



KOSZYKÓWKA

1. PRZEEPISY REGULUJĄCE

Wszystkie rozgrywki koszykówki w ramach Olimpiad Specjalnych powinny się odbywać zgodnie z Oficjalnymi Przepisami Sportowymi Olimpiad Specjalnych. W związku z międzynarodowym charakterem Olimpiad Specjalnych przepisy te stworzono w oparciu o przepisy międzynarodowej federacji koszykówki (FIBA) oraz przepisy narodowych związków koszykówki każdego z krajów. Przepisy FIBA oraz narodowych związków koszykówki powinny być stosowane, chyba że któreś z nich są sprzeczne z Oficjalnymi Przepisami Sportowymi Olimpiad Specjalnych dla koszykówki zawartymi w Artykule I. W tym przypadku Oficjalne Przepisy Olimpiad Specjalnych mają moc wiążącą.

2. KONKURENCJE OFICJALNE

Zakres tych konkurencji został pomyślany tak, aby mogli w nich startować zawodnicy z każdego poziomu sprawności. Program zawiera opis konkurencji oraz wskazówki do prawidłowego przeprowadzania treningów. Trenerzy są zobowiązani do dobrania odpowiedniego poziomu sprawności dla każdego zawodnika adekwatnie do jego możliwości i zainteresowania.

Poniżej znajduje się lista oficjalnych konkurencji koszykówki rozgrywanych w Olimpiadach Specjalnych.

Rozgrywki drużynowe (5 na 5)

Rozgrywki drużyn zunifikowanych (5 na 5)

3. ROZGRYWKI DRUŻYNOWE (5 na 5)

3.1. Podział na grupy sprawnościowe

3.1.1. Główny trener drużyny musi przedstawić przed zawodami wyniki dwóch Testów Oceny Sprawności Drużyny (TOSD), składających się np. z: kozłowania i rzutu z dystansu, każdego zawodnika dołączone do listy zgłoszonych zawodników.

3.1.2. (Testy te są tylko do określenia poziomu sportowego drużyny nie są zaś konkurencją medalową. Informacji odnośnie testów TOSD należy szukać w SEKCJI D).

3.1.3. Trener główny musi również wskazać swoich pięciu najlepszych pod względem umiejętności na boisku graczy, oznaczając ich gwiazdką przy nazwisku w protokole.

3.1.4. "Poziom sportowy drużyny" powinien być określony poprzez dodanie wyników siedmiu najlepszych graczy, a następnie podzielenie przez siedem.



- 3.1.5. Drużyny powinny być grupowane zgodnie z wynikami TOSD.
- 3.1.6. Następnie, powinna być przeprowadzona runda (lub rundy) gier obserwowanych, kończąca proces podziału na grupy sprawnościowe. Runda klasyfikacyjna może być przeprowadzona w sposób najbardziej pasujący do wielkości zawodów. Sposób ten może obejmować ocenę filmów z testów zawodników, system szwajcarski lub przejście od razu do właściwego formatu zawodów.
- 3.1.7. W rundzie gier obserwowanych każda drużyna powinna zagrać jeden lub więcej meczy trwających nie krócej niż sześć minut każdy i maksymalnie 8 minut.
 - 3.1.7.1. Drużyny mogą być przenoszone z grupy do grupy w celu utrzymania podobnego poziomu sprawności. Komisja podziału na grupy sprawnościowe zastrzega sobie prawo do dostosowania podziału na grupy sprawnościowe przed rozpoczęciem rozgrywek finałowych.
 - 3.1.7.2. Należy zrobić wszystko co jest możliwe dla zagwarantowania poprawności gry i podziału na grupy sprawnościowe. Celem Komisji jest dobranie grup drużyn na podobnym poziomie umiejętności. Decyzja Komisji jest ostateczna i nie można złożyć w związku z nią protestu lub odwołać się od niej.
- 3.1.8. Podczas każdego meczu zagrać muszą wszyscy zawodnicy z danej drużyny.
- 3.2. Adaptacje do przepisów

Poniżej przedstawione są adaptacje przepisów narodowego związku koszykówki, które mogą być wykorzystane w drużynowych rozgrywkach koszykówki w ramach Olimpiad Specjalnych. Adaptacje te nie są obowiązkowe i mogą, lecz nie muszą być zastosowane.

