:

- nie ma w pobliżu obrońcy,
- na polu obrony bez nacisku ze strony przeciwnika,
- przy widowiskowej akcji do kosza, gdy kroki nie pomagają oszukać lub uzyskać przewagi nad obrońcą.

Tolerancja musi mieć jednak granice. Nie można popadać w śmieszność i należy uznać za nielegalne bardzo duże i oczywiste kroki nawet jeżeli nie przynoszą korzyści zawodnikowi.

Z punktu widzenia przepisu o krokach zawodnik najpierw ustanawia nogę obrotu, a następnie przemieszcza się używając tej nogi obrotu. Zawodnik nigdy nie może mieć w jednym ruchu drugiej nogi obrotu. Aby prawidłowo oceniać legalność poruszania się zawodnika sędziowie muszą zawsze starać się identyfikować nogę obrotu zawodnika natychmiast po tym jak złapie on piłkę.

Sędziowie powinni zwrócić uwagę na kroki przy rozpoczynaniu kozłowania podczas próby minięcia przeciwnika. Jeżeli noga obrotu zostanie oderwana od ziemi zanim piłka opuści rękę zawodnika atakującego – błąd.

Zwrócono uwagę na „nową modę” wśród zawodników – złapać piłkę w biegu mając tylną nogę wciąż na ziemi, a następnie wykonać dwa nowe kroki symulując legalny dwutakt.

Tymczasem jeżeli zawodnik będąc w biegu łapie piłkę mając jedną stopę na podłożu może oderwać tę stopę (wykonując kolejny krok) ale nie może ponownie jej postawić zanim piłka nie opuści jego rąk w celu podania lub rzutu do kosza.

A więc takie zagranie, które jest swego rodzaju „trójtaktem” i pozwala zdobyć dużo przestrzeni oraz oszukać obronę jest w oczywisty sposób nielegalne i powinno być odgwizdywane.

Takie same zasady poruszania się z piłką obowiązują na całym boisku ale zawodnicy wysocy w okolicy kosza najczęściej popełniają błędy określonych typów:

- Zbyt wczesne oderwanie nogi obrotu przy rozpoczęciu kozłowania,
- Przesławienie nogi obrotu przy ruchu do kosza bez kozła,
- Ustabilizowanie pozycji przez wykonanie dodatkowego (trzeciego) kroku.

Sędziowie powinni być gotowi na skrupulatne odgwizdywanie takich błędów przez identyfikację nogi obrotu w każdej akcji.

Przepis mówi, że zawodnik, który łapie piłkę będąc w ruchu ustanawia nogę obrotu – w jednym z przypadków – w następujący sposób:

- Jeżeli żadna ze stóp nie dotyka podłoża i zawodnik opada na jedną stopę, wtedy ta noga staje się nogą obrotu. Jeśli zawodnik wybija się z tej stopy, a następnie zatrzymuje się opadając równocześnie na obie stopy, wtedy żadna noga nie może stać się nogą obrotu.

Jest to opis językiem przepisów akcji „Jump-stop”, która charakteryzuje się tym, że po wybiciu z jednej, a następnie wylądowaniu na dwie stopy zawodnik nie może wykonać już żadnego ruchu nogami trzymając piłkę w rękach.

Sędziowie muszą nauczyć się rozpoznawać zatrzymanie typu „Jump-stop” i zapewnić jego legalność.

Wszystkie wątpliwości w ocenie legalności ruchu z piłką należy rozpatrywać zawsze na korzyść zawodnika atakującego. Jeżeli sędzia nie jest całkowicie pewny, że błąd został popełniony nie powinien go odgwizdywać.