

Oficjalne Przepisy Gry w Koszykówkę – wersja szkolna

Opracowano na podstawie tekstu zatwierdzonego w maju 2000 r. przez Międzynarodową Federację Koszykówki (FIBA)

Przepis 1 - Gra

Art. 1. Definicja

1. Mecz koszykówki - W koszykówkę grają dwie (2) drużyny, po pięciu (5) zawodników każda. Celem drużyny jest zdobywanie punktów za celne rzuty do kosza przeciwnika i zapobieganie przejęciu piłki lub zdobyciu punktów przez drużynę przeciwną.
2. Kosz: własny/przeciwnika - Kosz atakowany przez drużynę jest koszem przeciwnika, a kosz broniony przez drużynę jest koszem własnym drużyny.
3. Ruch piłki - Piłkę można podawać, rzucać, uderzać, toczyć lub kozłować w dowolnym kierunku nie przekraczając ograniczeń przewidzianych w niniejszych przepisach.
4. Zwycięzca meczu - Drużyna, która uzyska większą liczbę punktów na koniec czasu gry czwartej kwarty lub, jeśli to konieczne dogrywki, zostaje zwycięzcą meczu.

Przepis 2 - Wymiary i wyposażenie

Art. 2. Linie i wymiary boiska

1. **Boisko** - Boisko stanowi prostokątna, płaska, twarda powierzchnia wolna od przeszkód (Rysunek 1).
2. **Linie końcowe i boczne** - Boisko do gry jest wyznaczone liniami końcowymi (na krótszych bokach) oraz liniami bocznymi (na dłuższych bokach). Linie te nie są częścią boiska.
3. **Linia środkowa** - Linia środkowa jest wytyczona równoległe do linii końcowych pomiędzy punktami środkowymi linii bocznych i przedłużona o 15 centymetrów za każdą linię boczną.
4. **Pola rzutów wolnych** składają się z obszarów ograniczonych powiększonych o zewnętrzne półkola o promieniu 1.80 m, których środki pokrywają się z punktami środkowymi linii rzutów wolnych. (Rysunek 2).
5. **Koło środkowe** - Koło środkowe wytyczone na środku boiska ma promień długości 1.80 m mierzony do zewnętrznej krawędzi obwodu.
6. **Pole rzutów za trzy punkty** (Rysunek 1 i Rysunek 3) - Pole rzutów za trzy punkty drużyny stanowi cały obszar boiska z wyjątkiem obszaru w pobliżu kosza przeciwnika zawierającego i ograniczonego przez **czworokąt**
7. **Sędziowie, sędziowie stolikowi i komisarz**
 1. Sędziami są: sędzia główny i sędzia pomocniczy.
 2. **Sędzia główny: obowiązki i uprawnienia**

Sędzia główny:

1. Sprawdza i zatwierdza całe wyposażenie, jakie ma być użyte podczas meczu.
2. Nie zezwala żadnemu zawodnikowi na noszenie przedmiotów, które mogą spowodować kontuzje.
3. Wykonuje rzut sędziowski w kole środkowym na rozpoczęcie 1-wszej i 3-ciej kwarty oraz każdej dogrywki meczu.
4. Ma prawo przerwania meczu jeżeli usprawiedliwiają to zaistniałe warunki.
5. Ma prawo zdecydowania o przegranej drużyny walkowerem, jeśli odmawia ona gry, po tym jak została poinstruowana, aby grę podjęła, albo jeśli ta drużyna swoim postępowaniem uniemożliwia rozgrywanie meczu.

Art. 12. Drużyny

Każda drużyna składa się z:

1. Nie więcej niż dziesięciu (10) członków drużyny z możliwością gry.

Art. 13. Zawodnicy i zmiennicy

1. Definicja

Członek drużyny jest zawodnikiem, kiedy znajduje się na boisku i jest uprawniony do gry. Członek drużyny jest zmiennikiem, kiedy nie gra na boisku lub jest na boisku, ale nie jest uprawniony do gry z powodu dyskwalifikacji lub piątego (5) faula.

2. Przepis

1. Pięciu (5) zawodników z każdej drużyny musi znajdować się na boisku w czasie gry i mogą być oni zmieniani.
2. Zmiennik staje się zawodnikiem, kiedy sędzia przywoła go do wejścia na boisko. Zawodnik staje się zmiennikiem, kiedy sędzia przywołuje na boisko jego zmiennika.
3. Każdy zawodnik ma nosić koszulkę oznaczoną z przodu i z tyłu wyraźnym jednolitym numerem w kolorze kontrastującym z kolorem koszulki.

Numery mają być wyraźnie widoczne.

Art. 14. Zawodnicy: kontuzja

1. W przypadku kontuzji zawodników sędziowie mogą zatrzymać grę.
2. Jeżeli kontuzja ma miejsce, gdy piłka jest żywa, sędzia nie powinien zagwizdać, aż zostanie zakończona akcja, to znaczy drużyna posiadająca piłkę odda rzut do kosza, straci posiadanie piłki, przetrzyma piłkę lub piłka stanie się martwa.

