

Koszykówka – historia, zasady gry, wybrane przepisy.

Za datę powstania koszykówki przyjmuje się 21 grudnia 1891 roku, a za jej twórcę Jamesa Naismitha.

Koszykówka powstała w grudniu 1891 roku w Springfield w stanie Massachusetts gdy protestancki pastor i nauczyciel wychowania fizycznego (pochodzenia kanadyjskiego) w YMCA przedstawił zasady nowej gry zespołowej. W 1891 roku Rada Pedagogiczna w Springfield YMCA Sport College rozpisała konkurs na dyscyplinę sportu potrzebną do zachowania kondycji dzieci i młodzieży w czasie semestru zimowego. Naismith chciał stworzyć grę, która minimalizowałaby kontakt fizyczny, ale zawierała dużo skakania, biegania oraz koordynacji wzrokowo-ruchowej związanej z posiadaniem piłki w dłoniach.

Gra polegała na rzucaniu piłki do wiklinowych koszy zawieszonych na balkonach sali gimnastycznej. Kosze te nie miały dziury na ich dnie, więc po każdym celnym rzucie piłkę należało wyciągać specjalnymi kijami. Początkowo do gry w koszykówkę używano zwykłej piłki futbolowej. Pierwsza piłka przeznaczona wyłącznie do koszykówki powstała w 1894 roku. Naismith stworzył podstawowe zasady gry w koszykówkę:

- Okrągłą piłką należało grać wyłącznie przy użyciu rąk. Piłka powinna być duża, lekka i możliwa do trzymania w dłoniach.
- Trzymając piłkę, nie wolno było się z nią przemieszczać – należało ją podawać.
- Zawodnicy mieli prawo znajdować się w dowolnym miejscu boiska.
- Nie wolno było stosować przemocy fizycznej między zawodnikami.
- Niewielka bramka w formie kosza powinna być umieszczona poziomo, wysoko w górze.

21 grudnia 1891 w sali gimnastycznej YMCA w Springfield został rozegrany pierwszy nieoficjalny mecz koszykówki. W grze brały udział dwie dziesięcioosobowe drużyny studentów. Na boisku jednocześnie przebywało osiemnastu zawodników.

Ze względu na pochodzenie twórcy koszykówki, pierwszym krajem poza USA, w którym grano w koszykówkę, była Kanada. Następnie koszykówka została zaprezentowana we Francji (1893), Anglii (1894), Australii, Chinach, Indiach (1895-1900) i Japonii (1900).

W 1894 roku wprowadzono pierwsze zmiany w przepisach gry w koszykówkę – duża brutalność tej gry wymusiła wprowadzenie rzutów wolnych oraz zmieniono zasady punktacji – rzuty z gry były warte nie 3, a 2 punkty, zaś rzuty wolne – nie 3, lecz 1 punkt. Od 1895 roku zaczęły się pojawiać drewniane tablice koszów, natomiast od 1896 roku można było piłkę kozłować. W 1900 roku kosze na brzoskwinie zastąpiono metalowymi obręczami z siatkami bez dna. W 1915 roku zmniejszono liczbę zawodników drużyny znajdujących się jednocześnie na boisku do pięciu (niektóre źródła podają, że miało to miejsce już ok 1895-1897).

W 1904 roku koszykówka była dyscypliną pokazową na igrzyskach olimpijskich.

W 1906 roku powstała organizacja *Intercollegiate Athletic Association of the United States* (obecnie: National Collegiate Athletic Association – NCAA), kontrolująca rozgrywki między amerykańskimi koledżami, w tym rozgrywki koszykówki.

W 1949 roku powstała liga National Basketball Association (NBA). NBA powstało z połączenia dwóch zawodowych lig amerykańskich: BAA (Basketball Association of America) oraz NBL (National Basketball League).

18 czerwca 1932 w Genewie powstała Międzynarodowa Federacja Koszykówki *Federation Internationale de Basketball Amateur* – FIBA). Organizacja ta do dziś zarządza międzynarodowymi meczami koszykówki. W 1934 roku opublikowano pierwsze międzynarodowe przepisy gry w koszykówkę FIBA.

Od 1935 roku rozgrywane są mistrzostwa Europy w koszykówce.

Od 1936 roku koszykówka jest dyscypliną olimpijską.

Od 1950 roku rozgrywane są mistrzostwa świata w koszykówce.

W 1954 wprowadzono w NBA zasadę 24 sekund.

