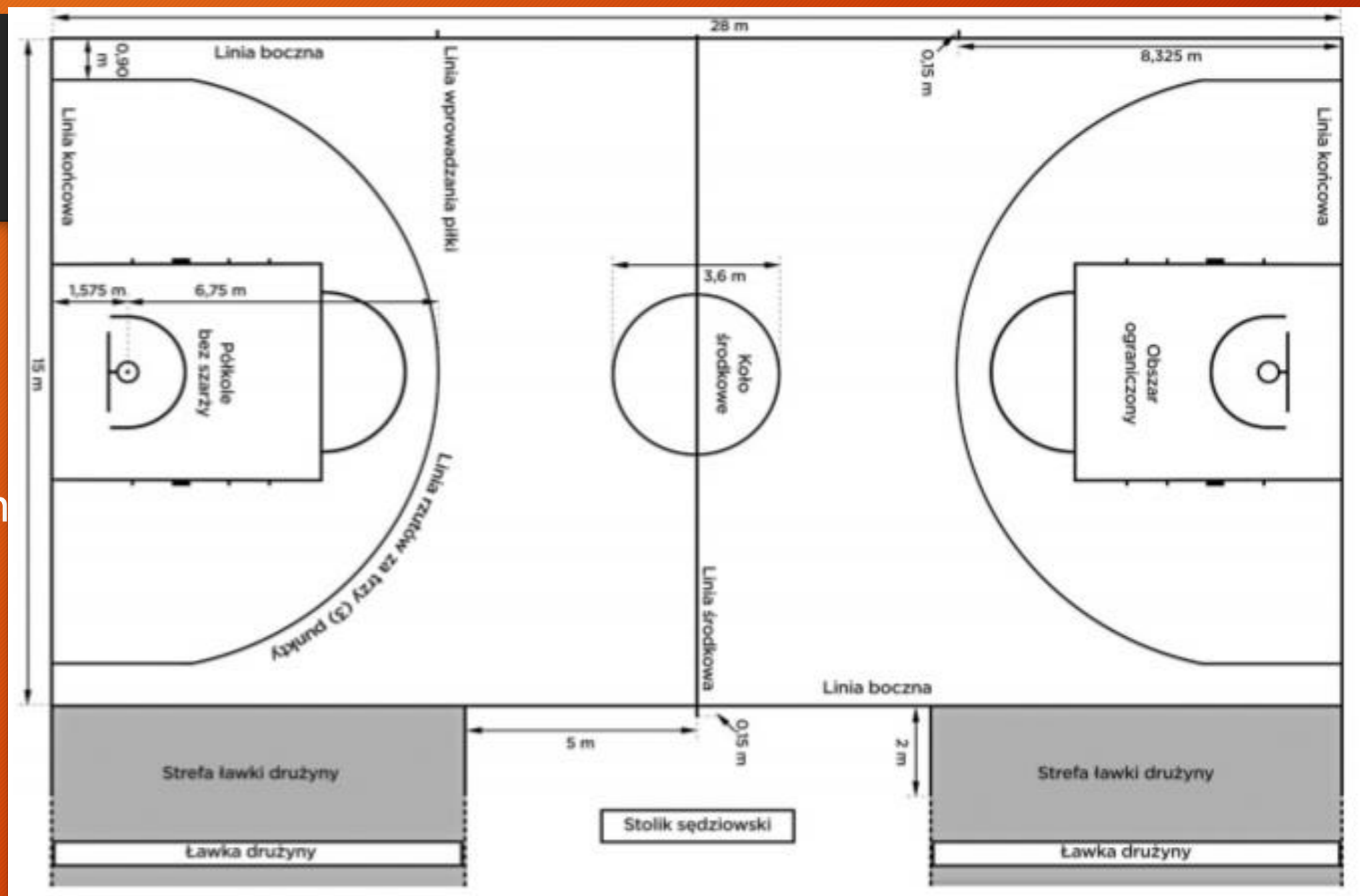


A close-up photograph of a basketball hoop and net. The hoop is orange, and the net is white. A basketball is visible through the net, partially obscured by a dark grey text box. The background is a blurred orange-brown color.

