



Międzynarodowa Federacja
Koszykówki

FIBA

International Basketball
Federation

We Are Basketball

PRZEPISY GRY W MINIKOSZYKÓWKĘ 2005

Copyright by FIBA

Wszystkie prawa zastrzeżone. Żaden fragment tej publikacji nie może być przedrukowywany lub przekazywany w jakiegokolwiek formie elektronicznej lub mechanicznej, włącznie z zastosowaniem fotokopii, nagrań albo systemów gromadzenia i odzyskiwania danych bez pisemnego zezwolenia FIBA, reprezentowanej przez wydawcę polskiej edycji:

Polski Związek Koszykówki
Ul. Erazma Ciolka 10
01-402 Warszawa
tel./fax: +48 22 836 38 00
pzkosz@pzkosz.pl

Wszystkie uwagi oraz ewentualne pytania dotyczące treści i formy niniejszego opracowania prosimy kierować na adres wydawcy.

Redakcja oraz tłumaczenie w oparciu o tekst oryginalny – Janusz CALIK
Korekta – Marek MALISZEWSKI

Druk: „Art-Print” Sp. z o.o.; ul. Grochowska 111/113, 04-148 Warszawa, www.art-print.pl

Wydawnictwo sfinansowano ze środków Ministerstwa Sportu

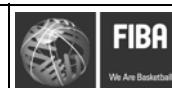
Opracowano na podstawie tekstu zatwierdzonego przez Międzynarodową Federację Koszykówki FIBA.

Obowiązuje od dnia 1 września 2005 roku.

ISBN 83-916642-2-8

SPIS TREŚCI

WPROWADZENIE.....	6
PRZEPIS 1 – GRA.....	7
Art. 1. Minikoszykówka – definicja	7
PRZEPIS 2 – WYMIARY I WYPOSAŻENIE.....	8
Art. 2. Boisko – wymiary.....	8
Art. 3. Linie	8
Art. 4. Wyposażenie	9
PRZEPIS 3 – DRUŻYNY	10
Art. 5. Drużyny	10
Art. 6. Stroje	11
Art. 7. Trener	11
PRZEPIS 4 – ZASADY GRY	12
Art. 8. Czas gry	12
Art. 9. Rozpoczęcie meczu	13
Art. 10. Rzut sędziowski i naprzemienne posiadanie piłki	13
Art. 11. Sytuacja piłki	14
Art. 12. Kosz: kiedy zdobyty i jego wartość.....	15
Art. 13. Zakończenie meczu. Wynik nierozstrzygnięty.....	16
Art. 14. Zmiany	16
Art. 15. Gra piłką	16
Art. 16. Posiadanie piłki	17
Art. 17. Zawodnik w akcji rzutowej	17
PRZEPIS 5 – BŁĘDY.....	18
Art. 18. Błędy – definicja	18
Art. 19. Wprowadzenie piłki	18
Art. 20. Umieszczenie zawodnika i sędziego	18
Art. 21. Zawodnik poza boiskiem i piłka poza boiskiem.....	18
Art. 22. Obrót (pivot).....	19
Art. 23. Poruszanie się zawodnika z piłką.....	19
Art. 24. Kozłowanie	20
Art. 25. Trzy (3) sekundy.....	21
Art. 26. Dokładnie kryty zawodnik	21
Art. 27. Powrót piłki na pole obrony	21
PRZEPIS 6 – FAULE.....	22
Art. 28. Faule – definicja	22
Art. 29. Faul osobisty	22
Art. 30. Faul niesportowy	22
Art. 31. Faul dyskwalifikujący	23
Art. 32. Faul obustronny.....	23



PRZEPIS 7 – ZASADY ZACHOWANIA	24
Art. 33. Faul techniczny.....	24
PRZEPIS 8 – POSTANOWIENIA OGÓLNE.....	25
Art. 34. Pięć fauli zawodnika	25
Art. 35. Rzuty wolne	25
PRZEPIS 9 – OBOWIĄZKI I UPRAWNIENIA SĘDZIÓW.....	27
Art. 36. Sędziowie i ich asystenci.....	27
Art. 37. Sekretarz	27
Art. 38. Mierzący czas gry	27
PROTOKÓŁ MINIKOSZYKÓWKI.....	29
SYGNAŁY SĘDZIÓW	30
NOTATKI	32

WPROWADZENIE

Filozofia minikoszykówki

Minikoszykówka jest grą dla dziewcząt i chłopców. W rzeczywistości jest modyfikacją koszykówki dla dorosłych, którą zaadoptowano do potrzeb dzieci. Jej filozofia jest bardzo prosta: dzieci nie należy nauczać dyscypliny, która nie jest odpowiednia dla ich rozwoju fizycznego i mentalnego, lecz dostosować dyscyplinę do ich możliwości.

Celem minikoszykówki jest danie szansy dzieciom o różnych umiejętnościach uczestniczenia w zabawie pełnej wspaniałych doświadczeń, która pomoże im płynnie i z entuzjazmem przejść do koszykówki dorosłych.

W koszykówkę gra się dużą piłką, którą trzeba rzucić do kosza umieszczonego zbyt wysoko dla większości dzieci. W minikoszykówce rozmiar piłki został zmniejszony, a wysokość kosza obniżona. Koszykówka ma wiele technicznych przepisów, podczas gdy w minikoszykówce są one zredukowane do minimum.

Jednocześnie, wiele przepisów zostało dopasowanych do możliwości rozwoju fizycznego i intelektualnego dzieci. Nauczyciel lub trener ponosi odpowiedzialność za wprowadzanie przepisów i zasad gry w sposób jak najbardziej odpowiedni dla rozwoju dzieci.

A zatem gra może być prowadzona na różnych poziomach:

Jeden (1) na (1) jeden lub dwa (2) na (2) dwa, na zaimprovizowanym, ale bezpiecznym terenie do gry, być może na jeden kosz, zamontowany na zewnątrz, na ścianie.

Trzy (3) na (3) trzy, w formie ćwiczenia lub zawodów w sali szkolnej lub hali sportowej.

Jako zawody pomiędzy dwoma szkołami lub drużynami klubowymi w gimnazjum.

Jako festyn lokalny lub regionalny, w którym udział biorą drużyny z danego regionu.

Jako mecz pokazowy w międzynarodowym turnieju, pomiędzy wyselekcjonowanymi reprezentantami.

Kiedy dzieci są gotowe do gry, przepisy należy wprowadzać począwszy od następujących, podstawowych zasad:

- Aby wygrać mecz, musisz zdobyć więcej punktów niż twój przeciwnik.
- Musisz poruszać się i utrzymywać piłkę wewnątrz pola gry (przepis o wyjściu piłki poza boisko).
- Nie możesz spacerować lub biegać z piłką; musisz kozłować piłkę, aby przemieszczać się z nią po boisku (przepis o kozłowaniu).
- Nie możesz kozłować równocześnie dwiema rękami, albo kozłować ponownie po tym jak złapałeś piłkę (nielegalne kozłowanie).
- Nie możesz powodować nielegalnych kontaktów (faul osobisty).

„Przepisy Gry w Minikoszykówkę” Międzynarodowej Federacji Koszykówki FIBA mają zastosowanie do drużyn, które uczestniczą w zawodach na podstawowym oraz zaawansowanym poziomie gry w minikoszykówkę.