W 1956 roku w FIBA wprowadzono zasadę 30 sekund. Powiększono także obszar ograniczony (pole 3 sekund) do kształtu trapezu, który obowiązywał aż do 2010 roku.

W 1979 roku NBA wprowadziła rzuty za 3 punkty (7,24 m od obręczy kosza). Ten sam pomysł zaakceptowała FIBA w 1984 roku (6,25 m od obręczy kosza).

Od 1976 roku dyscypliną olimpijską stała się także koszykówka kobiet.

W 1996 roku utworzono *Women's National Basketball Association* (WNBA).

W 2000 roku, w celu zwiększenia dynamiki gry, regułę 10 sekund zmieniono na regułę 8 sekund, a regułę 30 sekund, na regułę 24 sekund.

W 2010 roku FIBA całkowicie zmieniła wygląd, w tym wymiary, boiska do koszykówki.

Historia koszykówki w Polsce

Na ziemiach polskich pierwszy mecz koszykówki został rozegrany przez kobiety. Miało to miejsce 29 czerwca 1909 roku we Lwowie.

Pierwsze oficjalne Mistrzostwa Polski K i M miały miejsce we wrześniu roku 1929 w Krakowie.

Pierwszy międzynarodowy mecz koszykówki w którym brała udział Polska, rozegrały kobiety. Ten mecz między Polską a Szwecją rozegrany został w czerwcu 1930 w Krakowie. Polki wygrały 30:13. Pierwszy międzynarodowy mecz koszykówki mężczyzn Polska rozegrała z Estonią. Spotkanie to miało miejsce w Tallinie w lutym 1935 roku.

19 lutego 1928 roku powstał Polski Związek Gier Sportowych, obejmujący koszykówkę oraz siatkówkę i piłkę ręczną.

W roku 1934 Polska przystąpiła do FIBA.

W 1936 roku Polski Związek Gier Sportowych został roku przekształcony w Polski Związek Piłki Ręcznej, lecz swoją działalnością nadal obejmował koszykówkę oraz siatkówkę. Istniał do września 1939 roku.

W roku 1945 w Krakowie reaktywowano Polski Związek Piłki Ręcznej.

W 1949 roku powstał Polski Związek Koszykówki. Mówiąc dokładniej, doszło do przeniesienia siedziby Polskiego Związku Piłki Ręcznej z Krakowa do Warszawy oraz zmienienia nazwy z PZPR na Polski Związek Koszykówki, Siatkówki i Szcypioniaka. Skupienie trzech dyscyplin sportowych w jednej sekcji nie sprzyjało prawidłowemu rozwojowi tych sportów. Dlatego w roku 1953 powstały trzy samodzielne sekcje: Koszykówki, Siatkówki oraz Piłki Ręcznej.

W roku 1957 poszerzone Plenum Sekcji Piłki Koszykowej GKKF powołało Polski Związek Koszykówki z siedzibą w Warszawie. Przyjęto projekt statutu Związku, który został zarejestrowany 21 czerwca 1957 roku przez Stołeczną Radę Narodową, dzięki czemu PZKosz otrzymał samodzielność prawną.

Największe osiągnięcia w historii polskiej koszykówki to:

- mistrzostwo Europy kobiet 1999,
- wicemistrzostwo Europy kobiet 1980, 1981,
- wicemistrzostwo Europy mężczyzn 1963.

Reguły gry w koszykówkę.

„Przepisy gry w koszykówkę należą do jednych z najbardziej skomplikowanych na świecie”.

Mecz

W meczu grają ze sobą dwie drużyny, mające po 5 zawodników na boisku. Zwycięża drużyna, która uzyska większą liczbę punktów na koniec meczu. Możliwe jest również rozegranie dwumeczu z łączoną punktacją.