WYBRANE PRZEPISY GRY KOSZYKÓWKA

BOISKO

Wymiary: 28m x 15m



DRUŻYNA

- liczy maksymalnie 12 zawodników,
- na boisku przebywa 5 zawodników z każdej drużyny,
- mecz nie może się rozpocząć, jeżeli jedna z drużyn nie jest w stanie wystawić pięciu zawodników gotowych do gry,
- drużyna przegrywa mecz wskutek braku zawodników, jeżeli podczas meczu ma na boisku mniej niż dwóch gotowych do gry zawodników (np. 3 zawodników popełniło 5 fauli).



PUNKTACJA

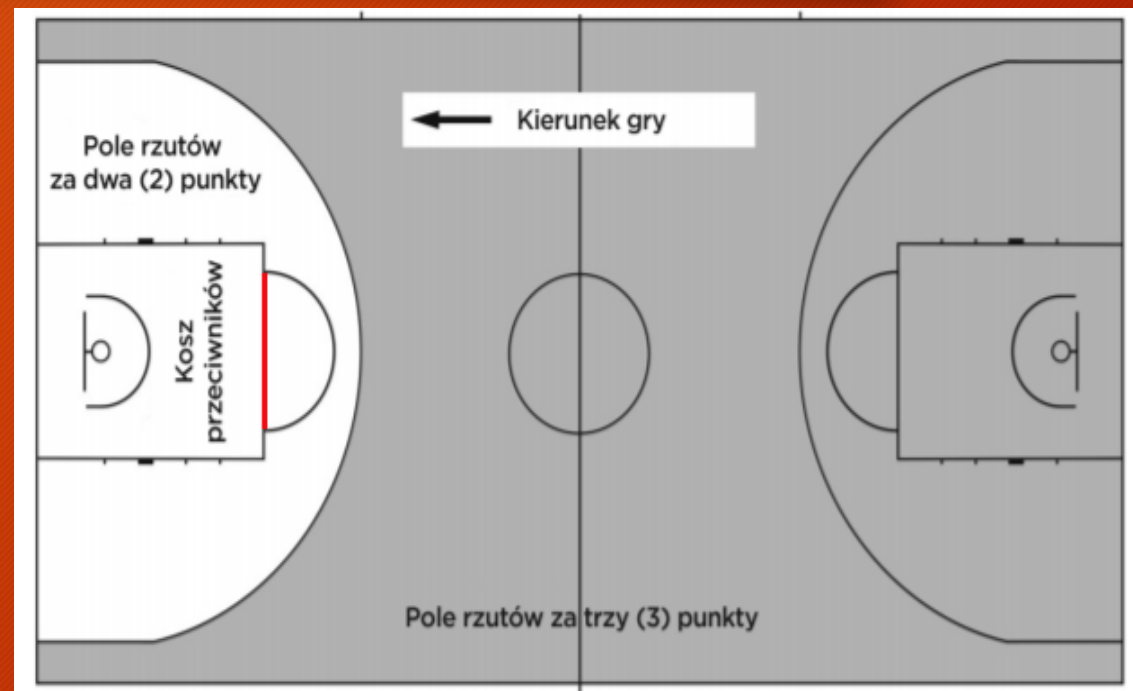
Kosz jest zdobyty, kiedy piłka wpada do kosza od góry i zostaje w nim lub całkowicie przez niego przechodzi.

CZERWONA LINIA - 1 PKT
(RZUT WOLNY OSOBISTY)

KOLOR BIAŁY - 2 PKT

KOLOR SZARY - 3 PKT

- jeżeli zawodnik nieumyślnie wrzuca piłkę do własnego kosza, dwa 2 punkty zostają zapisane kapitanowi drużyny przeciwnej znajdującemu się na boisku,
- jeżeli zawodnik celowo wrzuca piłkę do własnego kosza, popełnia błąd i kosz nie zostaje zaliczony.