W „Przepisach Gry w Minikoszykówkę” każde odniesienie w rodzaju męskim dotyczące trenera, zawodnika, sędziego itp. odnosi się również do rodzaju żeńskiego. Forma ta wynika tylko ze względów praktycznych.

PRZEPIS 1 – GRA

Art. 1. Minikoszykówka – definicja

Minikoszykówka jest grą dla dziewcząt i chłopców, którzy mają jedenaście (11) lat lub mniej w roku, w którym rozpoczynają się rozgrywki.

W minikoszykówkę grają dwie (2) drużyny, po pięciu (5) zawodników każda. Celem każdej z drużyn jest zdobywanie punktów za celne rzuty do kosza przeciwnika i zapobieganie zdobywaniu punktów przez drużynę przeciwną.

PRZEPIS 2 – WYMIARY I WYPOSAŻENIE

Art. 2. Boisko – wymiary

Boisko do gry to płaska, twarda powierzchnia wolna od przeszkód.

Wymiary boisk mogą różnić się, co do wielkości, w zależności od konstrukcji sal i obiektów sportowych. Niemniej jednak standardowe wymiary to, dwadzieścia osiem (28) metrów długości i piętnaście (15) metrów szerokości.

Mogą one być mniejsze niż podane powyżej, z zachowaniem proporcji, o wymiarach od dwudziestu sześciu (26) metrów długości i czternastu (14) metrów szerokości do dwunastu (12) metrów długości i siedmiu (7) metrów szerokości.

Uwaga: ważne jest, aby linie rzutów wolnych były wyznaczone w odległości czterech (4) metrów od tablicy.

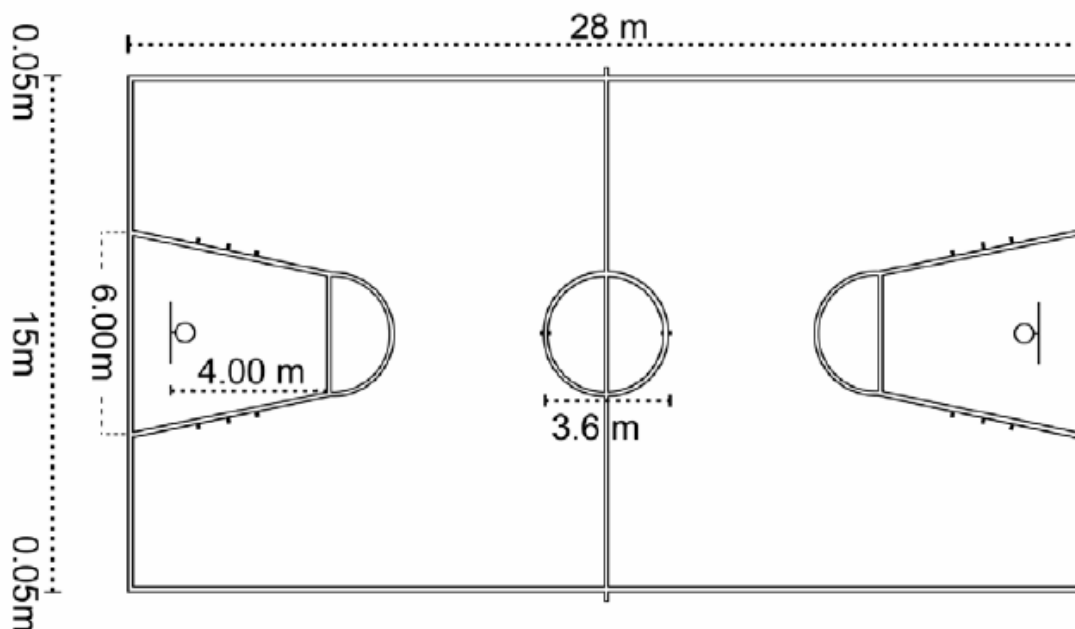
Art. 3. Linie

Linie boiska do minikoszykówki wyznaczone są zgodnie z rysunkiem 1.

- Linia rzutów wolnych wyznaczona jest w odległości czterech (4) metrów od tablicy.
- Nie ma linii oraz pól rzutów za trzy (3) punkty.

Linie ograniczające boisko wzdłuż dłuższych boków, nazywają się liniami bocznymi, a te wzdłuż krótszych boków, liniami końcowymi.

Wszystkie linie powinny mieć pięć (5) centymetrów szerokości i być dobrze widoczne.



Rysunek 1

Art. 4. Wyposażenie

Wymagane jest następujące wyposażenie:

- Tablice zamontowane na konstrukcjach je podtrzymujących.

Każda z nich powinna być płaską powierzchnią wykonaną z twardego drewna lub odpowiednio twardego, przezroczystego materiału, o wymiarach zgodnych z rysunkiem 2.

- Kosze złożone z obręczy i siatek.

Każdy z nich powinien być zamontowany:

- 3,05 m nad podłożem, dla dziewcząt i chłopców w wieku 10-11 lat,
- 2,60 m nad podłożem, dla dzieci poniżej 10 lat.

Dla młodszych dzieci można stosować kosze niższe.

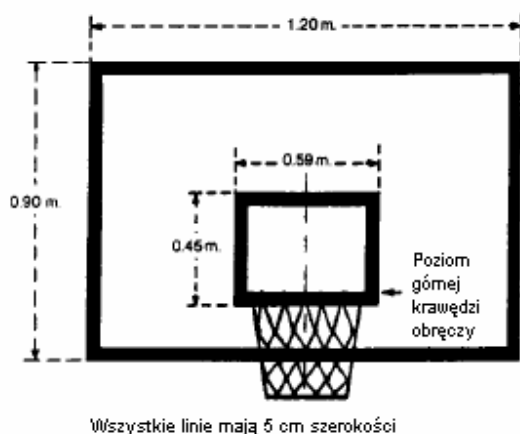
- Piłki do koszykówki.

Piłki do minikoszykówki z wyglądu są podobne do piłek do koszykówki dorosłych.

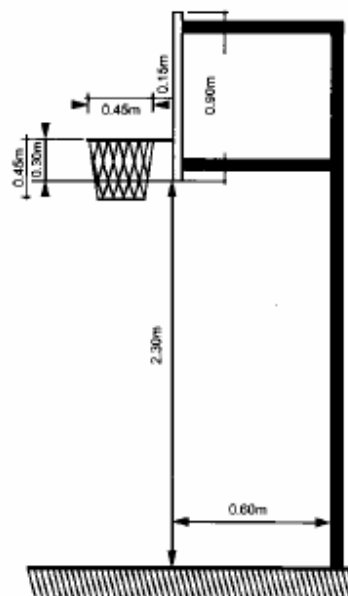
Dzieci w wieku 9-11 lat powinny używać piłek nr 5, o obwodzie 66-73 cm i wadze pomiędzy 450 a 500 gramów.

Dzieci młodsze powinny używać piłek nr 3, o obwodzie 55-58 cm i wadze pomiędzy 310 a 330 gramów.

- Zegar zawodów, używany do pomiaru czasu gry oraz przerw w grze.
- Protokół meczu.
- Tabliczki, ponumerowane od 1 do 5, do wskazywania liczby fauli popełnionych przez zawodnika.
- Głośny sygnał dźwiękowy.
- Wskaźnik naprzemiennego posiadania piłki. Czerwona strzałka na białym tle, do wskazywania kierunku w sytuacji rzutu sędziowskiego.