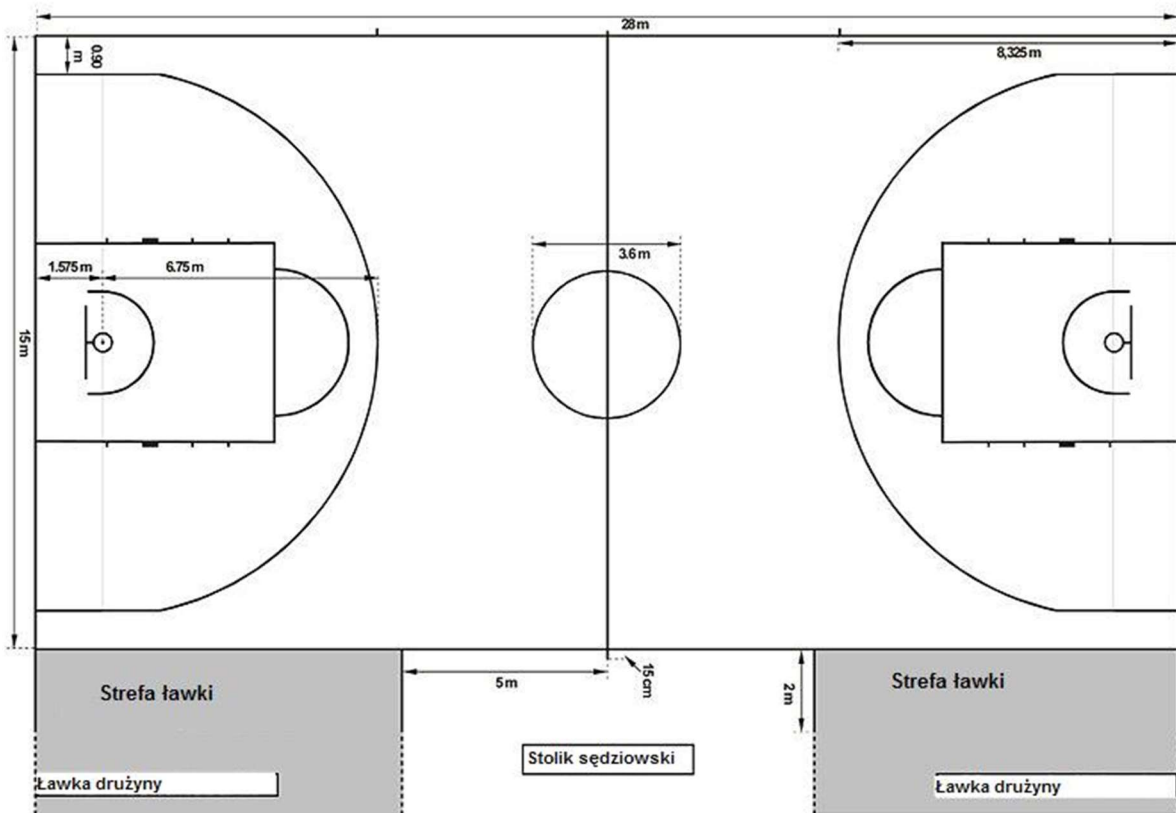
Mecz składa się z czterech 10-minutowych kwart. Jeśli wynik jest nierozstrzygnięty (remis), rozgrywa się tyle 5-minutowych dogrywek, ile będzie konieczne do ustalenia wyniku meczu.

Przerwa w meczu

Podczas meczu występują następujące przerwy:

- 20-minutowa przerwa przed rozpoczęciem meczu,
- 2-minutowe przerwy między 1 i 2 kwartą, 3 i 4 kwartą, oraz między dogrywkami,
- 15-minutowa przerwa między 2 i 3 kwartą.

Boisko do koszykówki (FIBA)



Drużyna

Drużyna składa się z:

- co najwyżej 12 zawodników,
- trenera i asystentów trenera,
- co najwyżej 7 osób funkcyjnych

W trakcie meczu członek drużyny może być:

- zawodnikiem,
- zmiennikiem,
- zawodnikiem wykluczonym.

Podczas przerwy w meczu wszyscy członkowie drużyny traktowani są jak zawodnicy.

Dopuszczalne numery strojów to 0, 00 oraz liczby od 1 do 99

Trener

Trener ma prawo kontaktować się z sędziami, podczas meczu może pozostawać w pozycji stojącej (o ile asystent trenera nie stoi, ponieważ nie mogą obaj stać jednocześnie), ma także wiele obowiązków przedmeczowych, jak np. podanie co najmniej 40 minut przed meczem nazwisk wszystkich zawodników grających w tym meczu.

Sytuacja piłki

Piłka staje się żywa, gdy:

- podczas rzutu sędziowskiego opuszcza ręce sędziego,
- zawodnik wykonujący rzuty wolne ma ją w dyspozycji,
- zawodnik wprowadzający piłkę z autu ma ją w dyspozycji[.

