



Oficjalne Przepisy Sportowe Olimpiad Specjalnych

KOSZYKÓWKA

WERSJA: Lipiec 2016 | © Special Olympics, Inc., 2016 | Wszelkie Prawa Zastrzeżone

www.OlimpiadySpecjalne.pl



KOSZYKÓWKA

1. PRZEPISY 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 zaangażowania i zainteresowania.

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

Kozłowanie na czas

Indywidualny Konkurs Sprawności /IKS/

Zespołowe umiejętności koszykarskie

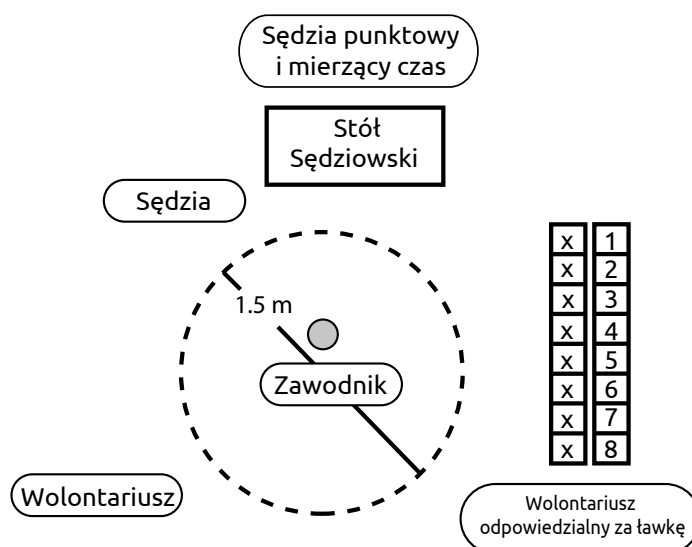
Rozgrywki drużynowe

Koszykówka uproszczona – na połowie boiska: gra 3-na-3

Rozgrywki drużyn zunifikowanych

Koszykówka uproszczona – trzyosobowych drużyn zunifikowanych na połowie boiska

3. KOZŁOWANIE NA CZAS – ZASADY



3.1. Sprzęt

3.1.1. Taśma miernicza.

3.1.2. Taśma samoprzylepna lub kreda.

3.1.3. Jedna piłka do koszykówki (dla kobiet i w zawodach juniorów piłka o obwodzie 72.4 centymetrów i wadze między 510, a 567 gram)



- 3.1.4. Stoper
- 3.1.5. Licznik
- 3.1.6. Gwizdek

3.2. Przygotowanie: zaznaczyć okrąg o średnicy 1.5 m.

3.3. Zasady

- 3.3.1. Zawodnicy podczas kożłowania mogą używać tylko jednej ręki.
- 3.3.2. Zawodnik w czasie zawodów może stać lub siedzieć w wózku inwalidzkim lub innym rodzaju siedzenia o zbliżonych rozmiarach.
- 3.3.3. Zawodnik rozpoczyna i kończy kożłowanie na sygnał gwizdka.
- 3.3.4. Zawodnik stara się wykonać jak najwięcej kożłów piłką w ciągu 60 sek.
- 3.3.5. Zawodnik podczas kożłowania musi pozostawać w wyznaczonym okręgu.
- 3.3.6. W przypadku, gdy piłka opuści okrąg, należy ją podać zawodnikowi w celu kontynuowania kożłowania.

3.4. Punktacja:

- 3.4.1. Jeden punkt jest przyznawany za każdy prawidłowy kożł w czasie 60 sekund.
- 3.4.2. Jeżeli piłka w czasie próby trzykrotnie wypadnie poza okrąg, zawodnik kończy konkurencję i zostaje mu zapisana liczba zdobytych do tego momentu punktów.

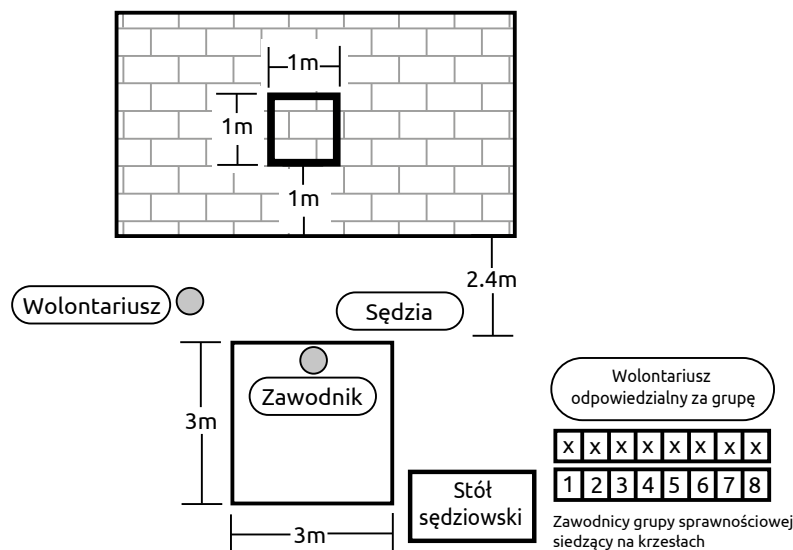
4. INDYWIDUALNY KONKURS SPRAWNOŚCI (IKS)

Indywidualny Konkurs Sprawności rozgrywany jest na dwóch poziomach.

4.1. Poziom pierwszy:

Składają się na niego 3 rodzaje aktywności (3 próby): podanie do celu, kożłowanie na odcinku 10 metrów oraz rzutu do kosza. Ostateczny wynik zawodnika określany jest przez dodanie wszystkich wyników osiągniętych w tych 3 próbach. Sportowcy są podzieleni na grupy sprawnościowe wg sumy wyników tych trzech prób. Każda próba jest rozgrywana z określoną liczbą i pozycją wolontariuszy, którzy będą kierować konkurencją. Aby zachować stałość oceny zawodników, zaleca się aby ci sami wolontariusze pozostali do końca zawodów na tych samych pozycjach (próbach).