Rysunek 2



Rysunek 3

PRZEPIS 3 – DRUŻYNY

Art. 5. Zawodnicy i zmiennicy

Każda drużyna składa się z dziesięciu (10) członków drużyny: pięciu (5) zawodników na boisku i pięciu (5) zmienników na ławce drużyny. W czasie gry na boisku musi znajdować się pięciu (5) zawodników z każdej drużyny; mogą oni być zmieniani.

Członek drużyny jest zawodnikiem, gdy znajduje się na boisku i jest uprawniony do gry. W innym przypadku jest on zmiennikiem.

Każda drużyna musi mieć trenera oraz kapitana, który powinien być jednym z zawodników.



Art. 6. Stroje

Wszyscy członkowie drużyny powinni nosić stroje w takich samych kolorach. Koszulki powinny posiadać numery z przodu i z tyłu.

Drużyny mogą używać dowolnych numerów, składających się maksymalnie z dwóch cyfr.



Art. 7. Trener

Trener jest liderem drużyny. Jego zadaniem jest udzielanie zawodnikom rad i wskazówek. Powinien robić to w sposób spokojny, opanowany i przyjacielski. Jest również odpowiedzialny za zmiany zawodników.

Asystuje mu kapitan drużyny, który powinien być jednym z zawodników.

Przed rozpoczęciem meczu, trener powinien dostarczyć sekretarzowi listę nazwisk i numerów członków drużyny, którzy wezmą udział w meczu.

W minikoszykówce:

- Nie ma przerw na żądanie.
- Obrona strefowa jest zabroniona.

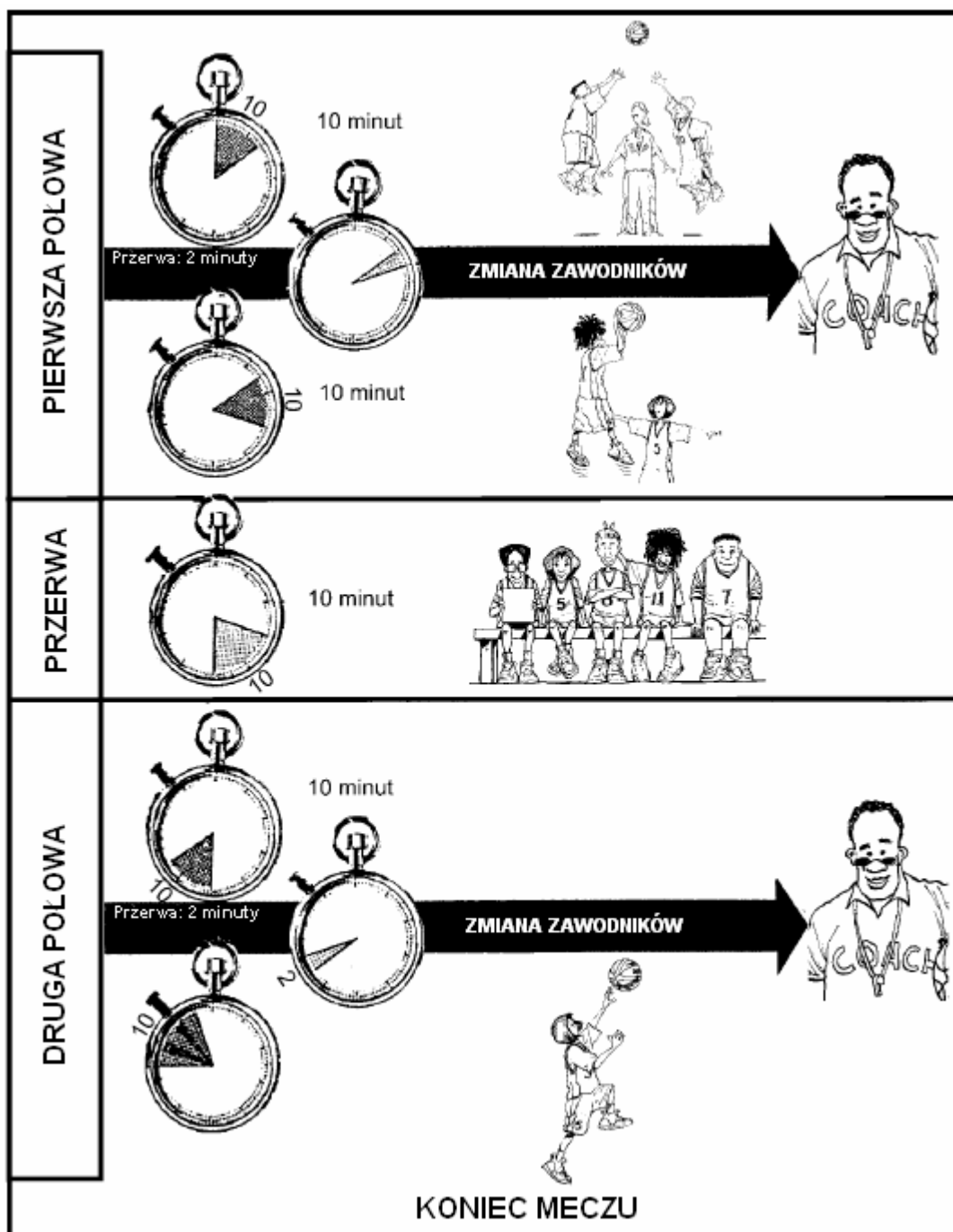


PRZEPIS 4 – ZASADY GRY
Art. 8. Czas gry

Mecz składa się z dwóch (2) połów, po dwadzieścia (20) minut każda, z przerwą pomiędzy nimi trwającą dziesięć (10) minut.

Każda połowa podzielona jest na dwie (2) kwarty, po dziesięć (10) minut każda, z przerwą pomiędzy nimi trwającą dwie (2) minuty.

Mierzący czas gry dokonuje pomiaru poszczególnych okresów gry i przerw między nimi.



Art. 9. Rozpoczęcie meczu

Mecz rozpoczyna się rzutem sędziowskim w kole środkowym, kiedy piłka zostaje legalnie zbita przez zawodnika skaczącego.

Sędzia powinien wykonać podrzut pomiędzy dwoma dowolnymi zawodnikami przeciwnych drużyn.

Wszystkie kolejne części meczu rozpoczynają się, kiedy piłka dotyka zawodnika na boisku po tym jak została wprowadzona do gry z przedłużenia linii środkowej naprzeciwko stolika sędziowskiego, zgodnie z zasadą naprzemiennego posiadania piłki.

Drużyny zmieniają kosze przed drugą połową.



Art. 10. Rzut sędziowski i naprzemienne posiadanie piłki

Rzut sędziowski ma miejsce, gdy na rozpoczęcie pierwszej kwarty sędzia podrzuca piłkę w kole środkowym pomiędzy dwoma dowolnymi zawodnikami przeciwnych drużyn.

Podczas rzutu sędziowskiego każdy skaczący musi stać wewnątrz połowy koła środkowego bliższej jego własnego kosza. Pozostali zawodnicy muszą pozostać poza kołem środkowym do momentu, aż piłka zostanie uderzona (zbita).