Piłka staje się martwa, gdy:

- nastąpił celny rzut do kosza z gry lub rzutu wolnego,
- sędzia zagwiżdże, gdy piłka jest żywa,
- piłka nie wpadnie do kosza podczas rzutu wolnego, po którym następuje:
 - kolejny rzut wolny,
 - następna kara (rzut wolny lub posiadanie piłki),
- zabrzmi sygnał zegara czasu gry lub zegara czasu akcji rzutowej,
- podczas lotu do kosza po rzucie z gry, gdy piłka zostaje dotknięta przez zawodnika jednej z drużyn po tym, jak sędzia zagwiżdżał, lub zabrzmił sygnał zegara czasu gry lub zegara 24 sekund.

Rzut sędziowski

Rzut sędziowski to sytuacja, w której sędzia podrzuca piłkę w kole środkowym boiska, pomiędzy dwoma zawodnikami, na rozpoczęcie pierwszej kwarty meczu. Piłka musi zostać zbita przez co najmniej jednego z zawodników po tym, jak osiągnie najwyższy punkt wznoszenia. Żaden ze skaczących zawodników nie może jej dotknąć więcej niż dwa razy lub chwycić.

Sytuacje rzutu sędziowskiego

Sytuacja rzutu sędziowskiego następuje, gdy:

- obie drużyny popełnią błąd podczas ostatniego rzutu wolnego,
- sędziowie mają wątpliwości, która drużyna jako ostatnia dotknęła piłkę, w sytuacji wybicia jej na aut,
- piłka jest przetrzymana przez dwóch zawodników przeciwnych drużyn,

- piłka utknie na koszu,
- żadna z drużyn nie ma prawa do posiadania piłki, gdy piłka staje się martwa,
- w wyniku sytuacji specjalnej, po skasowaniu kar, gdy przed popełnieniem pierwszego naruszenia przepisów, żadna z drużyn nie posiadała piłki ani nie miała prawa do jej posiadania
- rozpoczyna się kolejna kwarta (oprócz pierwszej).

Zasada naprzemiennego posiadania piłki w sytuacjach rzutu sędziowskiego

Od 2004 roku w sytuacjach rzutu sędziowskiego, nie wykonuje się już rzutu sędziowskiego, lecz stosuje się procedurę naprzemiennego posiadania piłki.

Gra piłką

Podczas meczu do gry piłką używa się rąk.

Piłkę wolno:

- podawać,
- rzucać,
- zbijać,
- toczyć,
- kozłować.

Piłki nie wolno:

- umyślnie kopać nogą,
- uderzać pięścią,
- biegać z nią.

Nieumyślny kontakt piłki z nogą nie jest błędem.

Kosz

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

Za 1 rzut można zdobyć:

- 1 punkt (gdy jest to rzut wolny),
- 2 punkty (gdy jest to rzut sprzed linii rzutów za 3 punkty),
- 3 punkty (gdy jest to rzut z za linii rzutów za 3 punkty).

Nieumyślny rzut do własnego kosza powoduje przypisanie 2 punktów kapitanowi drużyny przeciwnej. Umyślny rzut do własnego kosza jest błędem i kosz nie zostaje zaliczony. Przerzucenie piłki przez obręcz kosza od dołu jest błędem.

Istnieją także specyficzne rodzaje rzutów z gry, jak np. dobitka lub wsad.

Wprowadzenie piłki

Wprowadzenie piłki to sytuacja, w której zawodnik poza boiskiem, podaje piłkę na boisko.

Zawodnik wprowadzający piłkę **nie może**:

- trzymać piłki w rękach dłużej niż 5 sekund,
- wejść na boisko, trzymając piłkę w rękach,
- podać piłkę na obszar poza boiskiem,
- dotknąć piłki na boisku, nim dotknęła ona jakiegokolwiek innego zawodnika,
- spowodować, aby piłka wpadła bezpośrednio do kosza,
- przemieścić się o więcej niż 1 metr prostopadle do linii autu.

Podczas wprowadzania piłki, żaden inny zawodnik **nie może**:

- mieć jakiegokolwiek części ciała nad linią autu,
- być bliżej niż w odległości 1 metra od zawodnika wprowadzającego piłkę, chyba że odległość między linią autu a najbliższą przeszkodą za boiskiem jest nie mniejsza niż 2 metry.

Przerwa na żądanie

Przerwa na żądanie jest przerwą w grze, przyznawaną na prośbę trenera lub jego asystenta, trwająca 1 minutę, przyznawana w trakcie możliwości przyznania przerwy na żądanie, tzn. gdy:

- piłka staje się martwa, zegar czasu gry jest zatrzymany, a sędzia zakończył sygnalizację do stolika sędziowskiego,
- piłka staje się martwa po ostatnim rzucie wolnym,
- gdy następuje celny rzut (w tej ostatniej sytuacji przerwę można przyznać wyłącznie drużynie przeciwnej).