4.1.1. Konkurencja #1: podanie do celu.



- 4.1.1.1. Cel: Określenie umiejętności podawania piłki koszykowej.
- 4.1.1.2. Sprzęt: Dwie piłki do koszykówki (dla kobiet i w zawodach juniorów może być zamiennie używana mniejsza piłka o obwodzie 72.4 centymetrów i wadze między 510, a 567 gram), płaska ściana, kreda lub taśma przyklepna, taśma miernicza.
- 4.1.1.3. Opis: Kwadrat o boku 1 m jest zaznaczony kredą lub taśmą na ścianie. Dolny bok kwadratu powinien znajdować się 1 m nad podłogą. Kwadrat o boku 3 m powinien być zaznaczony na podłodze w odległości 2.4 m od ściany. Zawodnik musi stać wewnątrz kwadratu. Oś kół wózka inwalidzkiego sportowca nie może przekroczyć linii 2,4 m od ściany. Zawodnik może wykonać 5 podań.
- 4.1.1.4. Punktacja
- 4.1.1.4.1. Zawodnik otrzymuje 3 punkty za trafienie w środek kwadratu.
- 4.1.1.4.2. Zawodnik otrzymuje 2 punkty za trafienie w bok kwadratu.
- 4.1.1.4.3. Zawodnik otrzymuje 1 punkt za trafienie w ścianę, nie trafiając w żadną część.
- 4.1.1.4.4. Zawodnik otrzymuje 1 punkt za złapanie piłki w powietrzu lub po jednym lub więcej odbiciach.
- 4.1.1.4.5. Zawodnik otrzymuje 0 punktów jeśli piłka odbije się od podłogi przed trafieniem w ścianę. Wynikiem tej próby będzie suma punktów ze wszystkich pięciu podań.

4.1.2. Konkurencja #2: Kozłowanie na odcinku 10 metrów.

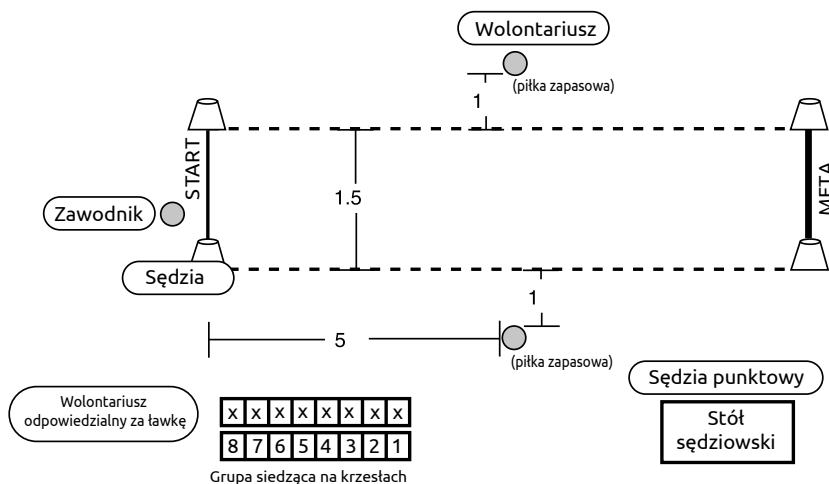
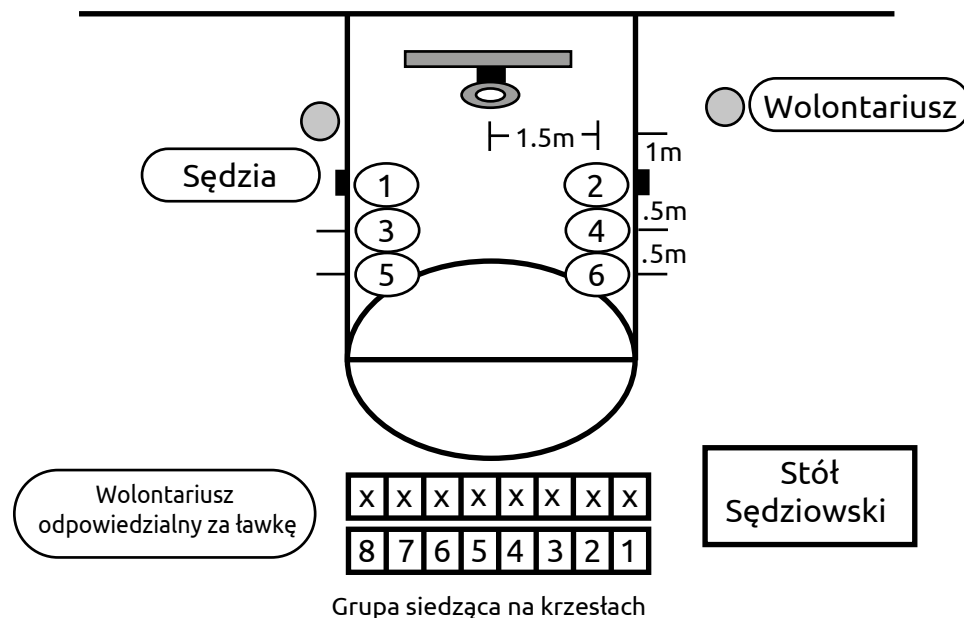


Tabela przeliczenia		
Sekundy		Punkty
0	-2	30
2.1	-3	28
3.1	-4	26
4.1	-5	24
5.1	-6	22
6.1	-7	20
7.1	-8	18
8.1	-9	16
9.1	-10	14
10.1	-12	12
12.1	-14	10
14.1	-16	8
16.1	-18	6
18.1	-20	4
20.1	-22	2
22.1 i ponad		1

- 4.1.2.1. Cel: Ocenic szybkość oraz umiejętność kozłowania piłki.
- 4.1.2.2. Opis: Sportowiec rozpoczyna kozłowanie z za linii pomiędzy dwoma pachotkami. Start następuje po gwizdku sędziego. Sportowiec kozłuje piłkę jedną ręką przez cały odcinek 10 metrów. Zawodnik na wózku inwalidzkiemu musi na zmianę wykonać dwa pchnięcia kół i dwa kozły. Sportowiec musi minąć linię mety pomiędzy pachotkami i w celu zakończenia kozłowania musi złapać piłkę. Jeśli sportowiec straci kontrolę nad piłką, zegar dalej liczy czas a sportowiec musi odzyskać piłkę. Jednakże, jeśli piłka wyleci poza strefę 1.5 m, sportowiec może podnieść najbliższą piłkę zapasową, bądź odzyskać swoją piłkę i kontynuować konkurencję.
- 4.1.2.3. Punktacja

