



PRZEPISY GRY  
W  
MINIKOSZYKÓWKĘ  
2021

Copyright by PZKOSZ

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:

Polski Związek Koszykówki  
Ul. Siedmiogrodzka 9  
01-204 Warszawa  
tel./fax: +48 22 836 38 00  
[pzkosz@pzkosz.pl](mailto:pzkosz@pzkosz.pl)

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

## SPIS TREŚCI

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

Art. 33.	Limit fauli drużyny .....	23
Art. 34.	Rzuty wolne .....	23
Art. 35.	Obrona .....	24
Art. 36.	Atak .....	24
PRZEPIS 9 – OBOWIĄZKI I UPRAWNIENIA SĘDZIÓW .....		25
Art. 37.	Sędziowie i ich asystenci .....	25
Art. 38.	Sekretarz .....	25
Art. 39.	Mierzący czas gry .....	25
PROTOKÓŁ MECZU .....		27
SYGNAŁY SĘDZIÓW .....		28
NOTATKI .....		30

---

## 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 dla 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.

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, może się odbywać na jeden kosz, zamontowany na zewnątrz, na przykład 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.
- 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, należy zdobyć więcej punktów niż przeciwnik.
- Trzeba poruszać się i utrzymywać piłkę wewnątrz pola gry (przepis o wyjściu piłki poza boisko).
- Nie można spacerować lub biegać z piłką; piłkę należy kozłować tak, aby przemieszczać się z nią po boisku (przepis o kozłowaniu).
- Nie można kozłować równocześnie dwiema rękami albo kozłować ponownie po tym, jak piłka została złapana (nielegalne kozłowanie).
- Nie można powodować nielegalnych kontaktów (faul osobisty).

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.

**W wszystkich kwestiach nie ujętych w niniejszych przepisach, jako dokument uzupełniający, należy stosować Oficjalne Przepisy Gry w Koszykówkę.**

---

## **PRZEPIS 1 – GRA**

---

### **Art. 1. Minikoszykówka – definicja**

Minikoszykówka jest grą dla dziewcząt i chłopców, którzy mają dziesięć (10) lat lub mniej w roku, w którym rozpoczynają się rozgrywki, a jedenaście (11) w roku, w którym się kończą. Najstarsza kategoria wiekowa to U11.

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 boiska mogą różnić się, co do wielkości, w zależności od konstrukcji sal i obiektów sportowych. 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.