Przerw na żądanie można przyznać jednej drużynie:

- dwie w pierwszej połowie meczu,
- trzy w drugiej połowie meczu (lecz nie więcej niż 2 w ostatnich 2 minutach meczu),
- jedną na każdą dogrywkę.

Niewykorzystane przerwy nie przenoszą się na inne części meczu.

Zmiana

Zmiana jest przerwą w grze orzeczoną na prośbę zmiennika, by ten mógł stać się zawodnikiem. Zmiany można dokonać, gdy:

- piłka staje się martwa, zegar czasu gry jest zatrzymany, a sędzia zakończył sygnalizację do stolika sędziowskiego,
- piłka staje się martwa po ostatnim rzucie wolnym,
- w każdej kwarcie lub każdej dogrywce, w ostatnich 2 minutach, gdy następuje celny rzut (w tej ostatniej sytuacji przerwę można przyznać wyłącznie drużynie przeciwnej).

Zmianę zgłasza sam zawodnik, podchodząc do stolika sędziowskiego i prosząc o zmianę. Prośba ta nie może już być wycofana. Zmiennik musi zostać poza boiskiem, do momentu, gdy sędzia da sygnał zmiany i przywoła go na boisko. Zawodnik, który schodzi z boiska, może od razu udać się do strefy ławki drużyny.

Mecz przegrany walkowerem

Drużyna przegrywa walkowerem, gdy:

- 15 minut po godzinie rozpoczęcia meczu nie będzie co najmniej 5 zawodników gotowych do gry,
- swoim postępowaniem uniemożliwia rozpoczęcie meczu,
- odmawia gry.

Drużyna przegrywająca walkowerem, otrzymuje 0 punktów w klasyfikacji.

Mecz przegrany wskutek braku zawodników

Drużyna przegrywa wskutek braku zawodników, jeżeli podczas meczu ma na boisku mniej niż dwóch zawodników gotowych do gry. Drużyna przegrywająca wskutek braku zawodników, otrzymuje 1 punkt w klasyfikacji.

Aut

Piłka jest poza boiskiem, gdy:

- dotyka zawodnika będącego poza boiskiem,
- dotyka podłogi lub obiektu poza granicami boiska,
- dotyka konstrukcji podtrzymującej tablice lub tyłu tablic,
- dotyka jakiegokolwiek obiektu ponad boiskiem.

Za wyjście piłki poza boisko odpowiada zawodnik, który dotknął piłkę jako ostatni. Błąd ten jest karany przyznaniem piłki do wprowadzenia przez drużynę przeciwną.

Kozłowanie

Kozłowanie to przemieszczanie żywej piłki przez zawodnika ją posiadającego, poprzez odbijanie od podłogi, toczenie po podłodze lub celowe rzucenie o tablicę. Gdy piłka nie ma kontaktu z ręką zawodnika, może on wykonać dowolnie wiele kroków.

Błąd podwójnego kozłowania

Zawodnikowi nie wolno ponowić kozłowania, po jego zakończeniu.

Błąd kroków

Błąd kroków polega na nielegalnym poruszaniu stopy w czasie posiadania żywej piłki na boisku.

Błąd 3 sekund

Zawodnik nie może przebywać w obszarze ograniczonym (tzw. pole trzech sekund} dłużej niż 3 sekundy, gdy jego drużyna posiada żywą piłkę na polu ataku, a zegar czasu gry jest włączony.

Błąd 5 sekund

Zawodnik ma 5 sekund na wprowadzenie piłki z autu.

Zawodnik dokładnie kryty ma 5 sekund, by podać, rzucić lub rozpocząć kozłowanie.

Błąd 8 sekund

Drużyna posiadająca piłkę ma 8 sekund na przeprowadzenie piłki z pola obrony na pole ataku. Pomiar czasu 8 sekund ma być kontynuowany od miejsca w którym został przerwany, jeżeli ta sama drużyna będzie wprowadzać piłkę na polu obrony z powodu:

- autu,
- kontuzji zawodnika tej drużyny,
- sytuacji rzutu sędziowskiego,
- faula obustronnego,
- skasowania równych kar przeciwko obu drużynom.

Błąd 24 sekund

Drużyna posiadająca żywą piłkę na boisku, ma 24 sekundy na wykonanie próby rzutu do kosza z gry.