ZASADY GRY

CZAS GRY:

- 4 kwarty po 10 minut każda (1 i 2 kwarta - I połowa, 3 i 4 kwarta - II połowa)
- przerwa między połowami - 15 minut. Po przerwie drużyny zmieniają połowy.
- przerwa między 1 i 2 oraz 3 i 4 kwartą - 2 minuty.
- po zakończeniu czwartej kwarty wynik jest nierozstrzygnięty, mecz będzie kontynuowany tyłoma pięciominutowymi dogrywkami, ile potrzeba będzie do rozstrzygnięcia wyniku meczu

ROZPOCZĘCIE MECZU

- **rzut sędziowski** - kiedy sędzia podrzuca piłkę w kole środkowym, pomiędzy dwoma dowolnymi zawodnikami przeciwnych drużyn na rozpoczęcie pierwszej kwarty.
- żaden ze skaczących nie może złapać piłki, ani dotknąć jej więcej niż dwukrotnie, dopóki nie dotknie ona innego zawodnika na boisku,
- drużyna, która nie wywalczy piłki podczas rzutu sędziowskiego, rozpoczyna następną kwartę od podania z przedłużenia linii środkowej (zza boiska) / - **NAPRZEMIENNE POSIADANIE PIŁKI**/. Gracz może podać do zawodnika ustawionego w dowolnym miejscu na boisku.

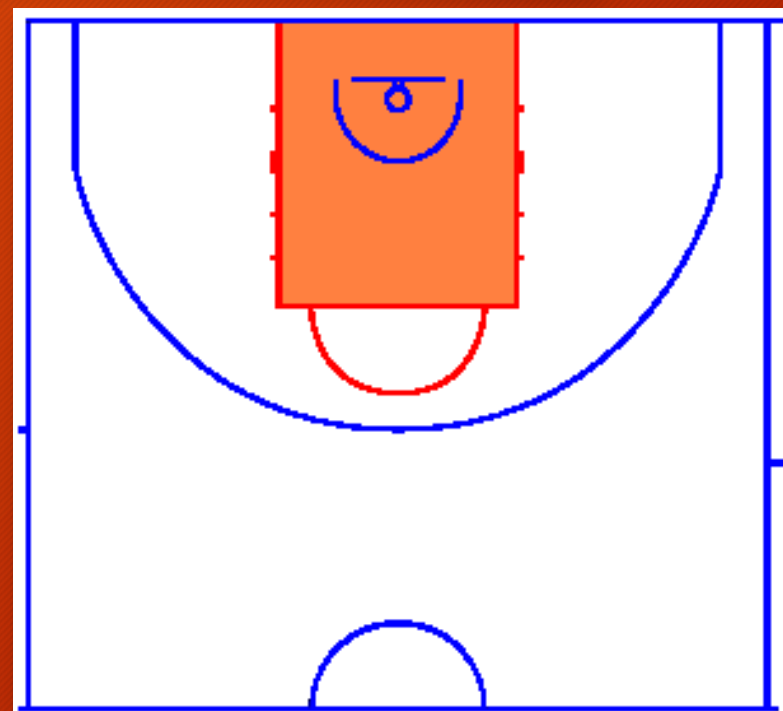
ZASADY GRY

ZAWODNIK:

- wolno do gry używać wyłącznie rąk,
- nie może piłki kopać lub blokować nogą (przypadkowy kontakt piłki z nogą nie jest błędem),
- nie może biegać z piłką (zawodnik, który chwyta piłkę będąc w ruchu lub kończąc kozłowanie, może wykonać dwa kroki zatrzymując się, podając piłkę lub wykonując rzut do kosza z gry),
- nie może uderzać piłki pięściami,
- nie może ponowić kozłowania po jego zakończeniu (błąd podwójnego kozłowania), chyba że stracił posiadanie piłki na boisku z powodu:
 - rzutu do kosza z gry,
 - dotknięcia piłki przez przeciwnika,
 - podania lub poprawy chwytu, przy którym inny zawodnik dotknął piłki lub został przez nią dotknięty.(kozłować wolno tylko jedną ręką).