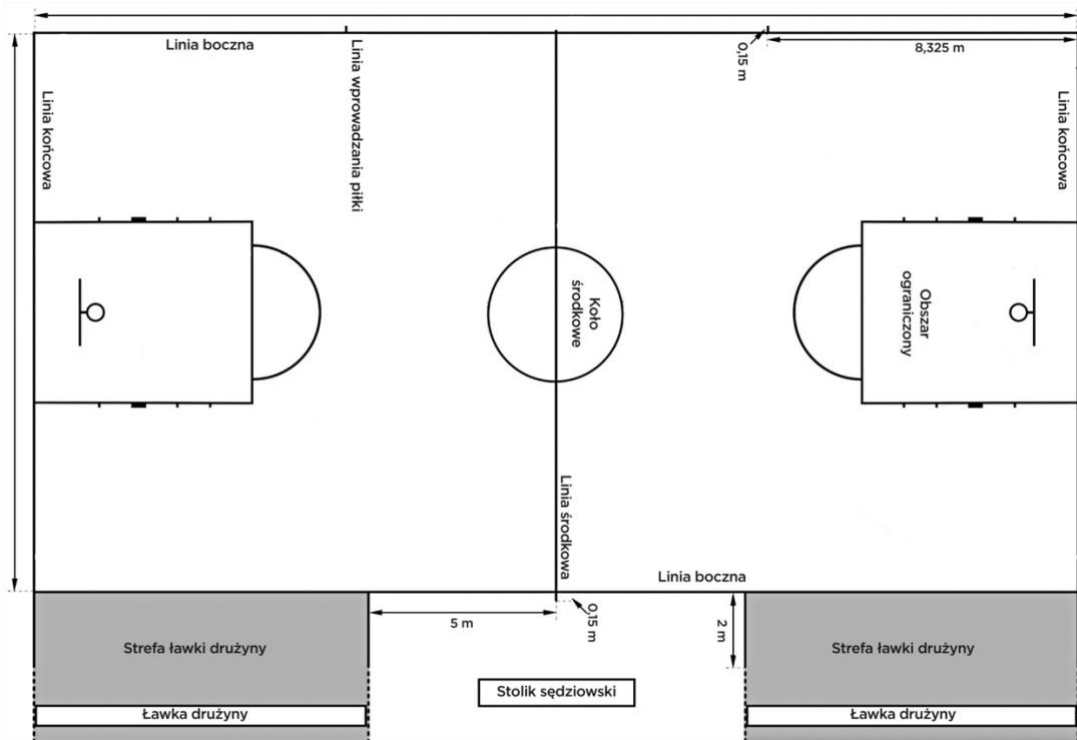
### Art. 3. Linie

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, są nazywane liniami bocznymi, zaś 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 na wysokości 2,60 m nad podłożem dla dzieci w wieku 10 i 11 lat.

Dla młodszych dzieci można stosować kosze zamontowane niżej.

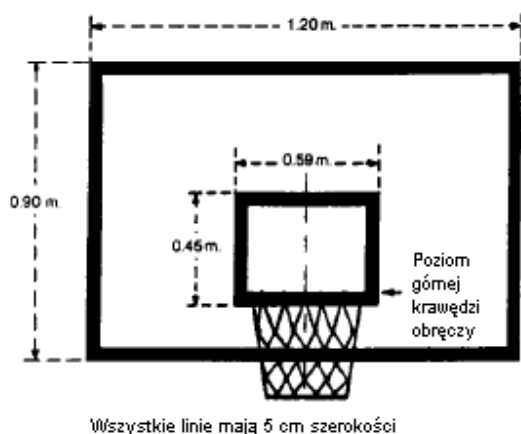
- Piłki do koszykówki.

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

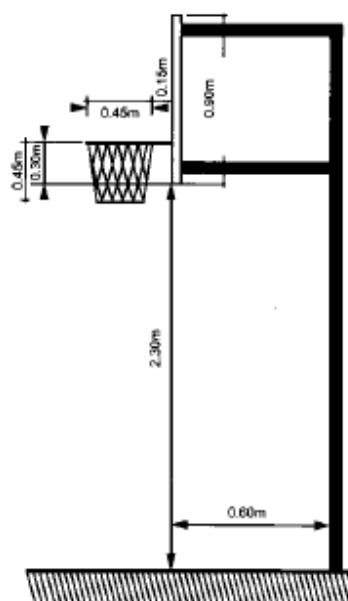
Dzieci w wieku 9-11 lat powinny używać piłek rozmiar 5, o obwodzie 66-73 cm i wadze pomiędzy 450 a 500 gramów.

Dzieci młodsze powinny używać piłek rozmiar 4, 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 minimum dziesięciu (10) a maksimum piętnastu (15) członków drużyny: pięciu (5) zawodników na boisku i od pięciu (5) do dziesięciu (10) zmienników na ławce drużyny. W czasie gry, na boisku musi znajdować się pięciu (5) zawodników z każdej drużyny; mogą oni być zmieniani według następujących zasad:

- jeśli drużyna liczy dziesięciu (10) zawodników, pierwszą pięciominutową część gry każdej z dwóch pierwszych kwart, rozpoczyna jedna piątka (5) zawodników i gra bez zmian. Po pięciu minutach następuje zmiana całej piątki (5). Jeżeli któryś z zawodników musi opuścić grę (limit fauli, kontuzja) może zastąpić go zawodnik drugiej piątki. W takim przypadku stosujemy zasadę, że każdy zawodnik w czasie pierwszej połowy meczu musi spędzić co najmniej jedno pełne pięć minut na ławce drużyny,
- jeśli drużyna liczy jedenastu (11) i więcej zawodników, to zmiany można dokonywać w następujący sposób: sześciu (6) wyznaczonych zawodników gra w jednym pięciominutowym okresie czasu gry, a pozostali w drugim pięciominutowym okresie czasu gry,
- zawodnik może brać udział tylko w jednym pięciominutowym okresie czasu gry w kwarcie (wyjątek to sytuacja, gdy drużyna liczy dziesięciu zawodników i ktoś musi opuścić plac gry),
- każdą kolejną kwartę może zaczynać inna piątka (5) zawodników, należy jednak pamiętać, żeby każdy z zawodników (nawet ten najlepszy) spędził na ławce rezerwowych dwa pięciominutowe okresy czasu gry, każdej z dwóch pierwszych kwart,
- w drugiej połowie meczu można dokonywać dowolnych zmian zawodników,
- jeżeli drużyna liczy więcej niż 10 zawodników, to zawodnicy, którzy nie grali w pierwszej połowie muszą zagrać w pierwszych pięciu minutach trzeciej kwarty bez możliwości ich zmiany.