 - 3.2.1. Długość gry może być ustalana według uznania kierownika zawodów.
 - 3.2.2. Zegar 24 sekund lub 30 sekund może być użyty według uznania organizatorów zawodów.
 - 3.2.3. Zawodnik wykonujący rzut wolny ma na jego oddanie 10 sekund od momentu, w którym otrzymał piłkę.
 - 3.2.4. Podczas rozpoczęcia spod kosza, piłka może przekroczyć linię połowy boiska.
 - 3.2.5. Zasada pięciu sekund jest stosowana wtedy, gdy drużyna atakująca znajduje się w strefie podkoszowej przeciwnika.
 - 3.2.6. Dwa rzuty wolne są przyznawane za faule (nie związane z rzutem) po 4 faulu (włącznie z faulami technicznymi zawodników).
 - 3.2.7. Wszystkie urządzenia medyczne używane przez zawodnika muszą być zatwierdzone przed meczem. Do urządzeń medycznych zalicza się wszystko co zakrywa twarz lub jej fragment, przedramię (od łokcia do nadgarstka), kolano i poniżej. Wskazane jest posiadać dokument od lekarza mówiący o potrzebie noszenia urządzenia oraz jego budowy, co może pomóc w ocenie ryzyka, używania tego urządzenia podczas gry.



3.3. Skład i drużyna

- 3.3.1. Drużyna powinna składać się z 5 zawodników.
- 3.3.2. Skład drużyny wraz z rezerwowymi, nie może przekraczać 10 zawodników.

3.4. Stroje

- 3.4.1. Wszyscy zawodnicy mają obowiązek noszenia strojów do koszykówki ze swoimi numerami i butów sportowych z płaską gumową podeszwą.
- 3.4.2. Wszystkie stroje powinny mieć jednakowy wygląd.
- 3.4.3. Jeśli zawodnik używa podkoszulka, to musi on być dopasowany kolorystycznie do głównego koloru stroju (nie do obwódki). Podkoszulki mogą być używane przez niektórych lub wszystkich zawodników i mogą być z krótkim rękawem lub na ramiączka (nie mogą mieć ręcznie obcinanych rękawów lub poszarpanych krawędzi). Numeracja musi być zgodna ze specyfikacją narodowego związku koszykówki.
- 3.4.4. Nakrycie głowy – jest dozwolone jeśli spełnia wszystkie wymogi przepisów FIBA.
 - 3.4.4.1. Musi spełniać takie same standardy bezpieczeństwa jak nakrycie głowy używane ze względów medycznych. Nakrycie głowy musi mieć jednolity kolor na całej powierzchni bez żadnych ozdób
- 3.4.5. Zawodnicy, którzy nie zastosują się do powyższych regulacji, nie będą dopuszczani do gry.

3.5. Rozgrywki drużyn zunifikowanych

- 3.5.1. Gra drużynowa drużyn zunifikowanych (5 na 5)
 - 3.5.1.1. W składzie drużyn musi być proporcjonalna liczba zawodników i partnerów.
 - 3.5.1.2. Drużyna 5 na 5: Podczas rozpoczęcia gry na boisku musi znajdować się 5 zawodników każdej drużyny. Zgodnie z przepisami narodowego związku koszykówki grę może kontynuować drużyna, w której jest co najmniej dwóch zawodników, by nie oddać jej walkowerem. Podczas gry i zawodów, dozwolone są następujące kombinacje składow (początek gry 5 graczy na boisku / drużyna może zredukować się do 2 graczy):
 - 3 zawodników i 2 partnerów (początek gry)
 - 3 zawodników i 1 partner (wyjątek: gra może być kontynuowana z 3 zawodnikami i 1 partnerem w skutek faulu osobistego partnera)
 - 2 zawodników i 2 partnerów
 - 2 zawodników i 1 partner.
 - 1 zawodnik i 1 partner
 - 3.5.1.3. Tylko zawodnik może zmieniać zawodnika i partner partnera. Jeśli nie mam możliwości wykonania takich zmian, drużyna może pominąć odpowiednią zasadę Narodowego Związku Koszykówki. Zasada pełnego zaangażowania musi być cały czas przestrzegana.



- 3.5.2. drużyna musi mieć odpowiadającego za graczy dorosłego trenera, który nie bierze bezpośredniego udziału w grze.