- 4.1.2.3.1. Czas liczy się od komendy „start” do momentu kiedy zawodnik przekroczy linię mety pomiędzy dwoma pachotkami i złapie piłkę by zakończyć kozłowanie.
- 4.1.2.3.2. Jedno-sekundowa kara będzie nakładana za każdym razem kiedy zawodnik będzie wykonywał kozłowanie niepoprawnie (tj. kozłowanie dwoma rękoma, trzymanie piłki itp.).
- 4.1.2.3.3. Zawodnik ma dwie próby. Każda próba oceniana jest przez dodanie punktów karnych do ogólnego czasu i zamianę ich sumy na punkty według Tabeli Przeliczeniowej.
- 4.1.2.3.4. Ostateczny wynik w danej próbie, to lepszy wynik z dwóch prób, zamieniony na punkty. (W przypadku remisu, do określenia zdobytego miejsca znaczenie będzie miał uzyskany czas.)

4.1.3. Konkurencja #3: Rzut do kosza



- 4.1.3.1. Cel: Ocena umiejętności trafienia piłką do kosza.
- 4.1.3.2. Sprzęt: Dwie piłki do koszykówki (dla kobiet i w zawodach juniorów może być zamiennie używana mniejsza piłka o obwodzie 72.4 centymetrów i wadze między 510, a 567 gram), kreda lub taśma samoprzylepna, taśma miernicza oraz kosz na wysokości 3.05 m z możliwością regulacji (można obniżyć do 2,44 m dla młodszych zawodników).
- 4.1.3.3. Na podłodze zaznaczonych jest sześć punktów. Odległości każdego punktu mierzy się od miejsca będącego rzutem przodu obręczy kosza na podłogę. Punkty są zaznaczone tak, jak poniżej:
 - 4.1.3.3.1. #1 i #2 = 1.5 metra w prawo i lewo oraz 1 metr od kosza.
 - 4.1.3.3.2. #3 i #4 = 1.5 metra w prawo i lewo oraz 1,5 metra od kosza.
 - 4.1.3.3.3. #5 i #6 = 1.5 metra w prawo i lewo oraz 2 metry od kosza.
- 4.1.3.4. Punktacja
 - 4.1.3.4.1. Za każdy zdobyty kosz z punktów 1 i 2, przyznaje się 2 punkty.
 - 4.1.3.4.2. Za każdy zdobyty kosz z punktów 3 i 4, przyznaje się 3 punkty.

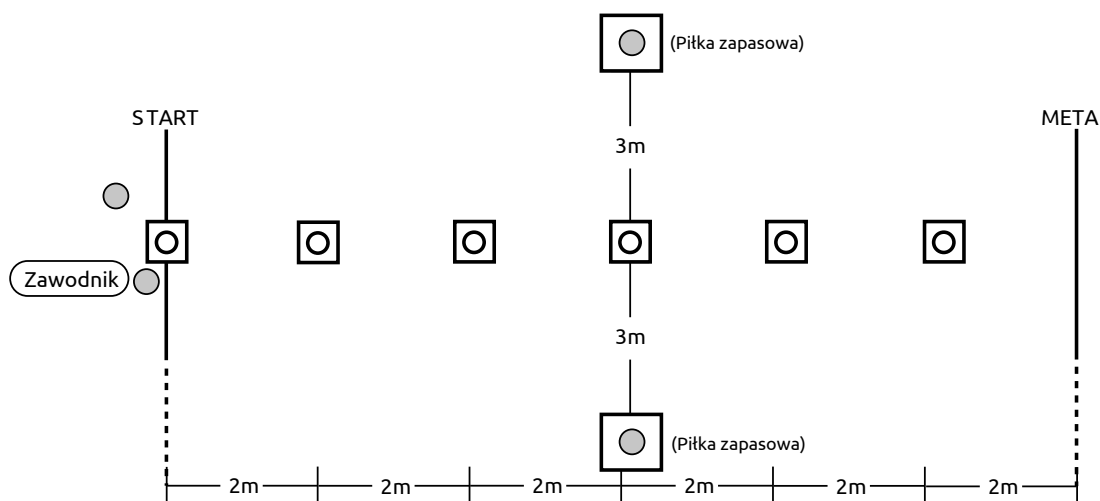


- 4.1.3.4.3. Za każdy zdobyty kosz z punktów 5 i 6, przyznaje się 4 punkty.
- 4.1.3.4.4. Za każdy rzut, który nie przejdzie przez kosz, ale uderzy bądź w tablicę, bądź w obręcz kosza, przyznaje się jeden punkt.
- 4.1.3.4.5. Ostateczny wynik stanowi sumę wszystkich punktów uzyskanych w 12 rzutach.
- 4.1.3.4.6. Końcowy wynik w Indywidualnym Konkursie Sprawności to suma wszystkich punktów uzyskanych w każdej z trzech konkurencji IKS.

4.2. Poziom drugi

Składają się na niego trzy aktywności (próby): Kozłowanie na odcinku 12 metrów, łapanie i podawanie oraz rzuty z dystansu. Ostateczny wynik jest rezultatem zsumowania punktów zdobytych przez zawodnika w każdej z prób. Zawodnicy są podzieleni na grupy sprawnościowe wg sumy wyników tych trzech prób. Każda próba jest rozgrywana z określoną liczbą i pozycją wolontariuszy, którzy będą kierować konkurencją. Aby zachować stałość oceny zawodników, zaleca się aby całe zawody były obsługiwane przez tych samych wolontariuszy.