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 pierwszej połowie meczu oraz dogrywce nie ma przerw na żądanie. W drugiej połowie meczu, każdy trener drużyny ma prawo do dwóch (2) sześćdziesięciosekundowych (60) przerw na żądanie.

---

## 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.

Pierwsze dwie kwarty podzielone są dodatkowo na pięciominutowe (5) okresy, a przerwa między nimi trwa tyle czasu, ile potrzeba na zmianę grających "piątek".

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 jednego ze skaczących.

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 ona 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, to sytuacja, kiedy sędzia podrzuca piłkę w kole środkowym, pomiędzy dwoma dowolnymi zawodnikami przeciwnych drużyn na rozpoczęcie pierwszej kwarty.

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, gdy:

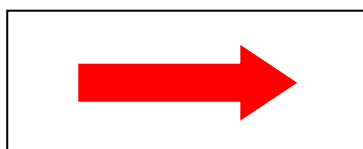
- Orzeczono piłkę przetrzymaną.
- Piłka wychodzi poza boisko i sędziowie mają wątpliwości lub odmienne zdania, kto ostatni dotknął piłki.
- Obie drużyny popełniają błąd podczas niecelnego ostatniego rzutu wolnego.
- Żywa piłka zatrzymuje się pomiędzy koszem a tablicą, z wyjątkiem:
  - Sytuacji pomiędzy rzutami wolnymi,
  - Sytuacji kiedy po ostatnim rzucie wolnym, następuje wprowadzenie piłki z linii wprowadzania piłki na polu ataku, naprzeciw stolika sędziowskiego.
- Piłka staje się martwa, kiedy żadna z drużyn nie posiada piłki ani nie ma prawa do piłki.
- Po skasowaniu równych kar przeciwko obu drużynom nie ma więcej kar za faule do wykonania oraz żadna drużyna nie posiadała piłki ani nie miała prawa do piłki, zanim orzeczono pierwszy faul lub błąd.
- Ma się rozpocząć kolejna kwarta (inna niż pierwsza) lub dogrywka.

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

Proces naprzemiennego 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 naprzemiennego 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 naprzemiennego posiadania**

### **Art. 11. 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, zdobyty z pola obszaru ograniczonego, zalicza się jako dwa (2) punkty.

Kosz z gry, zdobyty spoza pola obszaru ograniczonego, zalicza się jako trzy (3) punkty.

Kosz z rzutu wolnego, zalicza się jako jeden (1) punkt.

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

Zakończenie meczu. Wynik nierozstrzygnięty.

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

Jeśli po zakończeniu czasu gry czwartej kwarty wynik jest nierozstrzygnięty, mecz należy kontynuować do pierwszego zdobytego punktu (dogrywka).

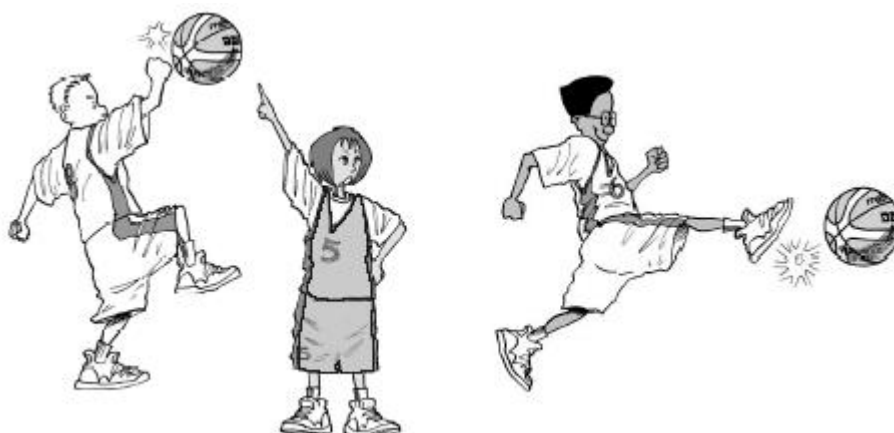


## Art. 12. Gra piłką

Podczas meczu do gry piłką używa się wyłącznie rąk.