ZASADY GRY

- w ciągu 5 sekund od gwizdka sędziego należy wprowadzić piłkę do gry (wyrzut z autu), jeżeli zawodnik trzymający piłkę przez 5 sekund nie podaje, nie rzuca i nie kozłuje piłki, uważa się ją za przetrzymaną,
- w ciągu 5 sekund należy wykonać rzut wolny podyktowany przez sędziego,
- każda drużyna ma 24 sekundy na przeprowadzenie akcji, oraz 8 sekund na wyjście z własnej połowy,
- nie wolno zawodnikowi pozostawać ponad 3 sekundy w "polu 3 sekund" przeciwnika, kiedy piłka znajduje się w posiadaniu drużyny zawodnika,
- drużyna posiadając piłkę na połowie przeciwnika (polu ataku) nie może jej zagrać na własną połowę (pole obrony).



Na pomarańczowo zaznaczono pole 3 sekund

AUT

- piłka dotyka zawodnika, który znajduje się poza boiskiem (np. gdy zawodnik będący poza boiskiem kozłuje piłkę, która jest w boisku),
- piłka wyjdzie za linie boczne, końcowe lub dotknie podłogi lub obiekty poza liniami ograniczającymi boisko,
- piłka dotyka tyłu tablicy.

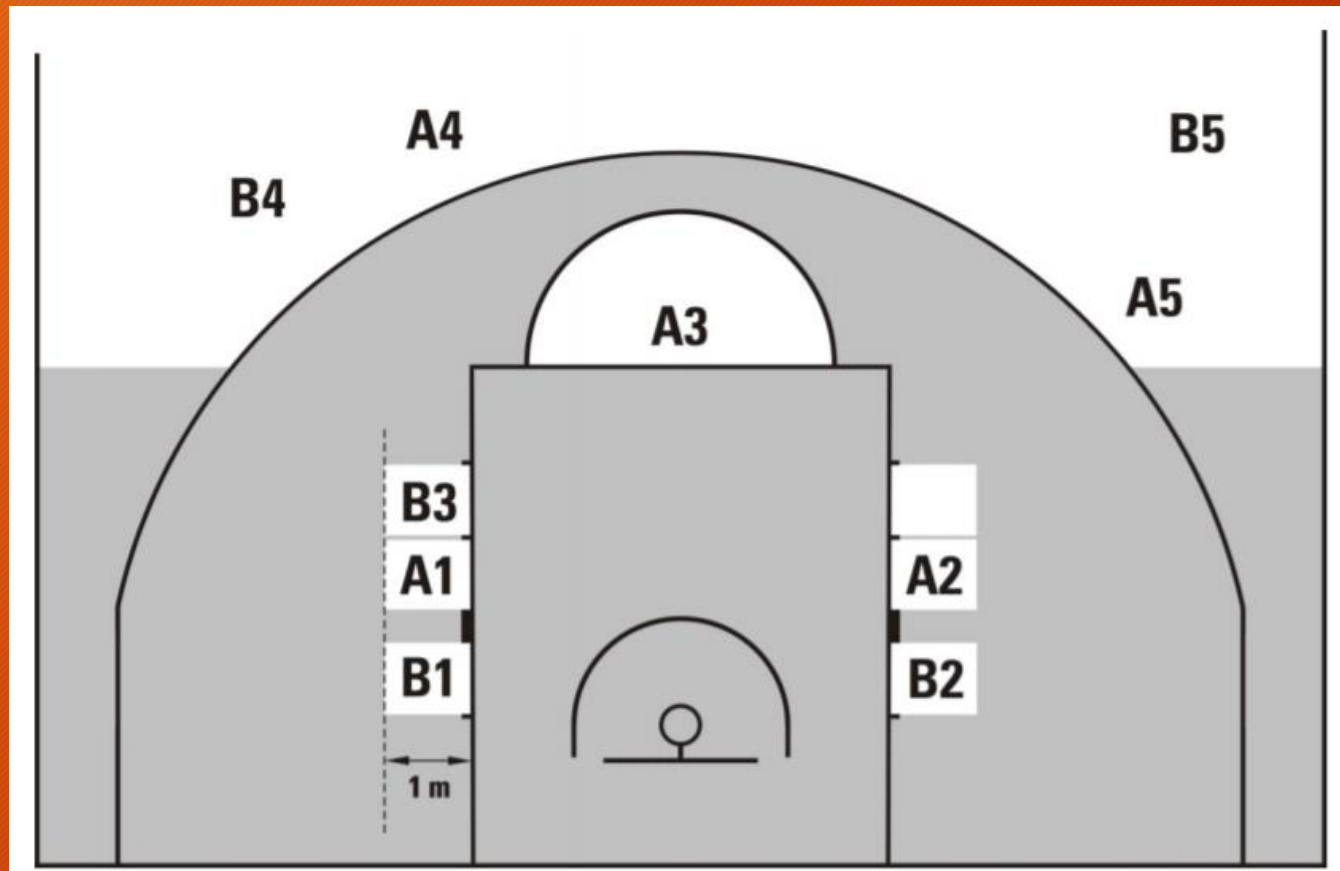
FAULE

- faul jest naruszeniem przepisów związanych z zetknięciem z przeciwnikiem, a także z niesportowym zachowaniem,