Zegar czasu gry, w różnych sytuacjach, może być ustawiany na 24 sekundy, lub na 14 sekund, w zależności od bardzo szczegółowych przepisów regulujących te sytuacje.

Błąd powrotu piłki na pole obrony

Drużyna posiadająca żywą piłkę na polu ataku, nie może spowodować jej powrotu na pole obrony.

Faule

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

Wyróżnia się:

- faul osobisty,
- faul obustronny,
- faul techniczny,
- faul niesportowy,
- faul dyskwalifikujący,
- bójka.

Pięć fauli zawodnika

Zawodnik popełniający swój piąty faul, musi opuścić boisko.

Pięć fauli drużyny

Drużyna, która w ciągu danej kwarty popełniła pięć fauli, podczas tej kwarty będzie karana rzutami wolnymi dla przeciwników, po każdym faulu tej drużyny.

Obrona

- krycie indywidualne („każdy swego”)
- legalna pozycja obronna
- obrona strefowa (zawodnicy kryją w określonych strefach boiska)
- obrona kombinowana(jeden lub więcej zawodników kryje indywidualnie, pozostali w strefach)
- obrona zmienna (drużyna zmienia system bronienia w określonych sytuacjach np. po celnym rzucie wolnym kryje indywidualnie na całym boisku a na polu obrony kryje strefowo).

Rzuty wolne

Rzut wolny jest okazją daną zawodnikowi do zdobycia jednego punktu zza linii rzutów wolnych, bez przeszkód ze strony przeciwnika.

Zawodnik wykonujący rzut wolny ma na jego wykonanie 5 sekund, nie może przekroczyć linii rzutów wolnych do póki piłka nie dotknie obręczy, ani nie może wykonywać ruchów pozorujących wykonywanie rzutu.

Rzuty wolne mogą być przyznane gdy:

- zawodnik był faulowany w trakcie akcji rzutowej,
- drużyna przeciwna popełniła faul techniczny,
- drużyna przeciwna popełniła faul dyskwalifikujący,
- drużyna popełniła, w danej kwarcie lub dogrywce, piąty lub kolejny faul.

W zależności od sytuacji wykonuje się **1, 2 lub 3 rzuty wolne**.

- **1 rzut wolny** – *gdy zawodnik faulowany podczas akcji rzutowej trafił do kosza i kosz został uznany; po faulu technicznym trenera,*
- **2 rzuty wolne** – *gdy:*
 - *zawodnik był faulowany podczas akcji rzutowej i nie trafił do kosza*
 - *był to piąty, lub kolejny faul drużyny przeciwnej*
 - *drużyna przeciwna popełniła faul niesportowy (rzuty wolne wykonuje gracz faulowany, a wszyscy pozostali zawodnicy obu drużyn ustawiają się za linią 6,75*

następnie drużyna zawodnika rzucającego wprowadza piłkę do gry z punktu wprowadzania na połowie ataku)

- **3 rzuty wolne** – *gdy zawodnik był faulowany podczas akcji rzutowej za 3 punkty i nie trafił do kosza*

Wyróżniamy rzuty wolne "z grą" i "bez gry". Rzuty "bez gry" są zazwyczaj wtedy, gdy nie jest to ostatni rzut wolny danego zawodnika. Rzut "z grą" to zazwyczaj ostatni rzut, po którym zawodnicy mogą zbierać piłkę z kosza.

Sędzia podający piłkę graczowi rzucającemu powinien poinformować zawodnika, ile ma wykonać rzutów i czy jest to rzut "z grą", czy "bez gry", mówiąc np. *dwa rzuty, bez gry*. Po wykonanym rzucie ponownie podając piłkę powinien wtedy powiedzieć: *jeden rzut, z grą*.

Podczas rzutu "bez gry", drugi sędzia powinien stać z rękoma uniesionymi ku górze, z otwartymi dłońmi. Przy rzucie wolnym "z grą" drugi sędzia unosi tylko jedną rękę i wyciąga tylko palec wskazujący ku górze.

Błędy popełniane podczas rzutów wolnych.