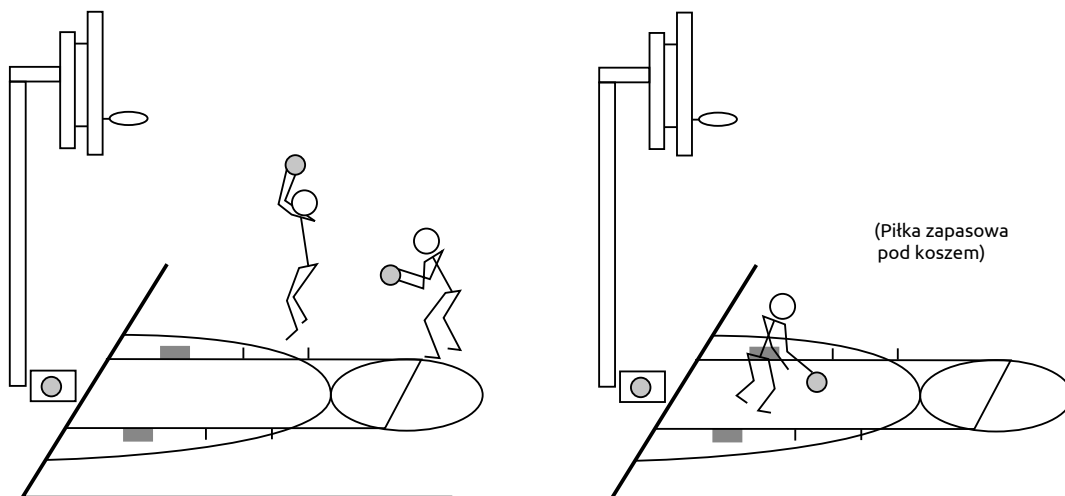
4.2.1. Konkurencja #1: Kozłowanie na odcinku 12 metrów



- 4.2.1.1. Cel: Ocenić szybkość oraz umiejętność kozłowania piłki.
- 4.2.1.2. Sprzęt: Meta, zgodne ze standardami tzw. pole trzech sekund, taśma samoprzylepna i dwie piłki koszykowe. Z jedną zawodnik rozpoczyna konkurencję, a druga jest potrzebna na wypadek, gdyby pierwsze wypadła z rąk i odskoczyła tak daleko, że nie opłaca się za nią biec.
- 4.2.1.3. Opis
 - 4.2.1.3.1. Zawodnik ma za zadanie kozłować piłkę wymijając ustawione wzdłuż linii przeszkody pachołki na zmianę raz z lewej raz z prawej strony. Przeszkody są ustawione co 2 metry na długości 12 metrów.
 - 4.2.1.3.2. Nie ma znaczenia z której strony zawodnik zacznie, istotne jest, by pokonywał przeszkody na zmianę.
 - 4.2.1.3.3. Po ominięciu ostatniej przeszkody (ostatni pachołek), zadaniem zawodnika jest ominięcie pachołka, zawrócenie i powtórzenie slalomu między pachołkami. Ten proces jest powtarzany aż do zakończenia limitu czasowego. Punkt jest odbierany za każdy ominięty pachołek.
 - 4.2.1.3.4. Dodatkowe piłki są umieszczone na podłodze tak, żeby wracający na linię startu zawodnik mógł z łatwością wznowić/kontynuować zadanie.

- 4.2.1.3.5. Na wykonanie tego zadania zawodnicy mają 60 sekund. Jeśli ktoś straci kontrolę nad piłką, czas nie zostaje wstrzymany.
- 4.2.1.3.6. Zawodnik ma prawo odzyskać piłkę lub podnieść najbliższą piłkę „zapasową” i włączyć się powrotem do gry w każdym miejscu wzdłuż trasy slalomu.
- 4.2.1.4. Liczenie czasu
- 4.2.1.4.1.1. Na ukończenie próby jest 60 sekund.
- 4.2.1.5. Punktacja: Za prawidłowe minięcie każdego słupka przyznawany jest 1 punkt. (Przykładowo jeśli zawodnik zdoła przebiec całą trasę koźlując oraz omijając poprawnie pachołki i umieści piłkę na linii końcowej, otrzymuje 5 punktów. Zawodnik musi koźlować poprawnie i kontrolować piłkę między przeszkodami, tak by móc je płynnie mijać). Ostateczny wynik zawodnika jest obliczany na podstawie ilość poprawnie ominiętych pachołków na trasie w czasie 60 sekund.
- 4.2.1.6. Obsługa
- 4.2.1.6.1. Wolontariusze kierują testem i nie mogą w żaden sposób utrudniać/ ułatwiać wykonywania go żadnemu zawodnikowi. Wolontariusz A jest odpowiedzialny za wyjaśnienie każdego zadania stojącego przed zawodnikami, podczas gdy wolontariusz B je demonstruje. Wolontariusz A wręcza piłkę zawodnikowi, który ma przystąpić do testu, pyta go o gotowość i mówi „na miejsce, gotowy, start!” a następnie liczy ile pachołków udało się zawodnikowi poprawnie ominąć w ciągu 60 sekund.
- 4.2.1.6.2. Wolontariusze B i C stojący przy zapasowych piłkach są odpowiedzialni za ich podawanie i układanie na miejscu za każdym razem, kiedy któremuś zawodnikowi piłka „ucieknie”. Wolontariusz D liczy czas, sprawdza i zapisuje wyniki. Wolontariusze są odpowiedzialni tylko za przebieg testu na wyznaczonym im obszarze.

4.2.2. Konkurencja #2: Rzut z dystansu



- 4.2.2.1. Cel: sprawdzenie możliwości zawodników w zakresie oddawania rzutów do kosza.
- 4.2.2.2. Wyposażenie: Kosz, pole rzutów osobistych („trzech sekund”) zgodne z przepisami, taśma samoprzylepna, dwie piłki do koszykówki – 1-sza, którą zawodnik rozpoczyna grę, i zapasowa na wypadek gdyby zawodnikowi „uciekła” pierwsza piłka.



4.2.2.3. Opis

- 4.2.2.3.1. Zawodnik stoi na połączeniu linii tworzących pole rzutów osobistych („3 sek.”) z prawej bądź lewej strony.
- 4.2.2.3.2. Po kozłowaniu zawodnik oddaje rzut spoza łuku 2.75. Ta próba musi być podjęta z jakiegokolwiek miejsca poza łukiem 2.75 metra zaznaczonym kropkowaną linią. Ten łuk przecina się z linią rzutów osobistych.
- 4.2.2.3.3. Niezależnie od trafienia lub nie w poprzedniej próbie, zawodnik zbiera piłkę i kozłuje gdziekolwiek poza łuk 2.75 metra i podejmuje następną próbę rzutu do kosza.
- 4.2.2.3.4. Zawodnik powinien w ten sposób zaliczyć jak najwięcej trafień w czasie 60-sekundowej próby.