- zawodnik nie może trzymać, blokować, szarpać, powstrzymywać przeciwnika ręką, ramieniem, biodrem, kolaniem czy stopą. Faul osobisty zapisuje się winnemu zawodnikowi,
- karą za faul na zawodniku nie będącym w akcji rzutowej jest przyznanie piłki drużynie zawodnika poszkodowanego,
- jeżeli sytuacja ta wystąpiła w akcji rzutowej, to danemu zawodnikowi przyznaje się rzuty wolne. Po każdym takim faulu wykonywane są rzuty osobiste. Ilość zależy od kwestii za ile był rzut i czy piłka wpadła do kosza czy nie. Gdy rzut był za 3pkt. zawodnik oddaje 3 rzuty, gdy za dwa to oddaje 2 rzuty, gdy trafił (obojętnie za 2 lub 3pkt.) oddaje jeden dodatkowy rzut.

KONSEKWENCJE PO PRZEWINIENIU

- 4 faule drużyny - przeciwnicy dostają piłkę z boku boiska, do ponownego rozpoczęcia akcji,
- 5 fauli i więcej drużyny - następują 2 rzuty osobiste (zamiast wprowadzenia piłki). Zawodnik, przeciwko któremu popełniono faul, wykona rzuty wolne,
- gdy zawodnik popełni piąty faul osobisty, schodzi z parkietu i przestaje grać (dokonuje się zmiany),
- przewinienie techniczne (lub niegodne sportowca) karane jest dodatkowym rzutem wolnym. Piłkę po rzucie wyprowadza drużyna zawodnika, który wykonywał rzut wolny.