Piłka musi zostać uderzona (zbita) ręką(ami) przez jednego lub obu skaczących po tym, jak osiągnie najwyższy punkt.

Żaden zawodnik nie może naruszać zasad określających wykonanie rzutu sędziowskiego. Karą za naruszenie zasad jest przyznanie drużynie przeciwnej piłki do wprowadzenia spoza boiska.

Jeżeli błąd popełniają zawodnicy obydwu drużyn lub sędzia źle wykona podrzut, rzut sędziowski należy powtórzyć.

Sytuacja rzutu sędziowskiego następuje, kiedy:

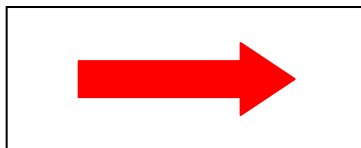
- Dwóch lub więcej zawodników przeciwnych drużyn trzyma mocno piłkę ręką(-ami) (piłka przetrzymana).
- Piłka wychodzi poza boisko i sędziowie mają wątpliwości lub odmienne zdania, kto ostatni dotknął piłkę.
- Piłka wychodzi poza boisko dotknięta równocześnie przez zawodników przeciwnych drużyn.
- Żywa piłka zatrzymuje się na podpórkach kosza.
- Orzeczono faul obustronny.
- Ma się rozpocząć część meczu inna niż pierwsza kwarta.

Naprzemienne posiadanie piłki jest przepisem mającym na celu spowodowanie, by piłka stała się żywa poprzez wprowadzenie spoza boiska zamiast wykonywania rzutu sędziowskiego. W sytuacjach rzutów sędziowskich drużyny będą naprzemian otrzymywały piłkę do wprowadzenia z miejsca poza boiskiem, najbliższego zaistniałej sytuacji rzutu sędziowskiego.

Proces naprzemennego posiadania piłki rozpocznie drużyna, która nie wejdzie w posiadanie żywej piłki na boisku po rzucie sędziowskim rozpoczynającym pierwszą kwartę.

Drużynę mającą prawo do następnego wprowadzenia piłki wskazuje strzałka naprzemennego posiadania, skierowana w stronę kosza drużyny przeciwnej.

Kierunek strzałki jest zmieniany natychmiast, kiedy piłka dotyka zawodnika na boisku po tym, jak została wprowadzona do gry spoza boiska.



Wskaźnik naprzemennego posiadania

Art. 11. Sytuacja piłki

Piłka może być żywa lub martwa.

Piłka staje się **żywa**, kiedy:

- Podczas rzutu sędziowskiego zostaje legalnie zbita przez zawodnika skaczącego.
- Podczas rzutu wolnego jest w dyspozycji zawodnika wykonującego rzut wolny.
- Podczas wprowadzania jest w dyspozycji zawodnika wprowadzającego ją do gry.

Piłka staje się **martwa**, kiedy:

- Zostaje uzyskany kosz z gry lub z rzutu wolnego.
- Sędzia zagwiżdże.
- Zabrzmi sygnał zegara czasu gry na koniec części meczu.

Piłka **nie staje się martwa** i jeżeli rzut jest celny punkty zostaną zaliczone, kiedy:

- Piłka jest w locie do kosza po rzucie z gry i:
 - Sędzia zagwiżdże.
 - Zabrzmi sygnał zegara czasu gry na koniec części meczu.
- Zawodnik popełnia faul na którymkolwiek przeciwniku podczas, gdy **piłka jest w posiadaniu przeciwnika** będącego w akcji rzutowej i kończącego ten rzut ruchem ciągłym, rozpoczętym przed popełnieniem faula.

Art. 12. Kosz: kiedy zdobyty i jego wartość

Kosz jest zdobyty, kiedy żywa piłka wpada z góry do kosza i pozostaje w nim lub przechodzi przez niego.

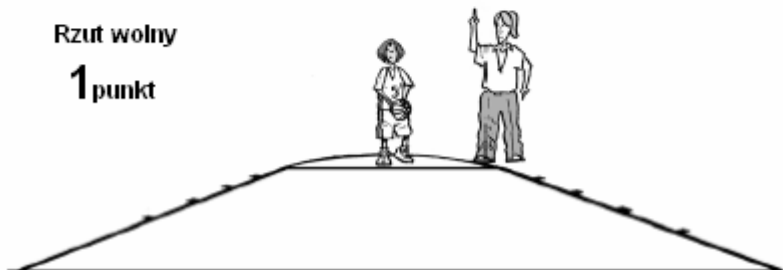
Kosz z gry zalicza się jako dwa (2) punkty, a kosz z rzutu wolnego jako jeden (1) punkt.

Po celnym koszu z gry lub ostatnim rzucie wolnym, którykolwiek przeciwnik drużyny, która zdobyła punkty wprowadzi piłkę, w ciągu pięciu (5) sekund, z dowolnego miejsca na lub spoza linii końcowej.

Rzut z gry
2 punkty



Rzut wolny
1 punkt



Art. 13. Zakończenie meczu. Wynik nierozstrzygnięty.

Mecz kończy się, kiedy zabrzmiał sygnał zegara czasu gry oznajmiający upływanie czasu gry.

Jeśli po zakończeniu czasu gry czwartej kwarty wynik jest nierozstrzygnięty, mecz należy zakończyć.

**Art. 14. Zmiany**

Każdy zawodnik musi grać na boisku przez dwie kwarty, z wyjątkiem sytuacji, kiedy zawodnik jest kontuzjowany, zostaje zdyskwalifikowany lub popełnił pięć (5) fauli.

Każdy zawodnik musi również przebywać na ławce drużyny jako zmiennik przez pozostałe dwie kwarty, z wyjątkiem sytuacji, kiedy musiałby zastąpić zawodnika kontuzjowanego lub zdyskwalifikowanego albo zawodnika, który popełnił pięć (5) fauli. Jednakże, nawet w sytuacjach wyjątkowych, zawodnik musi być zmiennikiem przez jedną (1) pełną kwartę.

**Art. 15. Gra piłką**

Podczas meczu do gry piłką używa się wyłącznie rąk. Piłkę można podawać, rzucać lub kozłować w dowolnym kierunku, nie przekraczając ograniczeń określonych w niniejszych przepisach.

Bieganie z piłką, **umyślne** jej kopanie lub uderzanie piłki pięścią, jest błędem. Jednakże **przypadkowy** kontakt z piłką jakąkolwiek częścią nogi **nie jest** błędem.



Art. 16. Posiadanie piłki

Zawodnik jest w posiadaniu piłki, kiedy:

- Trzyma żywą piłkę.
- Kozłuje żywą piłkę.

Drużyna jest w posiadaniu piłki, kiedy zawodnik tej drużyny jest w posiadaniu żywej piłki oraz kiedy piłka jest podawana pomiędzy zawodnikami tej drużyny.

Art. 17. Zawodnik w akcji rzutowej

Zawodnik jest w akcji rzutowej, kiedy, w ocenie sędziego, rozpoczął próbę zdobycia punktów. Akcja rzutowa kończy się, kiedy piłka traci kontakt z ręką(-ami) zawodnika, a w przypadku zawodnika rzucającego w wyskoku, gdy obie jego stopy powrócą na podłogę.



PRZEPIS 5 – BŁĘDY

Art. 18. Błędy – definicja

Błąd jest naruszeniem przepisów, za który karą jest przyznanie piłki drużynie przeciwnej do wprowadzenia spoza boiska, najbliższej miejsca naruszenia przepisów.

