KOSZYKÓWKA

Przepisy

Mecz podzielony jest na 4 kwarty każda po 10 minut, w NBA 12 minut. Mecz wygrywa drużyna z większą liczbą punktów po skończonym czasie gry. W przypadku remisu rozgrywane są 5-cio minutowe dogrywki do momentu zwycięstwa jednej z drużyn. Przerwy między kwartami i ewentualnie dogrywkami trwają 2 minuty każda.

Zasady

1.Mecz koszykówki rozgrywany jest przez 2 drużyny składające się po 12 zawodników. Na boisku może przebywać 5 zawodników z każdej drużyny.

2.Mecz podzielony jest na 4 kwarty każda po 10 minut, w NBA 12 minut. Mecz wygrywa drużyna z większą liczbą punktów po skończonym czasie gry. W przypadku remisu rozgrywane są 5-cio minutowe dogrywki do momentu zwycięstwa jednej z drużyn.

3.Przerwy między kwartami i ewentualnie dogrywkami trwają 2 minuty każda. Wyjątkiem jest przerwa w połowie meczu tj. między 2 a 3 kwartą, która trwa 15 minut.

4. Rzut do kosza - piłka trzymana przez zawodnika zostaje rzucona w kierunku kosza przeciwników. Nietypowe typy rzutów to dobitka piłka po odbiciu się od kosza lub tablicy zostaje skierowana do kosza, wsad piłka zostaje włożona do kosza jedną lub dwiema rękoma. Nielegalne jest dotykanie piłki podczas rzutu gdy piłka znajduje się powyżej obręczy kosza i jest w locie opadającym lub dotknęła tablicy

5. Akcja rzutowa ma miejsce kiedy zawodnik rozpoczyna ruch ciągły, który poprzedza rzut. Kończy się w momencie kiedy piłka opuści ręce zawodnika oraz w przypadku gdy zawodnik rzucający jest w powietrzu kiedy obie stopy znajdą się na parkiecie.

Zasady

6. Wprowadzenie piłki do gry: piłka wprowadzana jest przez zawodnika stojącego poza boiskiem we wskazanym przez sędziego miejscu, na wprowadzenie piłki ma 5 sekund, zawodnik wprowadzający nie może dotknąć piłki wprowadzonej na boisko jeżeli nie dotknęła innego zawodnika na boisku.

7.Zmiany zawodników - zmiana zawodników może się odbyć gdy piłka staje się martwa. O zmianę prosi zmiennik.

8.Kozłowanie piłki - jest to przemieszczanie żywej piłki przez zawodnika poprzez rzucanie, odbijanie o podłogę, toczenie po podłodze oraz celowe rzucenie o tablicę. Kozłowanie kończy się gdy zawodnik złapie piłkę rękoma.

8.Kroki - jest to niedozwolone przemieszczenie stopy/stóp w czasie posiadania żywej piłki na boisku. Zawodnik popełnia błąd kroków gdy zrobi więcej niż dwa kroki trzymając piłkę.

10. Zawodnik nie może pozostawać w obszarze ograniczonym drużyny przeciwnej dłużej niż 3 kolejne sekundy, gdy jego drużyna posiada żywą piłkę na polu ataku.

11.Jezeli drużyna wchodzi w posiadanie żywej piłki na boisku to ma 24 sekundy na wykonanie próby rzutu do kosza. Po zbiórce w ataku drużyna na rozegranie ponownej akcji ma 14 sekund.

Zasady

12. Faul - jest to naruszenie przepisów związane z nielegalnym zetknięciem z przeciwnikiem lub z niesportowym zachowaniem.

Zasad cylindra - podczas gry zawodnik może zająć dowolną pozycję na boisku, niezajętą przez innego gracza. Przestrzeń zajęta przez zawodnika wyznaczana jest jako cylinder, którego granicami są: z przodu dłonie, z tyłu pośladki, po bokach zewnętrzne częsci stóp i rąk oraz przestrzeń ponad zawodnikiem. Zawodnik może pionowo wyskoczyć lub unieść ręce do góry w trakcie obrony. Jeśli zawodnik bedący w ruchu, który opuścił pozycję cylindra, spowoduje kontakt z innym graczem jest za ten kontakt odpowiedzialny.

13.Legalna pozycja obronna - zawodnik zajmuje legalną pozycję obronną gdy stoi twarzą do przeciwnika oraz ma obie stopy na podłodze.

14.Zasłona - sytuacja podczas gry, w której zawodnik stara się uniemożliwić przeciwnikowi zajęcię pozycji lub zablokować dojście do pozycji na boisku. Zasłona jest legalna gdy zawodnik ją ustawiający stoi nieruchomo wewnątrz własnego cylindra oraz ma obie stopy na parkiecie w momencie wystąpienia kontaktu.

Zasady

15.Szarżowanie - jest nielegalnym zetknięciem osobistym zawodnika z piłką lub bez piłki, który pcha lub napiera na tors przeciwnika.

16.Faul osobisty - nielegalne zetknięcie zawodnika z przeciwnikiem, niezależnie od tego czy piłka jest żywa czy martwa. Zawodnik nie może trzymać, blokować, pchać, szarżować, podstawiać nogi lub utrudniać poruszania się przeciwnika używając dłoni, wyciągniętej ręki, łokcia, barku, biodra, nogi, kolana lub stopy, bądź ciała odchylonego do pozycji innej niż „normalna” (poza własnym cylindrem), ani też pozwalać sobie na grę niebezpieczną, czy też brutalną.

17.Faul obustronny - sytuacja, w której dwaj zawodnicy przeciwnych drużyn popełniają przeciwko sobie faule osobiste mniej więcej w tym samym czasie.

Zasady

18.Faul techniczny - zawodnik popełnia faul niezwiązany z zetknięciem z przeciwnikiem, wynikający z poniższych sytuacji, ale nie ograniczony tylko do nich:

-Lekceważenie ostrzeżeń sędziów.

-Padanie na parkiet celu udawania faulu.

-Obraźliwe zwracanie się lub dotykanie sędziów.

-Używanie języka lub gestów, które mogą być uznane za obraźliwe lub podburzające publiczność.

-Karą za faul techniczny jest rzut osobisty dla drużyny przeciwnej oraz posiadanie piłki po rzucie.

20.Faul niesportowy - faul związany z nadmiernym kontaktem zawodnika z przeciwnikiem, który nie wynika z próby zagrania piłką np. obrońca przy szybkim ataku powoduje kontakt z przeciwnikiem z tyłu lub boku w przypadku gdy między zawodnikiem faulowanym a koszem nie mainnego obrońcy.

21.Limit fauli - zawodnik popełniający piąty faul w meczu musi zejść z boiska, zmienia go inny zawodnik. W NBA limit fauli wynosi 6.

Faul drużyny - faul popełniony przez zawodnika, gdy zawodnicy drużyny w danej kwarcie mają już 4 faule, wtedy każdy faul osobisty karany jest 2 rzutami osobistymi.

Koniec

Dziękuję za uwagę!