UMIEJSCOWIENIE ZAWODNIKÓW PODCZAS RZUTÓW WOLNYCH



WYBRANE SYGNAŁY SĘDZIÓW

JEDEN (1) PUNKT



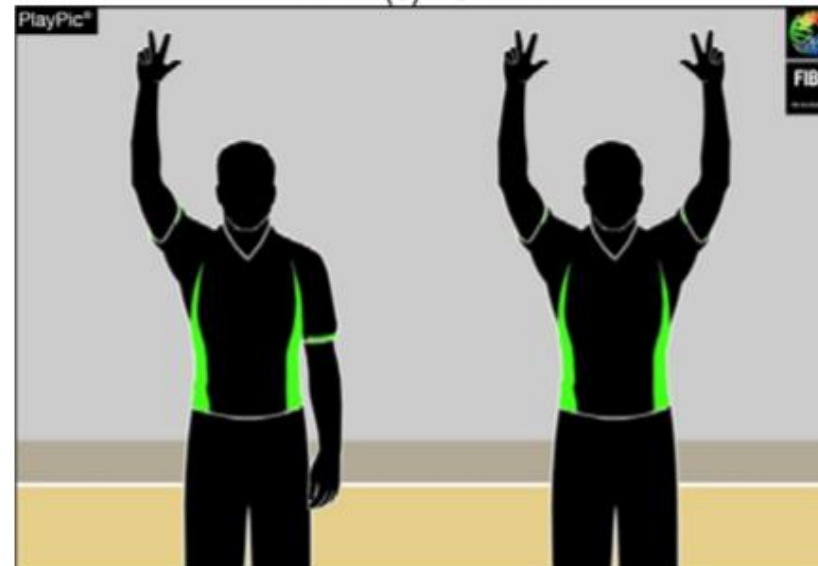
Jeden (1) palec,
ruch nadgarstka

DWA (2) PUNKTY



Dwa (2) palce,
ruch nadgarstka

TRZY (3) PUNKTY



Trzy (3) wyprostowane palce
Jedną ręką: próba rzutu
Obie ręce: zaliczenie punktów