Jednakże, gdy konieczna jest ochrona kontuzjowanego zawodnika, sędziowie mogą zatrzymać grę natychmiast.

Art. 15. Kapitan: obowiązki i uprawnienia

1. Kapitan jest zawodnikiem, który reprezentuje swoją drużynę na boisku. Może zwracać się do sędziego, aby uzyskać istotną informację. Powinno odbywać się to w grzeczny sposób i tylko wtedy, kiedy piłka jest martwa i zegar czasu gry zatrzymany.

Przepis 5 - Zasady gry

Art. 17. Czas gry, wynik nierozstrzygnięty i dogrywki

1. Mecz składa się z czterech (4) kwart po dziesięć (10) minut.
2. Przerwy dwu (2) minutowe mają miejsce pomiędzy kwartą pierwszą i drugą oraz trzecią i czwartą jak również przed każdą dogrywką.
3. Przerwa pomiędzy połowami meczu wynosi piętnaście (15) minut.
4. Jeśli po zakończeniu czasu gry czwartej kwarty wynik jest nierozstrzygnięty (remis) mecz będzie kontynuowany dogrywką trwającą pięć (5) minut lub tyłoma takimi pięciominutowymi dogrywkami, ile okaże się konieczne do rozstrzygnięcia wyniku.

Art. 18. Rozpoczęcie meczu

1. We wszystkich meczach drużyna wymieniona w programie jako pierwsza (drużyna gospodarzy) ma prawo wyboru kosza i ławki drużyny.
2. Mecz oficjalnie rozpoczyna się rzutem sędziowskim w kole środkowym, kiedy piłka jest legalnie zbita przez skaczącego w rzucie sędziowskim

Art. 22. Gra piłką

1. W koszykówce piłką gra się tylko ręką(ami).
2. Bieganie z piłką, umyślne kopanie lub blokowanie jakkolwiek częścią nogi lub uderzanie jej pięścią jest błędem.

3. Przypadkowe zetknięcie lub dotknięcie piłki stopą lub nogą nie jest błędem !!!

Art. 25. Kosz: kiedy zdobyty i jego wartość

1. Definicja

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

2. Przepis

1. Punkty są przyznane drużynie atakującej kosz, do którego piłka została wrzucona:
 - * Kosz z rzutu wolnego zalicza się za jeden (1) punkt.
 - * Kosz z pola rzutów za dwa punkty zalicza się jako dwa (2) punkty.
 - * Kosz z pola rzutów za trzy punkty zalicza się jako trzy (3) punkty.

Art. 27 Przerwa na żądanie

1. Definicja - Przerwa na żądanie jest przerwą w grze przyznawaną na prośbę trenera lub asystenta trenera.

2. Przepis

1. Każda przerwa na żądanie trwa jedną (1) minutę.

Art. 30. Mecz przegrany walkowerem

1. Przepis

Drużyna przegrywa mecz walkowerem jeśli:

- * Odmawia gry pomimo poinstruowania przez sędziego głównego, aby grę podjęła.
- * Swoim postępowaniem uniemożliwia rozgrywanie meczu.
- * Piętnaście (15) minut po wyznaczonym terminie rozpoczęcia meczu nie stawi się lub nie jest w stanie wystawić pięciu (5) zawodników gotowych do gry.

Art. 31. Mecz przegrany wskutek braku zawodników

1. Przepis - Drużyna przegrywa mecz wskutek braku zawodników, jeżeli podczas meczu liczba zawodników tej drużyny na boisku jest mniejsza niż dwóch.

Przepis 6 - Błędy

Art. 33. Zawodnik poza boiskiem i piłka poza boiskiem

1. Definicja

1. Zawodnik jest poza boiskiem, gdy jakkolwiek część jego ciała styka się z podłogą bądź z jakimś obiektem innym niż zawodnik na, ponad lub poza liniami ograniczającymi boisko.
2. Piłka jest poza boiskiem, kiedy dotyka:
 - * Zawodnika, bądź jakiejś innej osoby będącej poza boiskiem.
 - * Podłogi, bądź jakiegoś obiektu na, ponad lub poza liniami ograniczającymi boisko.
 - * Konstrukcji podtrzymujących tablicę, tyłu tablicy lub jakiegokolwiek obiektu ponad i/lub za tablicą.

Art. 35. Kroki

1. Definicja

1. Kroki to, w czasie posiadania żywej piłki na boisku, nielegalne przesuwanie w jakimkolwiek kierunku, stopy lub obu stóp wykraczające poza limity określone w tym artykule.