Piłkę można podawać, rzucać, zbijać, toczyć lub kozłować w dowolnym kierunku, nie przekraczając ograniczeń określonych w niniejszych przepisach.

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



## Art. 13. 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 „żywa” piłka jest podawana pomiędzy zawodnikami tej drużyny.

#### **Art. 14. 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. 15. Błędy – definicja

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

### Art. 16. Wprowadzenie piłki

Wprowadzenie piłki następuje, 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. Po każdym innym błędzie sędzia wskazuje tylko miejsce wprowadzenia piłki, a czas gry nie zostaje zatrzymany, chyba że piłka znajdzie się w takim miejscu, które uniemożliwia jej szybkie wprowadzenie.

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. 17. 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. 18. 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.

Wyjście piłki poza boisko spowodowane przez zawodnika jest błędem, którego karą jest przyznanie piłki drużynie przeciwnej do wprowadzenia spoza boiska.



Jeśli zawodnik(-cy) wychodzi(-a) poza boisko lub wchodzi(-a) na własne pole obrony podczas piłki

przetrzymanej, to następuje sytuacja rzutu sędziowskiego.

### **Art. 19. 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 chwyta żywą piłkę na boisku:

- Stojąc obiema stopami na podłożu:
  - W momencie, gdy stopa jednej z nóg traci kontakt z podłogą, druga noga staje się nogą obrotu.
- Będąc w ruchu lub kozłując:
  - Jeśli żadna ze stóp nie dotyka podłoża i zawodnik opada, to noga, której stopa jako pierwsza dotyka podłoża, staje się nogą obrotu.



### **Art. 20. Poruszanie się zawodnika z piłką**

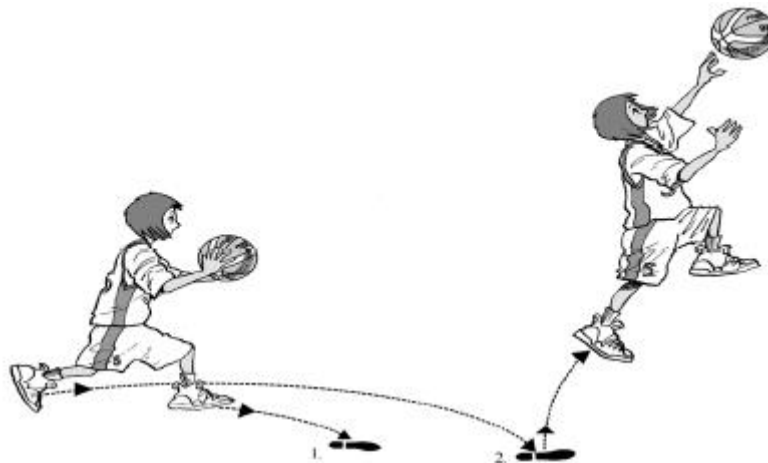
Zawodnik z piłką może się poruszać po boisku pod warunkiem, że nie przekracza następujących zasad:

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 oderwać stopy nogi obrotu od podłogi przed wypuszczeniem piłki z ręki(rąk).
  - 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(rąk).
- Kiedy jest w ruchu lub kozłuje:
  - Aby rozpocząć kozłowanie, nie może oderwać stopy nogi obrotu od podłogi przed wypuszczeniem piłki z ręki(rąk).
  - 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 ze stóp, lub podniesiona stopa, nie może ponownie dotknąć podłoża przed wypuszczeniem piłki z ręki(rąk).