4.2.2.4. Czas: 60 sekund na każdą próbę.

4.2.2.5. Punktacja: Za każde trafienie do kosza w dozwolonym czasie zawodnik otrzymuje 2 punkty.

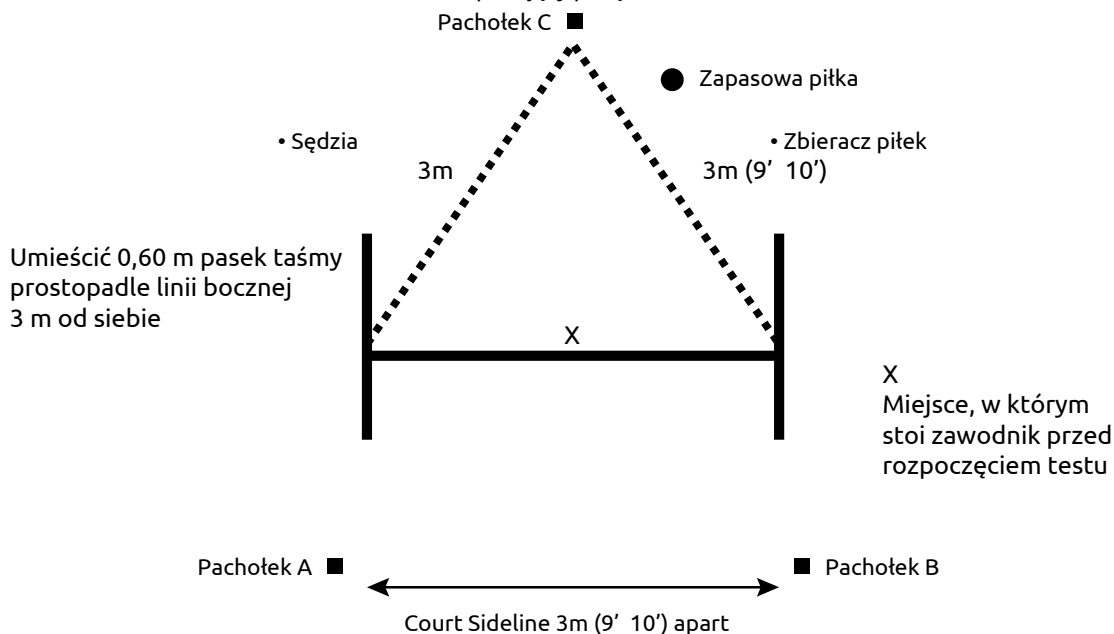
4.2.2.6. Obsługa

- 4.2.2.6.1. Wolontariusze odpowiedzialni za przebieg próby nie mogą przeszkadzać zawodnikom wykonującym test. Jeden z wolontariuszy omawia wykonanie zadania, podczas gdy drugi demonstruje ćwiczenie.
- 4.2.2.6.2. Przed rozpoczęciem próby jeden z wolontariuszy podaje piłkę, następnie wydaje komendę do rozpoczęcia i liczy zdobyte punkty.
- 4.2.2.6.3. Drugi wolontariusz w przypadku, gdy zawodnikowi ucieknie piłka, przynosi ją i układa w wyznaczonym punkcie. Zawodnik bierze wówczas piłkę zapasową. Trzeci wolontariusz kontroluje czas i zapisuje wyniki.
- 4.2.2.6.4. Wolontariusze są odpowiedzialni tylko za przebieg testu na wyznaczonym im obszarze.

4.2.3. Konkurencja #3: Chwywanie i podawanie piłki

4.2.3.1. Cel: ocena umiejętności zawodnika w łapaniu piłki i wykonywaniu podań.

Linia boczne 3m od siebie • Wolontariusz podający piłkę





- 4.2.3.2. Sprzęt
 - 4.2.3.2.1. 3 pachołki, 2 piłki do kosza, taśma samoprzylepna, gwizdek, stolik sędziowski i zegar.
 - 4.2.3.2.2. Dwa paski taśmy o długości 60 cm przyklejamy prostopadle do linii bocznej (taka by ją przecinały) w odległości 3 metrów od siebie, miejsca gdzie stoją pachołki A i B. Pachołek C ustawiamy w odległości 3 metrów od każdego końca wyznaczonego fragmentu linii bocznej, tworząc trójkąt.
 - 4.2.3.2.3. Mały krzyżyk zrobiony z taśmy przyklepionej między pachołkami A i B w miejscu, w którym ma stać zawodnik przed rozpoczęciem testu.
 - 4.2.3.2.4. Wolontariusz podający piłkę stoi za pachołkiem C.
 - 4.2.3.2.5. Zapasowa piłka znajduje się w pobliżu pachołka C.
- 4.2.3.3. Opis
 - 4.2.3.3.1. Na początku zawodnik podaje piłkę do wolontariusza i biegnie do pachołka A lub B.
 - 4.2.3.3.2. W momencie gdy zawodnik zbliża się do linii końcowej, wolontariusz podaje mu piłkę.
 - 4.2.3.3.3. Zawodnik MUSI dotykać przynajmniej JEDNĄ stopą linii końcowej w momencie złapania piłki.
 - 4.2.3.3.4. Zawodnik musi złapać piłkę a następnie podać ją z powrotem zza linii końcowej. Wystarczy, że jedna stopa zawodnika będzie dotykała podłoża, ale obydwie muszą być za linią końcową w momencie odrzucenia piłki wolontariuszowi.
 - 4.2.3.3.5. Po odrzuceniu piłki do wolontariusza zawodnik powinien jak najszybciej dostać się do przeciwległego pachołka, gdzie znowu będzie musiał chwycić i oddać piłkę wolontariuszowi.
 - 4.2.3.3.6. Zawodnik powtarza tę czynność przez 60 sekund.
 - 4.2.3.3.7. W przypadku sportowców o mniejszych możliwościach/umiejętnościach dopuszczalne jest kosztowanie piłki przed jej chwyceniem przez zawodnika.
- 4.2.3.4. Czas: 60 sekund na każdą próbę.
- 4.2.3.5. Punktacja
 - 4.2.3.5.1. Za każde poprawne podanie piłki wolontariuszowi przyznawany jest 1 punkt. (Podanie musi być wykonane tak, by dało się złapać piłkę)
 - 4.2.3.5.2. Za każde udane złapanie piłki podanej zawodnikowi przez wolontariusza przyznawany jest 1 punkt. (np. bez upuszczenia piłki)
 - 4.2.3.5.3. Zawodnik musi kontrolować piłkę, jeśli chce dobrze wykonać zadanie.