Art. 36. Trzy sekundy

1. Przepis

1. Zawodnik drużyny posiadającej żywą piłkę na boisku podczas, gdy zegar zawodów jest włączony, nie może pozostawać w obszarze ograniczonym drużyny przeciwnej dłużej niż trzy (3) kolejne sekundy.

Art. 40. Powrót piłki na pole obrony

1. Definicja

1. Piłka wchodzi na pole obrony drużyny kiedy:
 - * Dotyka pola obrony.
 - * Dotyka zawodnika lub sędziego, których część ciała styka się z polem obrony.
2. Przepis - Zawodnik posiadający żywą piłkę na polu ataku nie może spowodować powrotu piłki na jego pole obrony.

Nie dotyczy to sytuacji wprowadzenia piłki spoza boiska po rzutach wolnych, które ma nastąpić na środku długości linii bocznej.

Przepis 7 - Faule

Art. 42. Faule

1. Definicja - Faul jest naruszeniem przepisów związanym z zetknięciem z przeciwnikiem i/lub z niesportowym zachowaniem.
2. Przepis - Faul orzeka się wobec winnego i karze zgodnie z postanowieniami niniejszych przepisów.

Art. 44. Faul osobisty

1. Definicja

1. Faul osobisty jest faulem zawodnika, związany z nieprzepisowym zetknięciem z przeciwnikiem, niezależnie od tego czy piłka jest żywa, czy martwa.

Zawodnik nie może blokować, trzymać, pchać, szarżować, podstawiać nogi, utrudniać przeciwnikowi poruszanie się używając wyciągniętego ramienia, łokcia, barku, biodra, kolana lub stopy, bądź ciała odchylonego do pozycji innej niż "normalna" (poza własnym cylindrem), ani też grać w sposób brutalny.
 2. **Blokowanie** jest nielegalnym zetknięciem osobistym wstrzymującym poruszanie się przeciwnika z piłką lub bez piłki.
 3. **Szarżowanie** jest zetknięciem osobistym zawodnika z piłką lub bez piłki, który pcha lub napiera na tors przeciwnika.
 4. **Nieprzepisowe krycie** od tyłu jest zetknięciem osobistym dokonany przez zawodnika broniącego będącego z tyłu. Sam fakt, że zawodnik broniący stara się zagrać piłką nie usprawiedliwia jego zetknięcia z przeciwnikiem od tyłu.
 5. **Trzymanie** jest zetknięciem osobistym z przeciwnikiem krępującym swobodę jego ruchów. Takie zetknięcie (trzymanie) odnosić się może do każdej części ciała.
 6. **Nieprzepisowa zasłona** jest nielegalna próba opóźnienia lub zapobieżenia w osiągnięciu pożądanej pozycji na boisku przez przeciwnika, który nie posiada piłki.
 7. Nieprzepisowe **użycie rąk** występuje, gdy zawodnik obrony kryjąc przeciwnika z piłką lub bez piłki, kładzie na nim i pozostawia w kontakcie rękę(ce) w celu powstrzymania jego poruszania się.
 8. **Pchanie** jest zetknięciem osobistym (z jakkolwiek częścią ciała), które ma miejsce, wtedy gdy zawodnik siłą przesuwają lub próbuje przesunąć przeciwnika, który posiada lub nie posiada piłki.
2. Kara - We wszystkich przypadkach orzeka się faul osobisty winnego zawodnika. Ponadto:
 1. Jeżeli faul popełniono na zawodniku, który nie jest w trakcie akcji rzutowej,

* Gra zostaje wznowiona wprowadzeniem piłki spoza boiska przez drużynę poszkodowaną najbliższym miejscu naruszenia przepisu.

* Jeżeli drużyna popełniająca faul przekroczyła limit fauli stosuje się postanowienia Art. 55 (Faule drużyny kara)

2. Jeżeli faul popełniono na zawodniku, który jest w akcji rzutowej,

* Jeżeli rzut z gry jest celny, punkty zostają zaliczone i przyznany będzie jeden (1) rzut wolny.

* Jeżeli rzut z pola rzutów za 2 punkty nie jest celny przyznane zostaną dwa (2) rzuty wolne.

* Jeżeli rzut z pola rzutów za 3 punkty nie jest celny przyznane zostaną trzy (3) rzuty wolne.

3. Zasada cylindra ([Rysunek 13](#)) - Zasadę cylindra definiuje się jako przestrzeń wyimaginowanego cylindra zajmowana przez zawodnika na podłożu. Wchodzi w to przestrzeń ponad zawodnikiem i jest ona ograniczona następująco:

1. Z przodu dłońmi

2. Z tyłu pośladkami

3. Z boków zewnętrznymi krawędziami ramion i nóg.

Ręce i ramiona mogą być wysuwane przed siebie, nie dalej niż do linii, która tworzą stopy i łokcie, dlatego przedramiona i dłonie muszą być uniesione w górę. Odległość pomiędzy stopami jest proporcjonalna do wzrostu gracza.