Art. 19. Wprowadzenie piłki

Wprowadzenie piłki ma miejsce, kiedy piłka jest podawana na boisko, z miejsca (poza boiskiem) wskazanego przez sędziego, z wyjątkiem sytuacji po celnym rzucie z gry lub celnym ostatnim rzucie wolnym.

Sędzia musi wręczyć lub podać piłkę do zawodnika wprowadzającego ją do gry.

Zawodnik ten musi podać piłkę do zawodnika na boisku, w ciągu pięciu (5) sekund od momentu, kiedy piłka znalazła się w jego dyspozycji.

Podczas wprowadzania piłki, żaden inny zawodnik nie może mieć jakiegokolwiek części ciała ponad linią ograniczającą boisko. W przeciwnym razie wprowadzenie piłki należy powtórzyć.

Art. 20. Umiejscowienie zawodnika i sędziego

Umiejscowienie zawodnika określone jest przez miejsce jego kontaktu z podłogą. Kiedy znajduje się on w wyskoku zachowuje status, jaki miał w momencie ostatniego kontaktu z podłogą, względem linii ograniczających boisko, linii środkowej, linii rzutów wolnych oraz linii wyznaczających obszar ograniczony.

Umiejscowienie sędziego określone jest w taki sam sposób, jak zawodnika.

Art. 21. Zawodnik poza boiskiem i piłka poza boiskiem

Zawodnik jest poza boiskiem, kiedy dotyka podłogi lub obiektu innego niż zawodnik na, ponad lub poza liniami ograniczającymi boisko.

Piłka jest poza boiskiem, kiedy dotyka zawodnika, podłogi lub obiektu – w tym również konstrukcji podtrzymujących tablice oraz tylnych powierzchni tablic – na, ponad lub poza liniami ograniczającymi boisko.

Spowodowanie wyjścia piłki poza boisko jest błędem, za który karą jest przyznanie piłki drużynie przeciwnej do wprowadzenia spoza boiska.



Art. 22. Obrót (pivot)

Obrót to legalny ruch zawodnika, który trzymając żywą piłkę na boisku wykracza tą samą nogą raz lub więcej razy w dowolnym kierunku, podczas gdy stopa drugiej nogi, zwanej nogą obrotu, pozostaje w stałym kontakcie z jednym punktem na podłożu.

Ustanowienie nogi obrotu przez zawodnika, który chwytą żywą piłkę na boisku:

- Stojąc obiema stopami na podłożu:
 - Z chwilą, gdy jedna z nóg zostaje uniesiona, druga noga staje się nogą obrotu.
- Będąc w ruchu lub kozłując:
 - Jeśli żadna z nóg nie dotyka podłoża i zawodnik opada, to noga, która jako pierwsza dotyka podłoża staje się nogą obrotu.



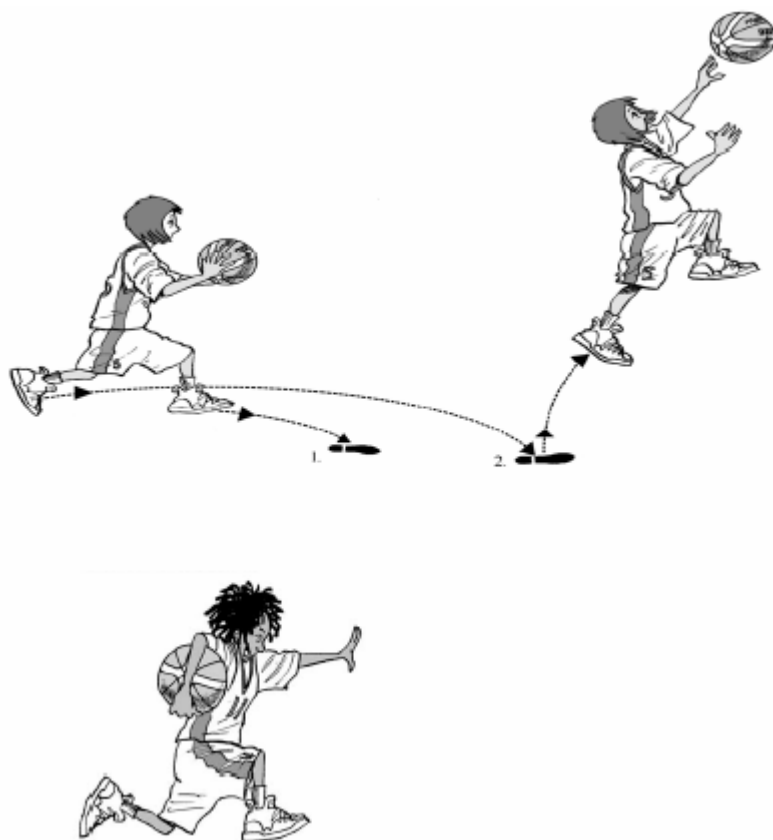
Art. 23. Poruszanie się zawodnika z piłką

Zawodnik z piłką może się poruszać po boisku pod warunkiem, że nie przekracza następujących zasad:

Poruszanie się zawodnika z piłką, który - posiadając żywą piłkę na boisku - ustanowił nogę obrotu:

- Kiedy stoi obiema stopami na podłożu:
 - Aby rozpocząć kozłowanie nie może unieść nogi obrotu przed wypuszczeniem piłki z ręki(-ąk).
 - W celu podania lub rzutu do kosza z gry może wybić się z nogi obrotu, ale żadna ze stóp nie może ponownie dotknąć podłoża przed wypuszczeniem piłki z ręki(-ąk).
- Kiedy jest w ruchu lub kozłuje:
 - Aby rozpocząć kozłowanie nie może unieść nogi obrotu przed wypuszczeniem piłki z ręki(-ąk).
 - W celu podania lub rzutu do kosza z gry może wybić się z nogi obrotu, a następnie opaść na jedną lub obie stopy równocześnie, po czym może wyskoczyć lub unieść jedną ze stóp, ale żadna noga, lub podniesiona stopa, nie może ponownie dotknąć podłoża przed wypuszczeniem piłki z ręki(-ąk).

Przekroczenie powyższych zasad jest błędem, za który karą jest przyznanie piłki drużynie przeciwnej do wprowadzenia spoza boiska.



ZAWODNIK NIE MOŻE BIEGAĆ Z PIŁKĄ

Art. 24. Kozłowanie

Zawodnik posiadający żywą piłkę na boisku może poruszać się z piłką. W tym celu może on kozłować piłkę, czyli odbijać ją od podłoża jedną ręką.

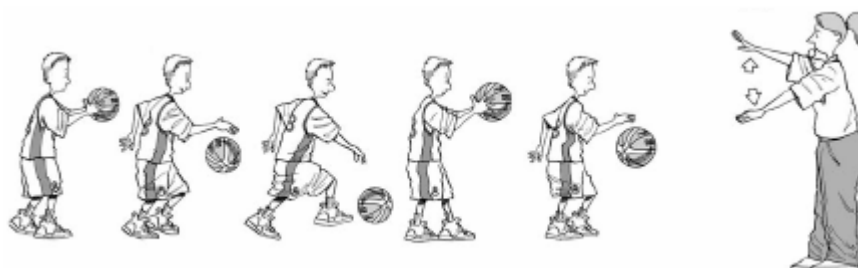
Zawodnikowi nie wolno:

- Kozłować piłki dwiema rękami równocześnie.
- Przytrzymać piłki na ręce(-kach), a następnie kontynuować kozłowanie.