Błędy rzucającego

- przekroczenie linii rzutów wolnych, zanim piłka dotknie obręczy kosza
- wykonywanie rzutu dłużej niż przez 5 sekund
- wykonanie zwodu sugerującego oddanie rzutu wolnego
- kosz był niecelny, a piłka nie dotknęła obręczy kosza

Błędy pozostałych zawodników

- zajęcie niewłaściwego miejsca
- wejście do obszaru ograniczonego, od momentu otrzymania piłki przez zawodnika rzucającego do wypuszczenia piłki z rąk (podczas wykonania rzutu)
- wejście do strefy neutralnej, od momentu otrzymania piłki przez zawodnika rzucającego do wypuszczenia piłki z rąk (podczas wykonania rzutu)
- opuszczenie swojego miejsca przy obszarze ograniczonym, od momentu otrzymania piłki przez zawodnika rzucającego do wypuszczenia piłki z rąk (podczas wykonania rzutu)
- rozpraszanie zawodnika rzucającego

Sędziowie

Sędziami są sędzia główny, jeden lub dwóch sędziów pomocniczych, komisarz (niewymagane) oraz sędziowie stolikowi: sekretarz, asystent sekretarza, mierzący czas gry i mierzący czas akcji.

Protokół meczu FIBA – protokół używany na wszystkich meczach, zawodach i turniejach koszykówki odbywających się na zasadach koszykarskiej federacji FIBA, zatwierdzony przez Komisję Techniczną FIBA. Obecnie istnieje tylko jedna zatwierdzona wersja protokołu, określona w przepisach FIBA z kwietnia 2010.

Zawarte informacje

Protokół meczu zawiera następujące informacje:

- nazwy drużyn
- nazwiska zawodników
- numer meczu
- datę meczu
- miejsce rozegrania meczu
- nazwiska sędziów
- nazwa zawodów

- kapitan drużyny
- pierwsza piątka zawodników
- zawodnicy biorący udział w meczu
- popełniane faule
- przerwy na żądanie
- przebieg gry
- wynik meczu.

Kopie protokołu

Każdy protokół składa się z jednego oryginału i 3 kopii stworzonych na zasadzie kalki kopiującej – każda w innych kolorach. Kolor papieru, na którym utworzony jest protokół, świadczy o jego przeznaczeniu:

- biały (oryginał) – dla FIBA
- niebieski – dla organizatora
- różowy – dla drużyny zwycięskiej
- żółty – dla drużyny przegranej.

Kolejność i sposób wypełniania protokołu

1. Co najmniej 20 minut przed wyznaczoną godziną rozpoczęcia meczu sekretarz powinien uzupełnić protokół o: numer meczu, nazwy drużyn biorących w nim udział, datę i miejsce rozegrania meczu, nazwiska sędziów, nazwiska zawodników i ich numery (listę wcześniej powinien dostarczyć sekretarzowi trener drużyny), numery licencji zawodników, nazwiska trenerów i asystentów.
2. Co najmniej 10 minut przed wyznaczoną godziną rozpoczęcia meczu trenerzy powinni: potwierdzić nazwiska trenerów, nazwiska i numery zawodników, a także wyznaczyć pierwszych pięciu zawodników, którzy zagrają w pierwszej kwarcie meczu, poprzez postawienie znaku "x" w rubryce po prawej stronie od numeru danego zawodnika. Na końcu trenerzy podpisują protokół.
3. Na samym początku meczu sekretarz otacza kółkiem znaki "x" dla pierwszych 5 graczy danej drużyny rozpoczynających kwartę.
4. Podczas meczu wejście zawodnika na boisko zaznaczane jest znakiem "x" w tej samej kolumnie, lecz nie jest otoczone kółkiem.
5. Podczas meczu zapisywany jest cały przebieg gry.
6. Po meczu oddzielane i przekreślane zostają niewykorzystane pola. Sekretarz zapisuje wynik końcowy i nazwę zwycięskiej drużyny.
7. Protokół podpisują: asystent sekretarza, mierzący czas gry, mierzący czas 24 sekund, a na końcu sekretarz.
8. Następnie protokół podpisują sędziowie pomocniczy, a na samym końcu ostatecznie poprzez podpis zatwierdza go sędzia główny. Oficjalnie zakończony zostaje związek sędziów z meczem.

Uwaga: tuż po zakończeniu meczu kapitan drużyny może złożyć protest.

Przebieg meczu

Przebieg meczu w odpowiedniej rubryce (przeznaczone do tego są 4 kolumny po 4 rubryki, uzupełniane chronologicznie) zapisuje sekretarz.

- Rubryka pierwsza kolumny służy do wpisania numeru zawodnika "drużyny A", który wykonał celny rzut.
- Rubryka druga kolumny służy do określenia łącznej ilości punktów, które posiada w danej chwili "drużyna A" (maksymalnie 160).

- Rubryka trzecia kolumny służy do określenia łącznej ilości punktów, które posiada w danej chwili "drużyna B" (maksymalnie 160).
- Rubryka czwarta kolumny służy do wpisania numeru zawodnika "drużyny B", który wykonał celny rzut.