Art. 46. Faul niesportowy

1. Definicja

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

2. By ocenić, czy faul jest niesportowy sędziowie muszą stosować następujące zasady:

* Jeżeli zawodnik trzyma, uderza, kopie lub umyślnie pcha przeciwnika, jest to faul niesportowy.

3. Zawodnik, który ponawia faule niesportowe musi zostać zdyskwalifikowany.

2. Kara

1. Drużynie przeciwnej przyznaje się rzut(y) wolny(e) oraz posiadanie piłki na środku długości linii bocznej.

Liczba przyznanych rzutów wolnych powinna być następująca:

* Jeżeli faul popełniono wobec zawodnika, który nie jest w trakcie akcji rzutowej :dwa (2) rzuty wolne.

* Jeżeli faul popełniono wobec zawodnika, który jest w trakcie akcji rzutowej i rzut jest celny, punkty zostaną zaliczone, a dodatkowo przyznany jeden (1) rzut wolny.

* Jeżeli faul popełniono wobec zawodnika, który jest w trakcie akcji rzutowej i rzut jest niecelny, dwa (2) lub trzy (3) rzuty wolne w zależności od miejsca, z którego próba rzutu z gry została podjęta.

Art. 47. Faul dyskwalifikujący

1. Definicja

1. Rażąco niesportowe zachowanie zawodnika, zmiennika, trenera, asystenta trenera lub osoby towarzyszącej jest faulem dyskwalifikującym.

2. Kara

1. Rzut(y) wolny(e) przyznaje się drużynie przeciwnej, a następnie otrzymuje ona posiadanie piłki do wprowadzenia zza linii bocznej na środku jej długości.

Liczba przyznanych rzutów wolnych będzie taka jak dla faula niesportowego Art. 46.2.2.

Art. 49. Faul techniczny zawodnika

1. Definicja

1. Faule techniczne zawodnika to wszystkie faule zawodnika, które nie są związane z zetknięciem z przeciwnikiem.
2. Fauliem technicznym jest lekceważenie przez zawodnika ostrzeżeń sędziów, bądź stosowanie następujących taktyk:
 - * Zwracanie się bez należytego szacunku lub zaczepianie sędziego, komisarza, sędziów stolikowych bądź przeciwników.
 - * Używanie języka lub gestów, które mogą być uznane za obraźliwe, bądź podburzające publiczność.
 - * Obrażanie przeciwnika, bądź zasłanianie mu widoku wymachując rękami tuż przed oczami.
 - * Opóźnianie gry przez uniemożliwienie szybkiego wprowadzenia piłki spoza boiska.
 - * Pomimo prośby sędziego, nieodpowiednie podnoszenie ręki po orzeczeniu faulu.
 - * Bezprawne opuszczanie boiska.
 - * Chwytywanie obręczy kosza w taki sposób, że cała jego waga jest przez tą obręcz podtrzymywana.

2. Kara

1. Przeciwnikowi przyznaje się jeden (1) rzut wolny, a następnie posiadanie piłki do wprowadzenia spoza boiska na środku długości linii bocznej.

Przepis 8 - Postanowienia ogólne

Art. 54. Pięć fauli zawodnika

1. Zawodnik który popełnił pięć fauli, zarówno osobistych jak technicznych, zostanie o tym poinformowany i musi natychmiast opuścić grę. Musi być zmieniony w ciągu 30 sekund.

Art. 55. Faule drużyny - kara

1. Definicja

1. Drużyna będzie podlegała karze za faule drużyny, kiedy popełniła już cztery faule drużyny w kwarcie, które są faulami osobistymi lub technicznymi orzeczonymi przeciwko zawodnikom tej drużyny.

2. Przepis

1. Jeżeli drużyna podlega karze za faule drużyny, to wszystkie następne faule osobiste na zawodniku, który nie jest w akcji rzutowej, będą karane dwoma (2) rzutami wolnymi (w zamian za posiadanie piłki do wprowadzenia spoza boiska).

Art. 57. Rzuty wolne

1. Definicja

1. Rzut wolny jest okazją daną zawodnikowi do zdobycia jednego (1) punktu bez przeszkód ze strony przeciwnika zza linii rzutów wolnych i wewnątrz półkola.
2. Podczas ostatniego bądź jedyne rzutu wolnego po tym jak piłka dotknęła obręczy i została przepisowo dotknięta przez zawodnika ataku lub obrony zanim wpadła do kosza rzut wolny zmienia swój status na rzut z gry o wartości dwóch (2) punktów.