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



### ZAWODNIK NIE MOŻE BIEGAĆ Z PIŁKĄ

#### Art. 21. 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.

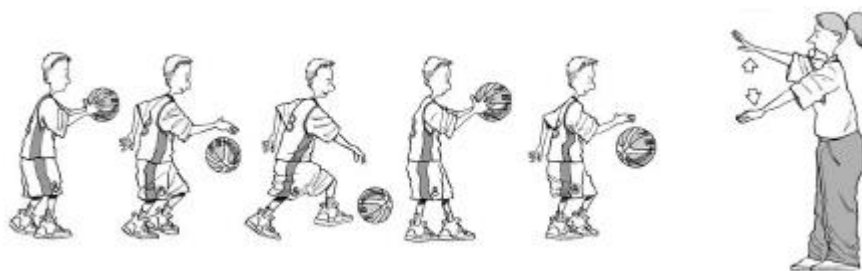
Zawodnikowi nie wolno:

- Kozłować piłki dwiema rękami równocześnie.
- Przytrzymać piłki na ręce(rękach), 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):

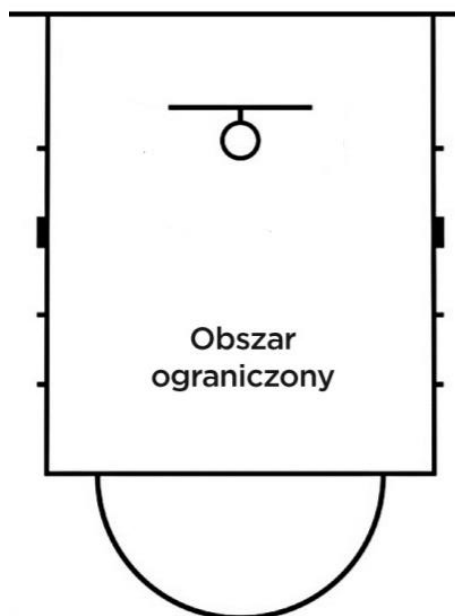
- Kolejne próby rzutu do kosza.
- Wybicie piłki będącej w posiadaniu innego zawodnika, a następnie wejście w jej posiadanie.
- Poprawa chwytu.



## PODWÓJNE KOZŁOWANIE

### Art. 22. 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. 23. 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. 24. Powrót piłki na pole obrony

Zawodnik posiadający żywą piłkę na swoim polu ataku 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, najbliższego miejsca popełnienia błędu.

Jeżeli boisko ma mniej niż 20 metrów długości przepis ten nie obowiązuje.

#### **Art. 25. 24 sekundy**

W meczu nie odmierza się czas akcji drużyny (24 sekundy), natomiast jeżeli drużyna rażąco przedłuży swoje posiadanie, sędzia zwraca na to uwagę i rozpoczyna odliczanie dziesięciu (10) sekund do końca akcji.

Jeżeli w ostatnich dwóch minutach meczu wynik jest wyrównany, sędziowie mają dopilnować, aby posiadanie nie trwało dłużej niż dwadzieścia cztery (24) sekundy. Jeżeli następuje naruszenie tej zasady, piłkę należy przyznać przeciwnej drużynie do wprowadzenia najbliższego miejsca naruszenia przepisów.

---

## PRZEPIS 6 – FAULE

---

### Art. 26. Faule – definicja

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

### Art. 27. 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 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.

Jeżeli następuje 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 przyznaje się dodatkowy rzut wolny.



## FAULE

### Art. 28. 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), to taki kontakt również powinien zostać uznany za faul niesportowy.

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

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



### **Art. 29. 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 linii wprowadzania piłki na polu ataku, naprzeciw stolika sędziowskiego.

### **Art. 30. Faul obustronny**

Faul obustronny następuje, kiedy mniej więcej w tym samym czasie dwaj zawodnicy przeciwnych drużyn popełniają przeciwko sobie faule osobiste lub niesportowe/dyskwalifikujące.

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



### **FAUL OBUSTRONNY**

---

## PRZEPIS 7 – ZASADY ZACHOWANIA

---

### Art. 31. Faul techniczny

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

Jakiegolwiek umyślne 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 ostrzeżenie lub nawet ignorowanie drobnych technicznych naruszeń, chyba że – pomimo ostrzeżeń – podobne sytuacje powtarzają się.

Przeciwnikom zostaje przyznany jeden (1) rzut wolny, po czym grę należy wznowić w miejscu, w którym została przerwana.