Rozpoczęcie kozłowania (po raz kolejny) po tym jak zawodnik skończył kozłować jest błędem, za który karą jest przyznanie piłki drużynie przeciwnej do wprowadzenia spoza boiska.

Kozłowaniem nie jest (są):

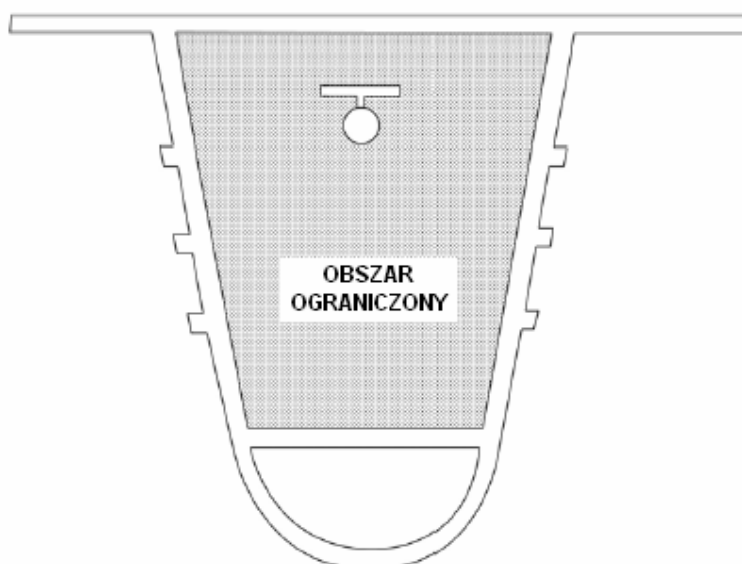
- Kolejne próby rzutu do kosza.
- Wybicie piłki będącej w posiadaniu innego zawodnika, a następnie wejście w jej posiadanie.



PODWÓJNE KOZŁOWANIE

Art. 25. Trzy (3) sekundy

Zawodnik nie może pozostawać w obszarze ograniczonym drużyny przeciwnej dłużej niż trzy (3) kolejne sekundy, podczas, gdy jego drużyna posiada żywą piłkę na polu ataku i zegar czasu gry jest włączony.



Art. 26. Dokładnie kryty zawodnik

Zawodnik, który trzyma żywą piłkę na boisku, jest dokładnie kryty, kiedy aktywnie kryjący go przeciwnik znajduje się w odległości nie większej niż jeden (1) metr.

Należy orzec błąd, jeżeli dokładnie kryty zawodnik nie podaje lub nie rzuca piłki albo nie rozpoczyna kozłowania w ciągu pięciu (5) sekund. Piłkę przyznaje się drużynie przeciwnej do wprowadzenia spoza boiska.

Art. 27. Powrót piłki na pole obrony

Zawodnik posiadający żywą piłkę nie może spowodować jej nielegalnego powrotu na jego pole obrony. Ograniczenie niniejsze dotyczy również sytuacji wprowadzenia piłki spoza boiska.

Uważa się, że piłka nielegalnie powróciła na pole obrony, kiedy zawodnik drużyny posiadającej piłkę jest ostatnim, który dotknął piłki na swoim polu ataku, a następnie on lub jego partner jest pierwszym, który dotknął piłki na polu obrony.

Nielegalny powrót piłki na pole obrony jest błędem, za który karą jest przyznanie piłki drużynie przeciwnej do wprowadzenia spoza boiska, najbliżej miejsca popełnienia błędu.

PRZEPIS 6 – FAULE

Art. 28. Faule – definicja

Faul jest naruszeniem przepisów związanym z nielegalnym zetknięciem z przeciwnikiem i/lub z niesportowym zachowaniem.

Art. 29. Faul osobisty

Faul osobisty jest faulem zawodnika, związanym z zetknięciem z przeciwnikiem.

Zawodnik nie może trzymać, blokować, pchać, szarżować, podstawiać nogi lub powstrzymywać poruszania się przeciwnika używając wyciągniętej ręki, ramienia, łokcia, barku, biodra, kolana lub stopy, bądź ciała odchylonego do pozycji innej niż „normalna” (poza własnym cylindrem), ani też grać w sposób brutalny.

Jeżeli ma miejsce zetknięcie osobiste, które daje niezasłużoną korzyść, sędzia powinien orzec faul osobisty przeciwko zawodnikowi odpowiedzialnemu za to zetknięcie. Faul ten należy zapisać w protokole meczu.

Jeżeli faul zostaje popełniony na zawodniku, który nie jest w akcji rzutowej, piłkę przyznaje się drużynie zawodnika faulowanego do wprowadzenia spoza boiska.

Jeżeli faul zostaje popełniony na zawodniku, który jest w akcji rzutowej, a rzut jest **niecelny**, to temu zawodnikowi zostaną przyznane dwa (2) rzuty wolne.

Jeżeli faul zostaje popełniony na zawodniku, który jest w akcji rzutowej, a rzut jest **celny**, to piłkę przyznaje się drużynie przeciwnej do wprowadzenia spoza linii końcowej. Nie przyznaje się dodatkowego rzutu wolnego.



FAULE

Art. 30. Faul niesportowy

Faul niesportowy jest faulem osobistym popełnionym przez zawodnika, którego akcja w ocenie sędziego nie jest uzasadnioną próbą bezpośredniego zagrania piłką zgodną z duchem i intencją przepisów.

Jeżeli w zamierzeniu zdobycia piłki zawodnik powoduje nadmierny kontakt (ciężki faul), taki kontakt również powinien zostać uznany za faul niesportowy.

Zawodnik podlega dyskwalifikacji, jeżeli zostanie ukarany dwoma (2) faulami niesportowymi.

Zawodnikowi faulowanemu zostaną przyznane dwa (2) rzuty wolne – z wyjątkiem sytuacji, kiedy zawodnik zostaje faulowany w akcji rzutowej, a rzut jest **celny** – po czym ta sama drużyna wprowadzi piłkę z przedłużenia linii środkowej, naprzeciw stolika sędziowskiego.



Art. 31. Faul dyskwalifikujący

Faulem dyskwalifikującym jest rażąco niesportowe zachowanie zawodnika.

Drużynie zawodnika faulowanego zostaną przyznane dwa (2) rzuty wolne, po czym ta sama drużyna wprowadzi piłkę z przedłużenia linii środkowej, naprzeciw stolika sędziowskiego.

Art. 32. Faul obustronny

Faul obustronny ma miejsce, kiedy dwaj zawodnicy przeciwnych drużyn popełniają przeciwko sobie faule osobiste mniej więcej w tym samym czasie.

Faul osobisty należy zapisać każdemu winnemu zawodnikowi. Grę należy wznowić jak w sytuacji rzutu sędziowskiego.



FAUL OBUSTRONNY

PRZEPIS 7 – ZASADY ZACHOWANIA

Art. 33. Faul techniczny

W minikoszykówce zawodnicy powinni zawsze współpracować zgodnie z duchem gry w sportowej i uczciwej rywalizacji.