WYBRANE SYGNAŁY SĘDZIÓW

KROKI



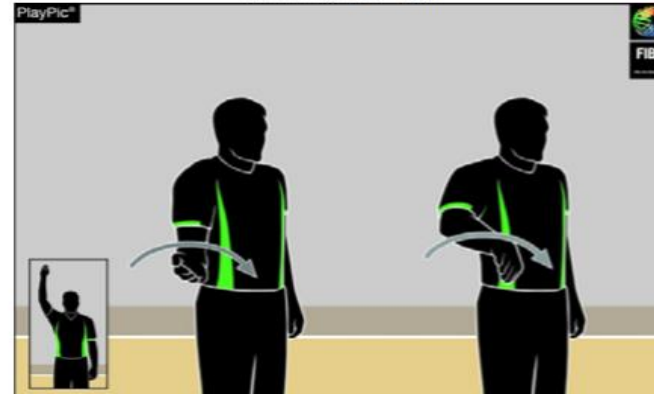
Obroty pięściami

NIELEGALNE KOZŁOWANIE: PODWÓJNE KOZŁOWANIE



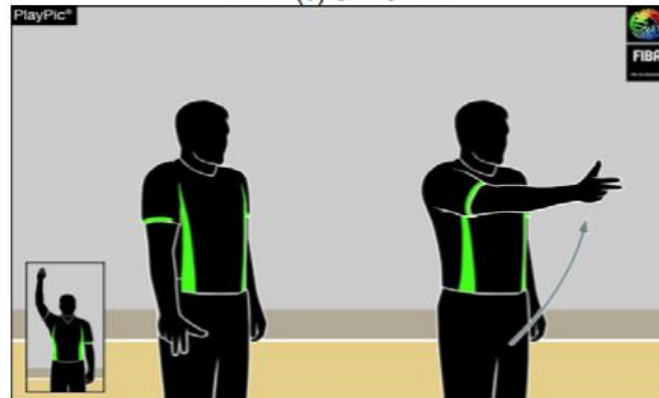
Ruch klepania rękami

NIELEGALNE KOZŁOWANIE: NOSZENIE PIŁKI



Półobrót ręką

TRZY (3) SEKUNDY



Wyprostowana ręka pokazująca trzy (3) palce

PIĘĆ (5) SEKUND



Pokazać pięć (5) palców

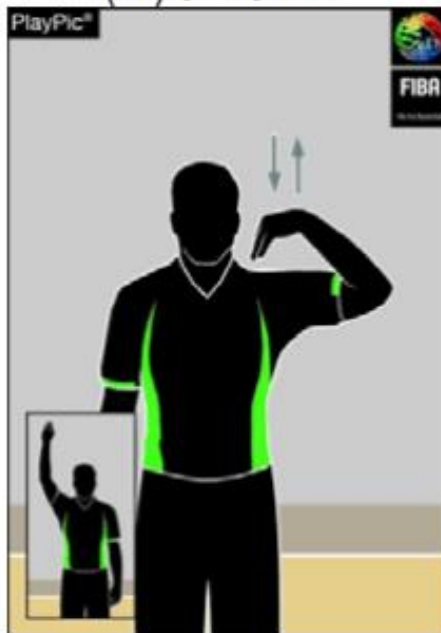
OSIEM (8) SEKUND



Pokazać osiem (8) palców

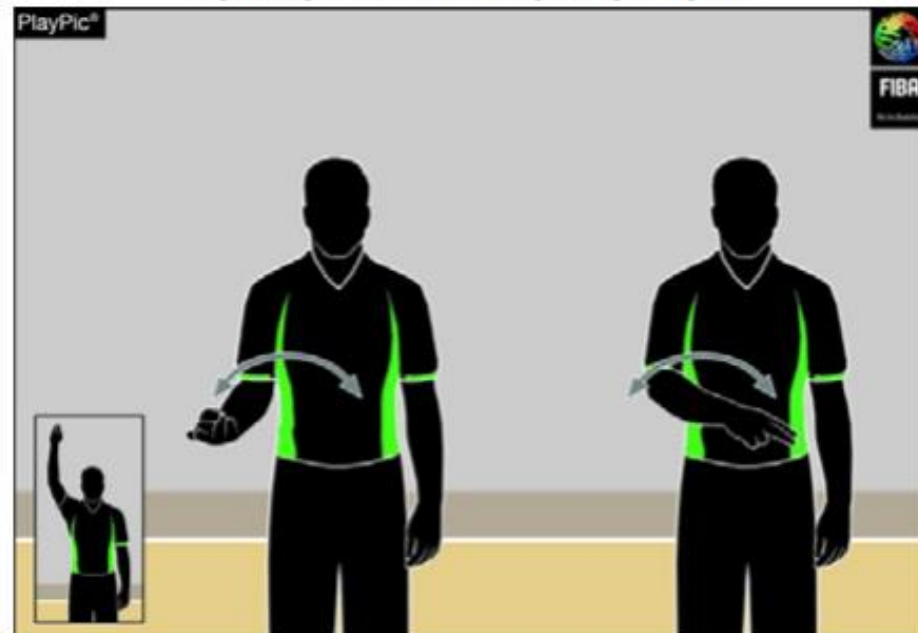
WYBRANE SYGNAŁY SĘDZIÓW

DWADZIEŚCIA CZTERY
(24) SEKUNDY



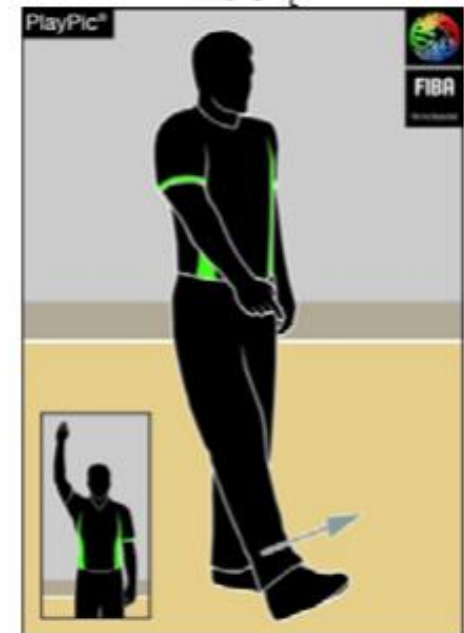
Palce dotykają barku

POWRÓT PIŁKI NA POLE OBRONY



Ruch przedramieniem przed sobą

UMYŚLNE KOPNIĘCIE
LUB ZABLOKOWANIE PIŁKI
NOGĄ



Palec wskazuje stopę