Rubryka II i III są już uzupełnione numerami kolejno od 1 do 160. Podliczanie sumarycznej liczby punktów po każdym zdobytym koszku odbywa się poprzez zakreślenie w odpowiedni sposób danego numeru:

- gdy jest to rzut z gry, numer przekreślany jest linią skośną
- gdy jest to rzut wolny, numer zaznaczany jest grubą kropką.

Numer zawodnika, który zdobył kosz, zapisywany jest w rubryce obok (dla drużyny A jest to rubryka 1, a dla drużyny B – 4). Jeśli rzut był za trzy punkty, dodatkowo numer zawodnika zaznaczany jest kółkiem wokół niego.

Po zakończeniu każdej kwarty lub dogrywki, w kółko zaznaczana jest sumaryczna ilość punktów na koniec części meczów dla każdej z drużyn, oraz podkreślane są grubą linią wynik i numer zawodnika, który zdobył ostatnie punkty. W odpowiednią rubrykę wpisuje również wynik meczu tylko z danego okresu gry (danej kwarty).

Faule, sposób zapisu

Wszystkie faule odnotowywane są w protokole w odpowiednim miejscu.

- **P** – faul osobisty.
- **T** – faul techniczny zawodnika.
- **C** – faul techniczny trenera za niesportowe zachowanie; jeśli jest to trzeci faul techniczny trenera za niesportowe zachowanie, zapisuje się go nie jako **C**, lecz jako **D**.
- **B** – faul techniczny trenera z innego powodu.
- **U** – faul niesportowy zawodnika; jeśli jest to trzeci faul niesportowy zawodnika, zapisuje się go nie jako **U**, lecz jako **D**.
- **D** – faul dyskwalifikujący.
- **1, 2, 3** – cyfry przy literze oznaczają ilość rzutów wolnych wyznaczonych za dane przewinienie
- **c** – małą literę *c* dopisuje się gdy zajdzie sytuacja specjalna i kary zostają wzajemnie zniesione.
- Sekretarz po każdej części meczu oddziela grubą linią kratki zapisane od niezapisanych. Po meczu wszystkie wolne kratki zostają przekreślone.
- Powyższe reguły nie mają zastosowania w wypadku faulu dyskwalifikującego dla zawodnika, trenera, asystenta, lub osoby towarzyszącej za opuszczenie strefy ławki drużyny.
- Za faul dyskwalifikujący zawodnika, asystenta trenera lub osoby towarzyszącej, trener otrzymuje **B₂**.
- Jeśli faul popełnił zawodnik, który już popełnił 5 fauli, trenerowi zapisuje się w protokole **B**.

Faul za opuszczenie strefy ławki drużyny i bójkę

Opuszczenie strefy ławki drużyny i bójka (lub doprowadzenie do sytuacji prowokującej bójkę) jest karana faulem dyskwalifikującym.

- Jeśli popełnia go zawodnik, to we wszystkie wolne pola fauli wpisana zostaje litera **F**. Jeżeli zawodnik popełnił wcześniej 5 fauli, litera **F** zapisywana jest tuż za ostatnią kratką fauli danego zawodnika.
- Faule dyskwalifikujące nie związane z bójką, zapisywane są jako **D**. Jeśli wcześniej zawodnik popełnił już 5 fauli, litera **D** stawiana jest za ostatnią kratką fauli danego zawodnika.

Pozycje koszykarskie zawodników na boisku

Rozgrywający – point guard (ang.), („jedyńka”)

Rzucający obrońca – shooting guard („dwójka”)

Niski skrzydłowy – small forward („trójka”)

Silny skrzydłowy – power forward („czwórka”)

Center – środkowy („piątka” lub „C”)

Opracowanie: *Grzegorz Fiedorowicz*

Materiały źródłowe:

- Przepisy gry w koszykówkę, FIBA 2018
- Basketball rules, FIBA 2010
- Encyklopedia sportu
- Materiały szkoleniowe, PZKosz

Załączniki:

- Protokół meczowy koszykówki FIBA 2018
- Gestykulacja sędziowska, FIBA 2018
- „Faule rękoma” Jakub Zamojski sędzia koszykówki PZKosz (materiały szkoleniowe)
- Faule niesportowe (materiały video, wydział sędziowski PZKosz)

https://youtu.be/_odFDM_V174

https://youtu.be/_odFDM_V174