Jakiegolwiek umyślnie lub powtarzające się pogwałcenie tej współpracy, bądź ducha niniejszego przepisu – niezwiązane z kontaktem osobistym – potraktowane zostanie jako faul techniczny.

Sędziowie mogą zapobiec faulom technicznym poprzez ostrzeganie lub nawet ignorowanie drobnych technicznych naruszeń, chyba że – pomimo ostrzeżeń – podobne sytuacje powtarzają się.

Drużynie przeciwnej zostaną przyznane dwa (2) rzuty wolne, po czym ta sama drużyna wprowadzi piłkę z przedłużenia linii środkowej naprzeciw stolika sędziowskiego.



PRZEPIS 8 – POSTANOWIENIA OGÓLNE

Art. 34. Pięć fauli zawodnika

Zawodnik, który popełnił pięć (5) fauli, osobistych i/lub technicznych, zostanie o tym poinformowany przez sędziego i musi natychmiast opuścić grę.

Musi on zostać zastąpiony przez zmiennika.

Art. 35. Rzuty wolne

Rzut wolny jest okazją daną zawodnikowi do zdobycia jednego (1) punktu zza linii rzutów wolnych i wewnątrz półkola bez przeszkód ze strony przeciwnika.

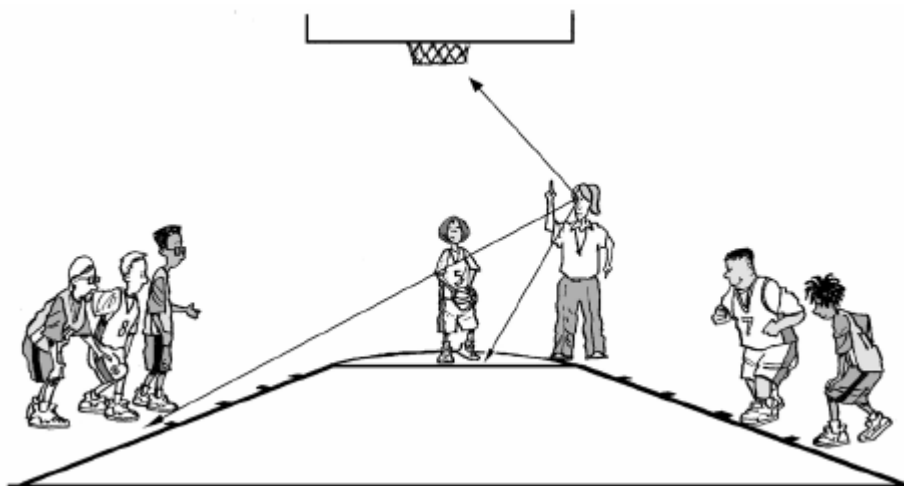
Rzut wolny powinien zostać wykonany w ciągu pięciu (5) sekund od momentu, kiedy sędzia oddał piłkę do dyspozycji zawodnika rzucającego. Zawodnik ten nie może dotknąć linii rzutów wolnych ani boiska za nią do momentu, kiedy piłka wpadnie do kosza lub dotknie obręczy.

Podczas rzutu wolnego maksimum pięciu (5) zawodników może zajmować pozycje wzdłuż pola rzutów wolnych:

- Dwóch zawodników drużyny broniącej może zajmować dwa miejsca bliższe swojego kosza.
- Dwóch partnerów zawodnika wykonującego rzut wolny może zajmować dwa kolejne miejsca.
- Jeden zawodnik drużyny broniącej może zajmować jedno z dwóch kolejnych miejsc.

Zawodnicy na miejscach wzdłuż pola rzutów wolnych nie mogą:

- Zajmować miejsc, do których nie są uprawnieni.
- Wchodzić do obszaru ograniczonego lub opuszczać miejsc wzdłuż pola rzutów wolnych do momentu, kiedy piłka opuści rękę(ce) zawodnika wykonującego rzut wolny.



Wszyscy zawodnicy, którzy nie zajmują miejsc wzdłuż pola rzutów wolnych, muszą pozostać za przedłużeniem linii rzutów wolnych do momentu, kiedy piłka dotknie obręczy lub stanie się jasne, że jej nie dotknie.

Jeżeli podczas ostatniego rzutu wolnego piłka nie dotknie obręczy, piłkę przyznaje się drużynie przeciwnej do wprowadzenia spoza boiska z przedłużenia linii rzutów wolnych.

Żaden zawodnik nie może dotknąć piłki zanim ta dotknie obręczy kosza.

Jakiegolwiek naruszenie tego przepisu jest błędem:

Jeżeli zostaje popełnione przez zawodnika wykonującego rzut wolny, to punkty nie zostają zaliczone, a piłkę przyznaje się drużynie przeciwnej do wprowadzenia z przedłużenia linii rzutów wolnych, chyba że następuje kolejny rzut wolny.

Jeśli rzut wolny jest celny i błąd zostaje popełniony przez jakiegokolwiek zawodnika innego niż wykonujący rzut wolny, to zdobyty kosz zostaje zaliczony, a błąd pominięty.

Jeśli rzut wolny jest niecelny i błąd zostaje popełniony przez:

- Partnera zawodnika wykonującego ostatni rzut wolny, piłkę przyznaje się drużynie przeciwnej do wprowadzenia z przedłużenia linii rzutów wolnych, chyba że następuje kolejny rzut wolny.
- Przeciwnika zawodnika wykonującego rzut wolny, wtedy wykonującemu rzut wolny przyznaje się ponowny rzut wolny.
- Obie drużyny podczas ostatniego rzutu wolnego, wtedy ma miejsce sytuacja rzutu sędziowskiego.

PRZEPIS 9 – OBOWIĄZKI I UPRAWNIENIA SĘDZIÓW

Art. 36. Sędziowie i ich asystenci

Sędziami są: sędzia główny i sędzia pomocniczy. Asystują im: sekretarz i mierzący czas gry.

Sędziowie muszą prowadzić mecz zgodnie z niniejszymi przepisami.

Obaj sędziowie są mają prawo podejmować decyzje o faulach i błędach, zaliczać lub anulować zdobyte punkty z gry i rzutów wolnych oraz administrować kary zgodnie z niniejszymi przepisami.

Ponadto, sędzia główny ma prawo podejmowania decyzji w każdej kwestii nieuwzględnionej wyraźnie w niniejszych przepisach.



Art. 37. Sekretarz



Sekretarz odpowiedzialny jest za prawidłowe wypełnianie protokołu meczu.

Prowadzi bieżące sumowanie uzyskiwanych punktów, zapisując celne kosze z gry oraz celne rzuty wolne.

Zapisuje faule popełnione przez każdego zawodnika. Pokazuje liczbę fauli popełnionych przez zawodnika poprzez podniesienie tabliczki fauli z cyfrą odpowiadającą liczbie fauli popełnionych przez tego zawodnika.

Sekretarz operuje strzałką naprzemiennego posiadania piłki.

Art. 38. Mierzący czas gry

Mierzący czas gry powinien zostać wyposażony w zegar czasu gry i stoper, a jego obowiązki to:

- Pomiar czasu gry i przerw meczu.
- Powiadamianie automatycznym, donośnym sygnałem o zakończeniu czasu gry każdej części meczu.