4. BOISKO I SPRZĘT

4.1. Piłki do koszykówki

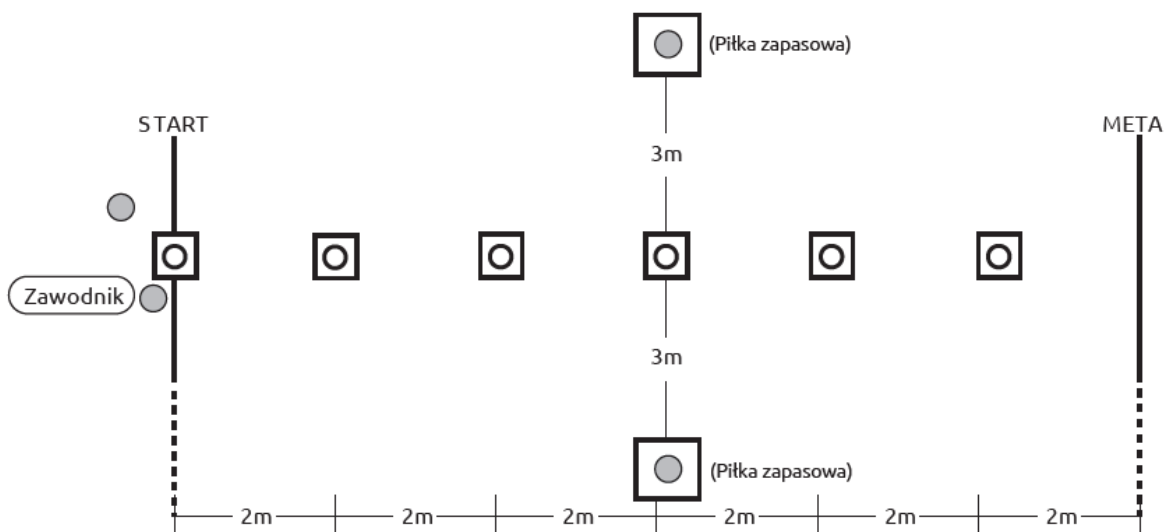
- 4.1.1. W rozgrywkach mężczyzn, dla zawodników od 12-tego roku życia stosowana jest piłka w rozmiarze 7 (obwód 75-78 cm, waga 567g-650g).
- 4.1.2. W rozgrywkach kobiet od 12-tego roku życia stosowana jest piłka w rozmiarze 6 (obwód 72-74 cm, waga 510g -567g).
- 4.1.3. W rozgrywkach wszystkich zawodników i zawodniczek poniżej 12-tego roku życia stosowana jest piłka w rozmiarze 5 (obwód 69cm-72cm, waga 397g-454g).

4.2. Kosze

- 4.2.1. Kosze powinny posiadać tablice, obręcz i siatki.
- 4.2.2. Obręcz kosza jest zwykle na wysokości 3.05 metra od podłogi.
- 4.2.3. Niższy kosz, którego obręcz jest 2.44 metra od podłogi może być używany podczas zawodów rozgrywek młodzieżowych.