5. ZESPOŁOWE UMIJĘTNOŚCI KOSZYKARSKIE

5.1. Sprzęt

- 5.1.1. Dwie piłki do koszykówki. (W rozgrywkach kobiet i juniorów może być stosowana mniejsza piłka o obwodzie 72,4 cm oraz wadze 510-567 gram).
- 5.1.2. Taśma miernicza.
- 5.1.3. Taśma samoprzylepna lub kreda.
- 5.1.4. Tablica do koszykówki z regulowaną wysokością (niższy kosz, z obręczą na wysokości 2.44 metra, może być używany w rozgrywkach młodzieżowych).
- 5.1.5. Protokół.



5.1.6. Tablica wyników.

5.2. Przygotowania

- 5.2.1. Zaznaczyć 5 punktów na podłodze podobnie do obszaru obrony 2-1-2 z graczami ustawionymi 4 metry od siebie (zobacz diagram).
- 5.2.2. Zaznaczyć punkt numer 5 dwa metry od punktu znajdującego się bezpośrednio pod koszem.
- 5.2.3. Trener powinien przedstawić listę zawodników przed rozpoczęciem konkurencji.
- 5.2.4. Drużyny powinny mieć stroje z numerami.

5.3. Zasady

- 5.3.1. Kierownik konkurencji powinien określić liczbę rozgrywanych gier. Dwie pięcioosobowe drużyny ustawiają się po przeciwległych stronach boiska. W tym samym czasie tylko jedna drużyna może prowadzić grę.
- 5.3.2. Gra składa się z dwóch części, z których każda ma 5 rund. Podczas każdej części, gracze zajmują kolejno jedną z pięciu pozycji.
- 5.3.3. Każdy gracz z pięcioosobowej drużyny próbuje złapać piłkę, a następnie rzucić ją do gracza ustawionego na następnej pozycji.
- 5.3.4. Prowadzący konkurencję powinien podać piłkę graczowi na pozycji 1 w celu rozpoczęcia rundy.
- 5.3.5. Gracz na pozycji 1 powinien rzucić piłkę do gracza na pozycji 2. Gracz na pozycji 2 rzuca piłkę do gracza na pozycji 3. Kolejne rzuty trwają do momentu kiedy piłka dojdzie do gracza na pozycji 5.
- 5.3.6. Zawodnicy mogą podawać piłkę w dowolny sposób ale każdy z graczy musi przekazywać ją w kolejności numerycznej. Dopuszcza się odbicie od podłogi pod warunkiem, że jest tylko jedno w czasie podania.
- 5.3.7. Jeśli piłka jest podana niecelnie, zawodnik bądź prowadzący mogą odzyskać piłkę. Jednakże zawodnik musi powrócić na swoją pozycję nim rzuci piłkę do następnego gracza. Za prawidłowe podanie piłki rozumie się podanie piłki w obrębie wyznaczonej pozycji.
- 5.3.8. Zawodnik stojący na pozycji 5 ma tylko jedną próbę rzutu do kosza.
- 5.3.9. „Wsady z góry” są niedozwolone. Zawodnik nie otrzymuje punktu jeśli wykona wsad piłki.
- 5.3.10. Zawodnik stojący na pozycji 5 ma tylko jedną próbę rzutu do kosza.
- 5.3.11. Po próbie zdobycia kosza przez gracza na pozycji 5, runda zostaje zakończona.
- 5.3.12. Po zakończeniu pełnej rundy przez pierwszą drużynę, druga drużyna zacznie swoją rundę.
- 5.3.13. Gracze zmieniają swoje ustawienie na następną pozycję po każdej rundzie.
- 5.3.14. Rundy powinny być prowadzone przemiennie przez każdą z drużyn aż do zakończenia każdej części.
- 5.3.15. Po zakończeniu 5-tej części następuje 5-cio minutowa przerwa.
- 5.3.16. Po przerwie drużyny zmieniają boiska i rozgrywają kolejnych pięć rund.
- 5.3.17. Zmiana zawodników może nastąpić tylko po zakończeniu rundy.
- 5.3.18. Trenerzy powinni pozostawać na liniach bocznych, które znajdują się min. 4 metry od pozycji 2 i 4. Trenerzy mogą dawać swoim graczom sygnały lub instrukcje słowne. Głuchym sportowcom można pomóc ustawiając ich.

5.4. Punktacja

- 5.4.1. Drużyna otrzymuje jeden punkt za każde poprawne podanie.
- 5.4.2. Drużyna otrzymuje jeden punkt za każdy udany chwyt piłki.
- 5.4.3. Drużyna otrzymuje dwa punkty za każdy zdobyty kosz.
- 5.4.4. Premia 1-go punktu jest przyznawana za pozytywnie zakończoną całą rundę podawania i chwytania piłki.
- 5.4.5. Maksymalna liczba punktów, które może zdobyć jedna drużyna w czasie jednej połowy wynosi 55.



- 5.4.6. Ostateczny wynik drużyny jest określany przez dodanie wyników każdej z dziesięciu rund.
- 5.4.7. Drużyna ze zdobytą największą liczbą punktów wygrywa.
- 5.4.8. W przypadku remisu decyduje dogrywka. Zwycięża drużyna, która w dodatkowej rundzie zdobędzie więcej punktów.