Mierzący czas gry powinien mierzyć czas gry w następujący sposób:

- Włączyć zegar czasu gry, kiedy:
 - Podczas rzutu sędziowskiego piłka zostaje legalnie uderzona przez zawodnika skaczącego.
 - Podczas wprowadzania piłki spoza boiska, piłka dotyka lub zostaje dotknięta przez zawodnika na boisku.
 - Po niecelnym ostatnim rzucie wolnym, piłka pozostaje żywa i zostaje dotknięta przez zawodnika na boisku.



- Zatrzymać zegar czasu gry, kiedy:
 - Upływa czas gry części meczu.
 - Sędzia daje sygnał gwizdkiem.

Protokół meczu – instrukcje dla sekretarza

A. Przed rozpoczęciem meczu wypełnij drukowanymi literami:

- Nazwy drużyn.
- Datę, czas i miejsce rozgrywania meczu oraz numer meczu i nazwę rozgrywek.
- Nazwiska sędziów.
- Nazwiska i numery zawodników w kolejności numerycznej.
- Nazwiska trenerów.

B. Podczas meczu:

- Na początku każdej kwarty meczu zaznacz każdego zawodnika spośród pięciu (5) wchodzących do gry poprzez wpisanie „X” w odpowiedniej rubryce obok nazwiska zawodnika.
- Do sumarycznego zapisu punktów zdobywanych przez drużyny przeznaczone są cztery (4) kolumny, po dwie dla każdej drużyny. Zapisuj punkty zdobyte przez poszczególnych zawodników zaznaczając linią skośną (/) w przypadku zaliczonego rzutu do kosza z gry oraz grubą kropką (●) w przypadku zaliczonego rzutu wolnego, w kratce nowej sumarycznej liczby punktów drużyny, która je uzyskała.

Następnie w sąsiedniej (pustej) kratce wpisz numer zawodnika, który zdobył te punkty.

- Na koniec każdej kwarty meczu zakresł kółkiem sumy ostatnio zdobytych punktów przez drużyny, a następnie podkreśl każda z nich pojedynczą linią.
- Wpisz wynik każdej kwarty w odpowiednie rubryki protokołu.
- Jeżeli zostaje popełniony faul osobisty, wpisz literę „P” w odpowiedniej rubryce fauli zawodników po prawej stronie numeru zawodnika.
- Jeżeli zostaje popełniony faul niesportowy, wpisz literę „U”.
- Jeżeli zostaje popełniony faul dyskwalifikujący, wpisz literę „D”.
- Jeżeli zostaje popełniony faul techniczny, wpisz literę „T”.

C. Po zakończeniu meczu:

Wpisz wynik końcowy i nazwę drużyny wygrywającej.

Podpisz protokół, a następnie przedstaw go do podpisania kolejno, mierzącemu czas, sędziemu pomocniczemu i jako ostatniemu sędziemu głównemu.

PROTOKÓŁ

MECZ		ROZGRYWKI		SĘDZIOWIE	
Drużyna A		Mecz nr _____		Główny _____	
Drużyna B		Data _____		Pomocniczy _____	
		Godz. _____			
		Miejsce _____			

Drużyna A										PRZEBIEG GRY														
Kolor										A		B		A		B		A		B				
Wejścia				Zawodnicy				Nr	Faule					1	1			37	37			73	73	
1	2	3	4						1	2	3	4	5	2	2			38	38			74	74	
														3	3			39	39			75	75	
														4	4			40	40			76	76	
														5	5			41	41			77	77	
														6	6			42	42			78	78	
														7	7			43	43			79	79	
														8	8			44	44			80	80	
														9	9			45	45			81	81	
														10	10			46	46			82	82	
														11	11			47	47			83	83	
														12	12			48	48			84	84	
														13	13			49	49			85	85	
														14	14			50	50			86	86	
Trener										15	15				51	51			87	87				
Asystent trenera										16	16				52	52			88	88				
										17	17				53	53			89	89				
Drużyna B										18	18				54	54			90	90				
Kolor										19	19				55	55			91	91				
										20	20				56	56			92	92				
Wejścia				Zawodnicy				Nr	Faule					21	21			57	57			93	93	
1	2	3	4						1	2	3	4	5	22	22			58	58			94	94	
														23	23			59	59			95	95	
														24	24			60	60			96	96	
														25	25			61	61			97	97	
														26	26			62	62			98	98	
														27	27			63	63			99	99	
														28	28			64	64			100	100	
														29	29			65	65			101	101	

1. Wpisać nazwiska i numery zawodników.
2. Na początku każdej kwarty wpisać „X” w odpowiedniej rubryce zawodnika wchodzącego do gry.
3. Faule zapisuje się wpisując odpowiednio:
P - faul osobisty
U - faul niesportowy
D - faul dyskwalifikujący
T - faul techniczny
4. Są cztery kolumny do zapisu przebiegu gry. Dwie dla drużyny A i dwie dla drużyny B. Zapisując biegiący wynik najpierw zaznaczyć linią skośną „/”, w przypadku rzutu z gry, lub grubą kropką „•”, w przypadku rzutu wolnego, odpowiednią liczbę w rubryce drużyny. Następnie wpisać numer zawodnika w pustej rubryce obok „/” lub „•”.
5. Na koniec każdej kwarty podkreślić wynik uzyskany przez drużyny. Jednocześnie wpisać wynik fauli z meczu w odpowiednie rubryki.
6. Podpisać protokół, a następnie przedstawić go do podpisania wszystkim sędziom meczu.

Wyniki		
Kwarta 1	A _____	B _____
Kwarta 2	A _____	B _____
Kwarta 3	A _____	B _____
Kwarta 4	A _____	B _____

Wynik końcowy

A _____ B _____

Nazwa drużyny wygrywającej

Podpisy	
Sekretarz	_____
Mierzący czas gry	_____
Sędzia pomocniczy	_____
Sędzia główny	_____

SYGNAŁY SĘDZIÓW

1  Ruch nadgarstka z odpowiednią liczbą palców Zaliczenie punktów	2  Krzyżujący ruch poziomy ramion Anulowanie punktów	3  Otwarta dłoń, palce razem Zatrzymanie zegara czasu gry	4  Obroty pięściami Kroki
5  Klepanie rękami Nielegalne kozłowanie	6  Trzy (3) palce wyprostowanej ręki Błąd trzech (3) sekund	7  Palec wyprostowany Powrót piłki na pole obrony	8  Sygnal na zatrzymanie zegara, a potem kierunek gry Błąd wyjścia piłki poza boisko
9  Kciuki w górę Sytuacja rzutu sędziowskiego	10  Zaciśnięta pięść Faul osobisty	11  Numer zawodnika Wskazanie faulującego	12  Imitacja pchania Pchanie

13  Uderzenie w przegub Nielegalne użycie rąk	14  Chwyt za przegub Trzymanie	15  Ręce na biodrach Blokowanie	16  Uderzenie pięścią w otwartą dłoń Szarżowanie
17  Ruchy krzyżujące zaciśniętymi pięściami Faul obustronny	18  Dłonie tworzą literę T Faul techniczny	19  Chwyt za przegub Faul niesportowy	20  Zaciśnięte pięści w górę Faul dyskwalifikujący
21  Palce razem Dwa (2) rzuty wolne	22  Palec wskazujący Jeden (1) rzut wolny		



NOTATKI