Zawodnik podlega dyskwalifikacji, jeżeli zostaje ukarany dwoma (2) faulami technicznymi.



---

## PRZEPIS 8 – POSTANOWIENIA OGÓLNE

---

### Art. 32. 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. 33. Limit fauli drużyny

Jeżeli w dziesięciminutowej (10) kwarcie drużyna popełni pięć przewinień (5), każdy następny faul zawodnika tej drużyny karany jest dwoma (2) rzutami wolnymi, niezależnie czy faul zostaje popełniony na zawodniku w akcji rzutowej, czy nie.

### Art. 34. Rzuty wolne

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

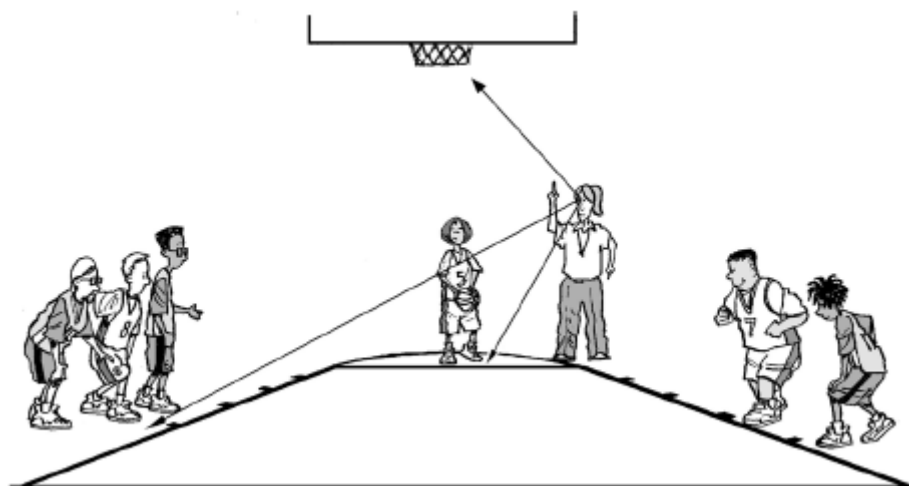
Rzut wolny powinien zostać wykonany w ciągu pięciu (5) sekund od momentu, kiedy sędzia oddał piłkę do dyspozycji zawodnika rzucającego. Zawodnik ten nie może dotknąć linii rzutów wolnych ani boiska za nią, do momentu, kiedy piłka wpadnie do kosza lub dotknie obręczy.

Podczas rzutu wolnego, maksymalnie pięciu (5) zawodników może zajmować pozycje wzdłuż pola rzutów wolnych, z czego:

- 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 błąd zostaje popełniony 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, a błąd zostaje popełniony przez jakiegokolwiek zawodnika innego niż wykonujący rzut wolny, to zdobyty kosz zostaje zaliczony, a błąd pominięty.

Jeśli rzut wolny jest niecelny, a 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 następuje sytuacja rzutu sędziowskiego.

### **Art. 35. Obrona**

W meczach minikoszykówki obowiązuje:

- Obrona każdy swego.
- Zakaz obrony strefowej.
- Zakaz podwajania przeciwnika.

### **Art. 36. Atak**

Obowiązuje zakaz stawiania zasłon.

Jeżeli jedna z drużyn prowadzi różnicą 40 i więcej punktów, nie należy dodawać punktów na tablicy wyników oraz w protokole meczu.

W przerwie meczu, każdy zawodnik drużyny wykonuje po jednym (1) rzucie wolnym i jeśli jest celny należy zapisać to w protokole jako punkt zdobyty w drugiej połowie meczu.

Przy nierównej liczbie graczy, drużyny wykonują liczbę rzutów wolnych zgodną z liczbą graczy.



## PRZEPIS 9 – OBOWIĄZKI I UPRAWNIENIA SĘDZIÓW

### Art. 37. 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 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 do podejmowania decyzji w każdej kwestii nieuwzględnionej wyraźnie w niniejszych przepisach.