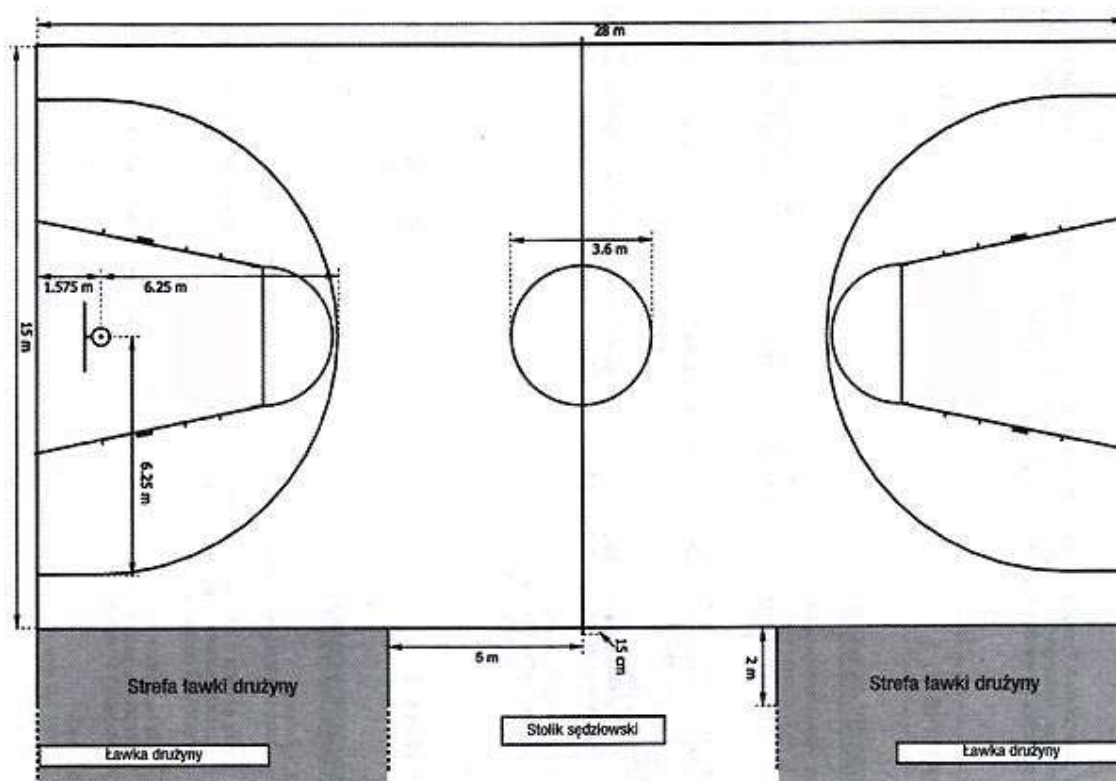
2. Po orzeczeniu faula osobistego kiedy kara jest przyznanie rzutu(ów) wolnego(ych):

1. Zawodnik przeciwko któremu popełniono faul powinien być wyznaczony do wykonania rzutu(ów) wolnego(ych).

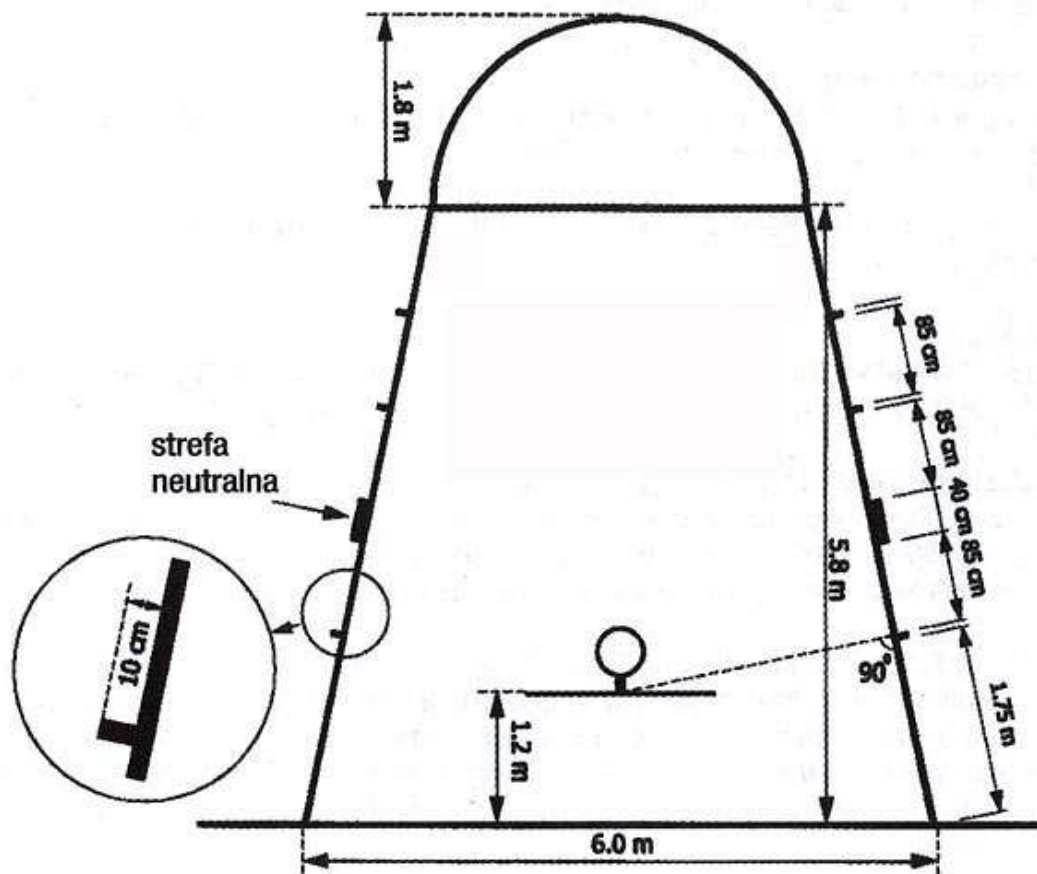
2. Jeżeli zgłoszono prośbę o zmianę zawodnika przeciwko któremu popełniono faul musi on wykonać rzut(y) wolny(e) przed opuszczeniem boiska.
3. Po orzeczeniu faula technicznego rzuty wolne może wykonać dowolny zawodnik drużyny przeciwnej wyznaczony przez kapitana.
4. Zawodnik wykonujący rzuty wolne:
 1. Zajmie pozycję za linia rzutów wolnych i wewnątrz półkola.
 2. Może zastosować dowolną metodę rzutu do kosza ale musi rzucać tak, aby piłka nie dotykając podłoża wpadła do kosza od góry lub dotknęła obręczy.
 3. Wykona rzut w ciągu pięciu (5) sekund od chwili gdy sędzia oddał mu piłkę do dyspozycji.
 4. Nie dotknie linii rzutów wolnych ani boiska za nią do momentu, w którym piłka wpadnie do kosza lub dotknie obręczy.
 5. Nie wykona zwodu pozorującego rzut wolny.