5. TEST OCENY SPRAWNOŚCI DRUŻYNY (TOSD)

5.1. TOSD - Kozłowanie





- 5.1.1. Przygotowania: Test najlepiej jest przeprowadzić na boisku do koszykówki wzdłuż linii bocznej lub środkowej. Potrzebnych jest też 6 pachołków, taśma samoprzylepna i 4 piłki. (3 zapasowe).
- 5.1.2. Czas: 60 sekund na jedną próbę.
- 5.1.3. Test
 - 5.1.3.1. Zawodnik jest poinstruowany by kozłować piłkę, mijając na zmianę z prawej i lewej strony 6 pachołków ustawionych w linii, w odległości 2 metrów od siebie, na dystansie 12 metrów.
 - 5.1.3.2. Zawodnik może zacząć od prawej lub lewej strony pierwszej przeszkody, ale musi mijać je na zmianę. Za każdy minięty słupek przyznawany jest punkt (np. jeśli gracz kozłuje prawidłowo przez cały slalom i kończy za linią mety, dostaje 5 punktów)
 - 5.1.3.3. Kiedy ostatnia przeszkoda jest ominięta i gracz dobiega do linii mety, odkłada piłkę, biegnie sprintem do linii startu, chwyta następną piłkę i powtarza slalom.
 - 5.1.3.4. Zawodnik kontynuuje slalom do momentu upłynięcia 60 sekund.
 - 5.1.3.5. Jeśli zawodnik traci kontrolę nad piłką, zegar dalej odmierza czas.
 - 5.1.3.6. Może on odzyskać piłkę lub złapać najbliższą zapasową, może wrócić ponownie do biegu (slalomu) w dowolnym miejscu.
- 5.1.4. Punktacja:
 - 5.1.4.1. Aby otrzymać punkt za pomyślne minięcie pachołka, musi on prawidłowo kozłować i kontrolować piłkę podczas biegu.
 - 5.1.4.2. Wynik zależny jest od liczby prawidłowo miniętych pachołków w ciągu 60 sekund.
- 5.1.5. Obsługa:
 - 5.1.5.1. Wolontariusze odpowiedzialni za przebieg próby nie mogą przeszkadzać zawodnikowi wykonującemu test.
 - 5.1.5.2. Rozpoczynamy próbę od tego, wolontariusz A omawia wykonanie, podczas gdy wolontariusz B demonstruje ćwiczenie.
 - 5.1.5.3. Przed rozpoczęciem próby wolontariusz A podaje piłkę, wydaje komendę do rozpoczęcia poprzez uniesienie ręki i użycie gwizdka oraz liczy ile pachołków prawidłowo minął zawodnik w ciągu 60 sekund.



- 5.1.5.4. Drugi i trzeci wolontariusz w przypadku, gdy zawodnik straci kontrolę nad piłką (zgubi piłkę) i weźmie piłkę zapasową, przynosi ją i kładzie w wyznaczonym miejscu.
- 5.1.5.5. Czwarty wolontariusz kontroluje czas i zapisuje wyniki.
- 5.1.5.6. Wolontariusze są odpowiedzialni tylko za przebieg testu na wyznaczonym im obszarze.

5.2. TOSD - Rzut z dystansu

5.2.1. Przygotowania: Kosz, pole rzutów osobistych zgodne z przepisami, taśma samoprzylepna, dwie piłki do koszykówki - 1-sza, którą zawodnik rozpoczyna grę, oraz zapasowa w przypadku gdy pierwsza "ucieknie zawodnikowi".

5.2.2. Czas: jedna próba trwa 60 sekund.

5.2.3. Test

- 5.2.3.1. Zawodnik stoi na połączeniu linii tworzących pole rzutów osobistych ("3 sek.") z prawej bądź lewej strony. Po kozłowaniu próbuje trafić do kosza spoza łuku 2.72 metra.
- 5.2.3.2. Próba musi być podjęta w jakimkolwiek miejscu poza łukiem 2.75 m zaznaczonym kropkowaną linią.
- 5.2.3.3. Niezależnie od trafienia lub nie w poprzedniej próbie, kozłuje on gdziekolwiek poza łuk przed podjęciem następnej próby zdobycia kosza.
- 5.2.3.4. Zawodnik powinien zdobyć maksymalną liczbę koszy w sposób opisany powyżej, w przeciągu 1-minutowej próby.

5.2.4. Punktacja

5.2.4.1. Za każdy zdobyty kosz zalicza się 2 punkty.

5.2.5. Obsługa

- 5.2.5.1. Wolontariusze odpowiedzialni za przebieg próby nie mogą przeszkadzać zawodnikowi wykonującemu test.
- 5.2.5.2. Rozpoczynamy próbę od tego, że jeden z wolontariuszy omawia wykonanie, podczas gdy drugi demonstruje ćwiczenie.
- 5.2.5.3. Przed rozpoczęciem próby jeden z wolontariuszy podaje piłkę, następnie wydaje komendę do rozpoczęcia i liczy zdobyte punkty.
- 5.2.5.4. Drugi wolontariusz w przypadku, gdy zawodnikowi ucieknie piłka, przynosi ją i układa w wyznaczonym punkcie. Zawodnik bierze wówczas piłkę zapasową.



- 5.2.5.5. Trzeci wolontariusz kontroluje czas i zapisuje wyniki.
- 5.2.5.6. Wolontariusze są odpowiedzialni tylko za przebieg testu na wyznaczonym im obszarze.