6. ROZGRYWKI DRUŻYNOWE

6.1. Podział na grupy sprawnościowe

- 6.1.1. Główny trener drużyny musi przedstawić przed zawodami wyniki dwóch Testów Oceny Sprawności Drużyny (TOSD), składających się np. z: kożłowania i rzutu z dystansu, każdego zawodnika dołączone do listy zgłoszonych zawodników.
- 6.1.2. (Testy te są tylko do określenia poziomu sportowego drużyny nie są zaś konkurencją medalową. Informacji odnośnie testów TOSD należy szukać w SEKCJI D).
- 6.1.3. Trener główny musi również wskazać swoich pięciu najlepszych pod względem umiejętności na boisku graczy, oznaczając ich gwiazdką przy nazwisku w protokole.
- 6.1.4. „Poziom sportowy drużyny” powinien być określony poprzez dodanie wyników siedmiu najlepszych graczy, a następnie podzielenie przez siedem.
- 6.1.5. Drużyny powinny być grupowane zgodnie z wynikami TOSD i z uwzględnieniem dodatkowych umiejętności podawania, kożłowania i rzucania.
- 6.1.6. Następnie, powinna być przeprowadzona runda (lub rundy) gier obserwowanych, kończąca proces podziału na grupy sprawnościowe.
- 6.1.7. W rundzie gier obserwowanych każda drużyna powinna zagrać jeden lub więcej meczy trwających nie krócej niż sześć minut każdy.
 - 6.1.7.1. Drużyny mogą być przenoszone z grupy do grupy w celu utrzymania podobnego poziomu konkurencyjności. Komisja podziału na grupy sprawnościowe zastrzega sobie prawo do dostosowania podziału na grupy sprawnościowe przed rozpoczęciem rozgrywek finałowych.
 - 6.1.7.2. Każda próba jest podejmowana 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 przysługuje jej odwołanie.
- 6.1.8. Podczas każdego meczu zagrać muszą wszyscy zawodnicy z danej drużyny.

6.2. 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.

- 6.2.1. Długość gry może być ustalana według uznania kierownika zawodów.
- 6.2.2. Zegar 24 sekund lub 30 sekund może być użyty według uznania organizatorów zawodów.
- 6.2.3. Gracz może zrobić 2 kroki więcej niż pozwalają przepisy narodowego związku koszykówki. Jednakże jeśli w wyniku tych dodatkowych 2 kroków zdobędzie on kosz, minie lub ucieknie przed obroną sędziowie powinni odgwizdać przekroczenie przepisów.
- 6.2.4. Zawodnik wykonujący rzut wolny ma na jego oddanie 10 sekund od momentu, w którym otrzymał piłkę.
- 6.2.5. Podczas rozpoczęcia spod kosza, piłka może przekroczyć linię połowy boiska.
- 6.2.6. Zasada trzech sekund jest stosowana wtedy, gdy drużyna atakująca znajduje się w strefie podkoszowej przeciwnika.



- 6.2.7. W sytuacji popełnienia 7-ego faulu przez jedną drużynę w czasie jednej połowy, drugiej drużynie przysługują dwa rzuty wolne po każdym następnym faulu.
- 6.2.8. Wszystkie akcesoria medyczne muszą być zatwierdzone przed meczem. Do akcesoriów 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 celu noszenia akcesorium oraz jego budowy, co może pomóc w ocenie ryzyka podczas gry.

6.3. Skład i drużyna

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

6.4. Ważne przepisy: Ważnym przekroczeniem przepisów jest podwójny kozioł.

6.5. Stroje

- 6.5.1. Wszyscy zawodnicy mają obowiązek noszenia strojów do koszykówki ze swoimi numerami i butów sportowych z płaską gumową podeszwą.
- 6.5.2. Wszystkie stroje powinny mieć jednakowy wygląd.
- 6.5.3. Jeśli zawodnik używa podkoszulka, to musi on być dopasowany kolorystycznie do góry stroju (nie do spodenek). 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).
- 6.5.4. Nakrycie głowy – jeśli wynika ono z przyczyn związanych z religią, musi to być zgłoszone przed zawodami i spełniać takie same standardy bezpieczeństwa jak nakrycie głowy o charakterze medycznym. Powinno ono być wykonane z jednolitego materiału w jednym kolorze i bez żadnych ozdób takich, jak cekiny, zawieszki i in. Jedyny wyjątek stanowi sytuacja, w której zawodnik nosi opaskę nie szerszą niż 5 cm, bez ozdób, w jednolitym kolorze, elastyczną i z fibry. Takie opaski mogą być stosowane. Gumka lub inny elastyczny materiał może być użyty do spięcia włosów i nie musi pasować kolorystycznie do stroju. Opaski są również dozwolone. Jeżeli zawodnik ze względów medycznych musi zakrywać głowę chustą lub innym nakryciem głowy musi dostarczyć odpowiednie zaświadczenie lekarskie, następnie takie nakrycie głowy musi zostać dopuszczone jako nie stwarzające zagrożenia dla innych zawodników w trakcie gry i również musi być tak przymocowane do głowy aby nie spadało w trakcie gry.
- 6.5.5. Zawodnicy, którzy nie zastosują się do powyższych regulacji, nie będą dopuszczani do gry.

7. KOSZYKÓWKA UPROSZCZONA NA POŁOWIE BOISKA: GRA 3-NA-3

7.1. Podział na grupy sprawnościowe

- 7.1.1. Główny trener drużyny musi przedstawić przed zawodami wyniki Testu Oceny Sprawności Drużyny (TOSD) m. in. w koźlowaniu i rzutach z dystansu, załączone do zgłoszenia każdego z zawodników.
- 7.1.2. Trener główny musi również wskazać swoich trzech najlepszych pod względem umiejętności na boisku graczy, oznaczając ich gwiazdką przy nazwisku w protokole.
- 7.1.3. „Poziom sportowy drużyny” powinien być określony poprzez dodanie wyników czterech najlepszych graczy, a następnie podzielenie przez cztery.
- 7.1.4. Drużyny powinny być grupowane zgodnie z wynikami drużyn TOSD.
- 7.1.5. Następnie, powinna być przeprowadzona runda gier obserwowanych, kończąca proces tworzenia grup sprawnościowych.
 - 7.1.5.1. W rundzie gier obserwowanych, drużyny zagrają jeden lub więcej meczy, trwających nie dłużej niż sześć minut każdy.



- 7.1.5.1.1. Drużyny mogą być przenoszone z grupy do grupy w celu utrzymania podobnego poziomu konkurencyjności. Komisja podziału na grupy sprawnościowe zastrzega sobie prawo do dostosowania podziału na grupy sprawnościowe przed rozpoczęciem rozgrywek finałowych.
- 7.1.5.1.2. Każda próba jest podejmowana 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 przysługuje jej odwołanie.

7.1.6. W każdej drużynie muszą zagrać wszyscy zawodnicy.

7.2. Cel

- 7.2.1. Koszykówka uproszczona może być wykorzystana jako środek do zwiększenia liczby drużyn w zawodach Olimpiad Specjalnych.
- 7.2.2. Jest to także sposób stopniowego wprowadzania zawodników o niskim poziomie umiejętności do gry na pełnowymiarowym boisku.
- 7.2.3. Jednak w miarę możliwości powinno się dążyć do gry w regularną koszykówkę zgodnie z zasadami narodowego związku koszykówki.