SPIS RYSUNKÓW

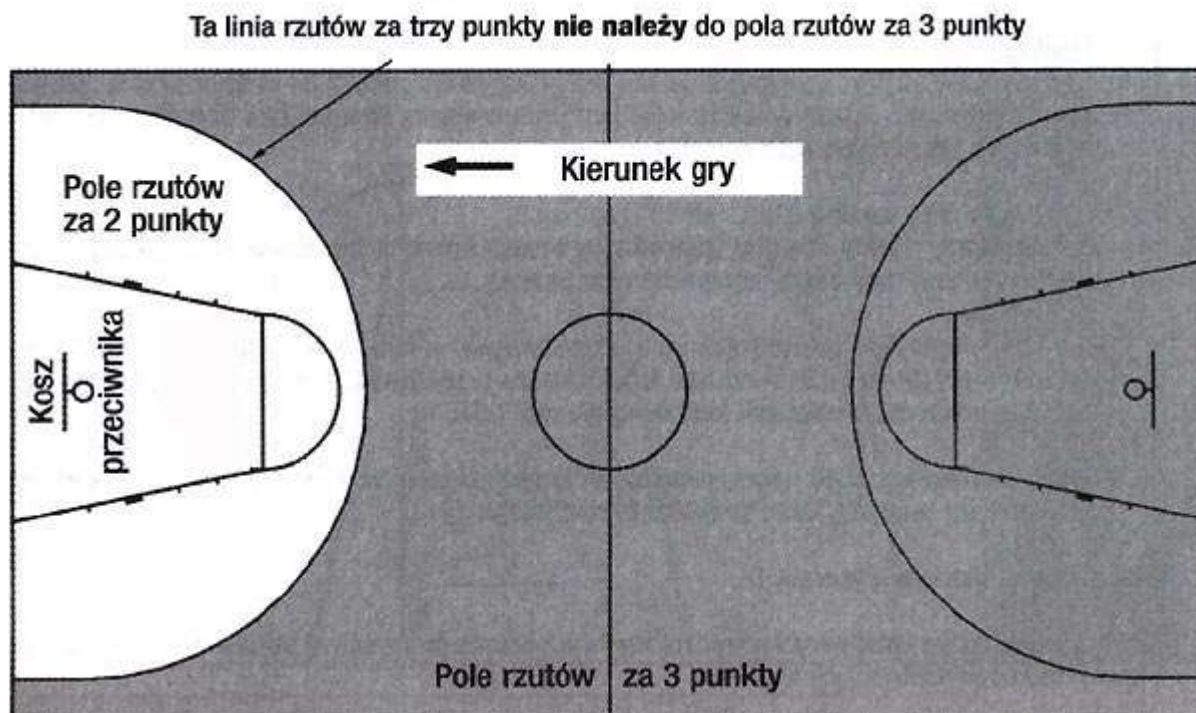
Rysunek 1 Przepisowe pełno wymiarowe boisko