### Art. 38. 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. 39. 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.
- Powiadomianie 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 zbita 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 należy wypełnić 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 – w odpowiedniej rubryce obok nazwiska – należy zaznaczyć każdego zawodnika spośród pięciu (5) lub sześciu (6) wchodzących do gry poprzez wpisanie „X” i otoczenie go kółkiem (w przypadku szóstego gracza, kiedy ten staje się zawodnikiem). W drugiej pięciominutowej części, każdej z trzech pierwszych kwart, wejście zawodników zaznacza się poprzez wpisanie samego „X”, w odpowiedniej rubryce obok nazwiska zawodnika.

- Do sumarycznego zapisu punktów zdobywanych przez drużyny przeznaczone są cztery (4) kolumny, po dwie dla każdej drużyny. Należy zapisać 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 wpisać numer zawodnika, który zdobył te punkty.

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

C. Po zakończeniu meczu:

Należy wpisać wynik końcowy i nazwę drużyny wygrywającej.

Następnie, protokół przedłożyć do podpisania kolejno, sekretarzowi, mierzącemu czas, sędziemu pomocniczemu i jako ostatniemu sędziemu głównemu.

**PROTOKÓŁ MECZU**
**PROTOKÓŁ**

<b>MECZ</b>	<b>ROZGRYWKI</b>	<b>SĘDZIOWIE</b>
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	5	2	2	38	38	74	74				
1									3	3	39	39	75	75			
2									4	4	40	40	76	76			
3									5	5	41	41	77	77			
4									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			
									15	15	51	51	87	87			
									16	16	52	52	88	88			
									17	17	53	53	89	89			
									18	18	54	54	90	90			
									19	19	55	55	91	91			
									20	20	56	56	92	92			
									21	21	57	57	93	93			
									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			
									30	30	66	66	102	102			
									31	31	67	67	103	103			
									32	32	68	68	104	104			
									33	33	69	69	105	105			
									34	34	70	70	106	106			
									35	35	71	71	107	107			
									36	36	72	72	108	108			

**JAK WYPEŁNIAĆ  
PROTOKÓŁ**









1. Wpisz nazwiska i numery zawodników.
2. Na początku każdej kwarty wpisz „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 bieżący wynik najpierw zaznacz linią skośną „/”, w przypadku rzutu z gry, lub grubą kropką „•”, w przypadku rzutu wolnego, odpowiednią liczbę w rubryce drużyny. Następnie wpisz numer zawodnika w pustej rubryce obok „/” lub „•”.
5. Na koniec każdej kwarty podkreśl wynik uzyskany przez drużynę. Jednocześnie wpisz wynik kwarty lub meczu w odpowiednie rubryki.
6. Podpisz protokół, a następnie przedstaw 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**

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

<p style="text-align: right;"><b>13</b></p>  <p>Uderzenie w przegub</p>	<p style="text-align: right;"><b>14</b></p>  <p>Chwyt za przegub</p>	<p style="text-align: right;"><b>15</b></p>  <p>Ręce na biodrach</p>	<p style="text-align: right;"><b>16</b></p>  <p>Uderzenie pięścią w otwartą dłoń</p>
<p><b>Nielegalne użycie rąk</b></p>	<p><b>Trzymanie</b></p>	<p><b>Blokowanie</b></p>	<p><b>Szarżowanie</b></p>
<p style="text-align: right;"><b>17</b></p>  <p>Ruchy krzyżujące zaciśniętymi pięściami</p>	<p style="text-align: right;"><b>18</b></p>  <p>Dłonie tworzą literę T</p>	<p style="text-align: right;"><b>19</b></p>  <p>Chwyt za przegub</p>	<p style="text-align: right;"><b>20</b></p>  <p>Zaciśnięte pięści w górze</p>
<p><b>Faul obustronny</b></p>	<p><b>Faul techniczny</b></p>	<p><b>Faul niesportowy</b></p>	<p><b>Faul dyskwalifikujący</b></p>
<p style="text-align: right;"><b>21</b></p>  <p>Trzy palce</p>	<p style="text-align: right;"><b>22</b></p>  <p>Palce razem</p>	<p style="text-align: right;"><b>23</b></p>  <p>Palec wskazujący</p>	
<p><b>Trzy (3) rzuty wolne</b></p>	<p><b>Dwa (2) rzuty wolne</b></p>	<p><b>Jeden (1) rzut wolny</b></p>	

---

**NOTATKI**

---