Rysunek 2 Przepisowe pole rzutów wolnych



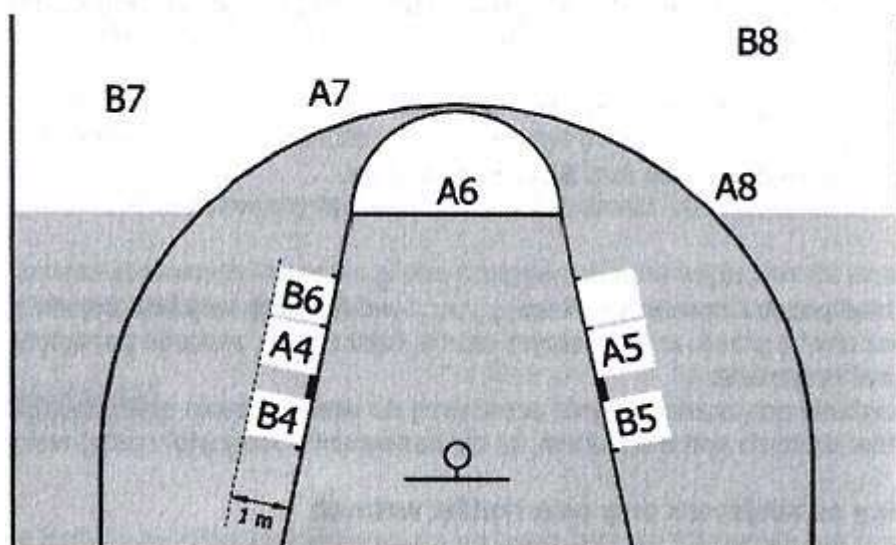
Rysunek 3 Pole rzutów za dwa/trzy punkty



Rysunek 13 Zasada cylindra



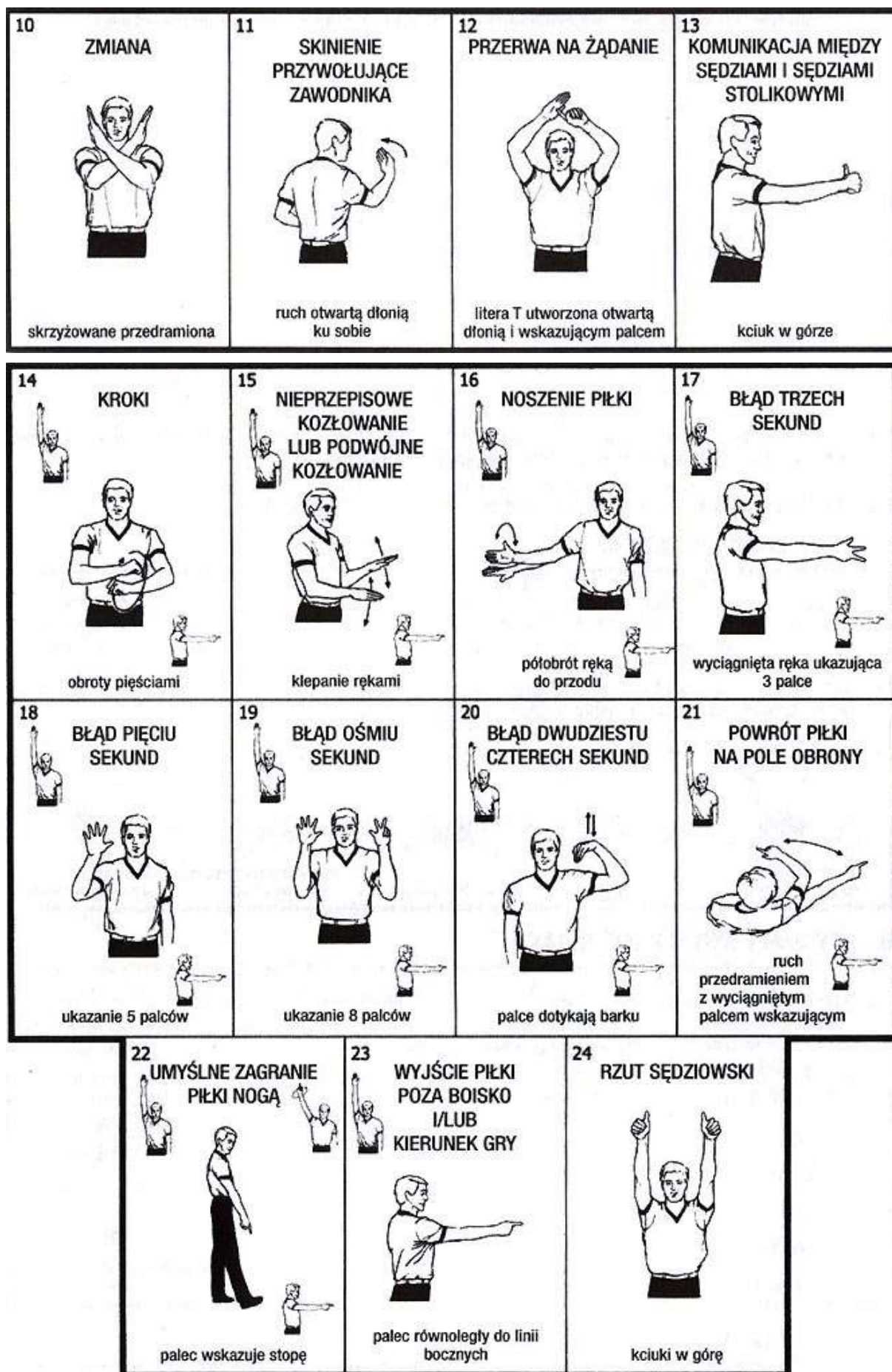
Rysunek 14 Umieszczenie zawodników podczas rzutów wolnych





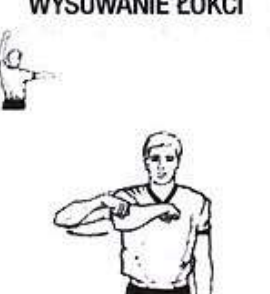
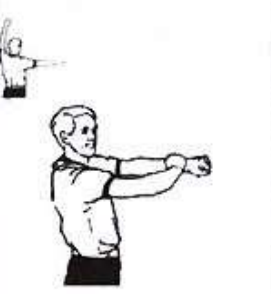







SYGNAŁY SĘDZIÓW

Ilustracja 1 - Zaliczenie punktów

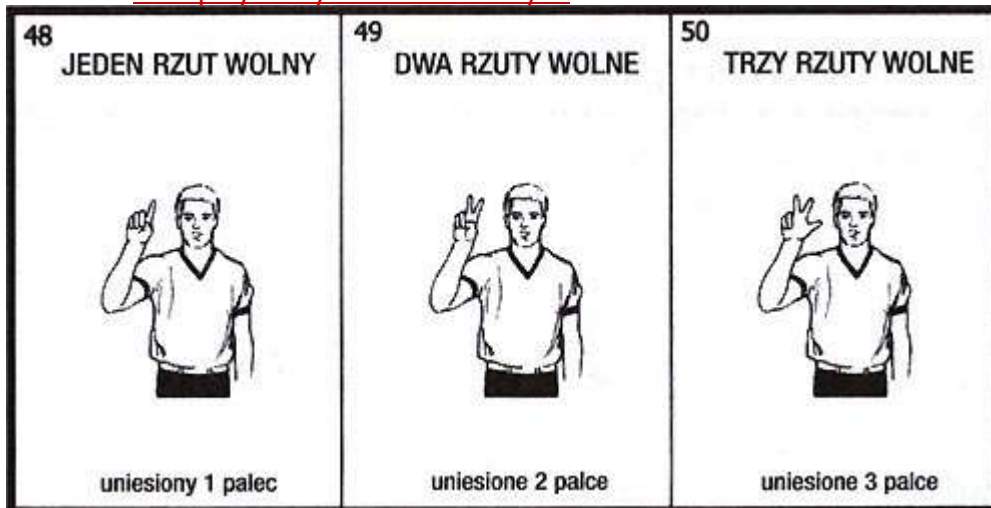




- **Faza II** - rodzaj faula,

<p>37 NIEPRZEPISOWE UŻYCIE RĄK</p>  <p>uderzenie w przegub</p>	<p>38 BLOKOWANIE (w ataku lub obronie)</p>  <p>ręce na biodrach</p>	<p>39 NADMIERNE WYSUWANIE ŁOKCI</p>  <p>ruch fokciem do tyłu</p>	<p>40 TRZYMANIE</p>  <p>chwyt za przegub</p>
<p>41 PCHANIE LUB SZARŻOWANIE BEZ PIŁKI</p>  <p>imitacja popychania</p>	<p>42 SZARŻOWANIE Z PIŁKĄ</p>  <p>uderzenie pięścią w otwartą dłoń</p>	<p>43 FAUL DRUŻYNY POSIADAJĄCEJ PIŁKĘ</p>  <p>pięść w kierunku kosza drużyny popełniającej faul</p>	<p>44 FAUL OBUSTRONNY</p>  <p>ruchy krzyżujące zaciśniętymi pięciami</p>
<p>45 FAUL TECHNICZNY</p>  <p>dłonie tworzą literę T</p>	<p>46 FAUL NIESPORTOWY</p>  <p>chwyt za przegub ręki w górze</p>	<p>47 FAUL DYSKWALIFIKUJĄCY</p>  <p>zaciśnięte pięści w górze</p>	

- Faza III - ilość przyznanych rzutów wolnych lub



- kierunek gry



- Faza II - poza obszarze ograniczonym