7.3. Boisko i wyposażenie

- 7.3.1. Do gry uproszczonej może być używana każda połowa boiska do koszykówki. Boisko wyznaczone będzie przez linię końcową pod koszem, dwiema liniami bocznymi oraz linią połowy boiska.
- 7.3.2. Każdy zespół powinien być ubrany w jednakowe koszulki. Koszulki zespołu powinny mieć jednakowy kolor z przodu i z tyłu. Każdy zawodnik powinien posiadać numer z przodu i z tyłu koszulki napisany cyframi arabskimi, o wysokości co najmniej 20 cm z tyłu i 10 cm z przodu oraz o grubości nie mniejszej niż 2 cm. Wszystkie numery powinny być zgodne ze specyfikacją narodowego związku koszykówki.

7.4. Drużyny i zawodnicy

- 7.4.1. Drużyna może się składać z pięciu zawodników w tym trzech grających i dwóch rezerwowych.
- 7.4.2. Koszykówka uproszczona jest grą trzech na trzech. Każda drużyna musi rozpocząć grę trzema zawodnikami. Podczas gry na boisku może być mniej zawodników (z powodu kontuzji lub choroby), ale podczas rozpoczęcia gry na boisku musi być 3 graczy jednej drużyny. W grach zunifikowanych jest jeden zawodnik i jeden partner. Ilość zawodników w drużynie nie może spaść poniżej dwóch, w przeciwnym wypadku drużyna oddaje mecz walkowerem.

7.5. Gra

- 7.5.1. Mecz trwa do 20 minut lub do momentu gdy jeden z zespołów zdobędzie 20 punktów. Rzut z pola wart jest dwa punkty, chyba że wykonany został zza linii trzech punktów, wtedy drużyna zdobywa trzy punkty.
 - 7.5.1.1. W koszykówce uproszczonej podobnie jak w zwykłej liczy się czas „żywej gry”. Zegar jest zatrzymywany przy wszystkich przerwach w grze.
 - 7.5.1.2. Gra rozpoczyna się rzutem monety w celu określenia drużyny, która będzie pierwsza w posiadaniu piłki. Nie ma wznowienia gry przez rzut sędziowski. Wszystkie sporne piłki są wznawiane przez drużyny na przemian licząc od pierwszego wznowienia po rzucie monetą.
 - 7.5.1.3. Wygraną drużyną jest ta, która pierwsza zdobędzie 20 punktów lub uzyska wyższy wynik w czasie 20 minut gry.



- 7.5.1.4. W przypadku gdy z powodu remisu, konieczna będzie dogrywka, gra rozpocznie się rzutem monety w celu określenia drużyny wznawiającej grę. Po regularnym czasie gry i po każdej dogrywce powinna być 1-minutowa przerwa. Czas przewidziany na dogrywkę wynosi 3 minuty. Liczy się wyłącznie czas „żywej gry”.

7.6. Zawody

- 7.6.1. Wznowienie gry spoza linii boiska może nastąpić po podaniu od sędziego.
- 7.6.2. Czasem „martwym” nazywamy czas po odgwizdaniu faulu, wykroczenia, zdobytego kosza lub z innych powodów, do wznowienia gry.
- 7.6.3. Po zdobyciu kosza grę wznawia drużyna, która go utraciła. Jeśli jednak gracz jest faulowany w momencie rzutu i zdobywa kosza, kosz jest uznany a drużyna, której zawodnik był faulowany zatrzymuje piłkę.
- 7.6.4. Miejsce wyrzutu piłki (w przypadku fauli, wykroczeń, autów, zdobytych koszy i przerw) znajduje się za linią w polu rzutów osobistych i jest oznaczone znakiem „X”. Osoba wrzucająca piłkę znajduje się w miejscu wyrzutu; pozostali gracze mogą nadal grać w obronie na każdego defensywnego przeciwnika zmierzającego w ich kierunku.
- 7.6.5. Przy każdej zmianie posiadania piłki drużyna, która właśnie przejęła piłkę musi wycofać ją poza pole rzutów osobistych przed wykonaniem rzutu do kosza. Piłka bądź stopa gracza posiadającego piłkę musi dotknąć linię pola rzutów osobistych lub ją przekroczyć.
- 7.6.6. Wykroczenie ma miejsce wtedy, gdy obrona, która przejęła piłkę stara się uzyskać punkt nie wycofawszy piłki poza pole rzutów osobistych (3sek). Jeżeli obrona próbuje oddać strzał po przejściu piłki bez wrócenia do linii rzutów wolnych, martwą piłkę przejmuje atak, gra wznawiana jest z punktu „X”.
- 7.6.7. Zmiana zawodników może mieć miejsce w momencie „martwego czasu”. Kiedy jedna z drużyn dokonuje zmiany zawodnika, druga drużyna musi mieć również możliwość wymiany zawodnika. Gracze wchodzący do gry muszą zgłosić się do stołu sędziowskiego i czekać na znak do wejścia na boisko od sędziego.
- 7.6.8. Drużynie przysługują dwie 60-cio sekundowe przerwy, w czasie których zatrzymywany jest zegar. Sędzia ma prawo zrobić przerwę w przypadku kontuzji gracza. Sędzia ma prawo zatrzymać zegar wg własnego uznania i zaleca się, żeby korzystać z tej możliwości. Np. nie zatrzymując zegara podczas gdy piłka jest poza grą daje niestuszną przewagę jednej z drużyn.
- 7.6.9. Gra jest zatrzymana, gdy gracze przeciwnych drużyn obejmują obiema rękoma piłkę tak mocno, że przejęcie jej jest możliwe tylko przy użyciu siły. Piłka przyznawana jest drużynie wg zasady przemienności wznowienia gry w przypadku piłek spornych
- 7.6.10. Na boiskach gdzie konstrukcja nośna kosza znajduje się w obrębie boiska, sytuacja w której gracz dotyka konstrukcji kosza nie jest uznawana za autową pod warunkiem, że w pełni kontroluje piłkę. Jeśli piłka dotyka konstrukcji uznawane jest to za aut. Żaden gracz nie może wykorzystać konstrukcji do osiągnięcia przewagi nad przeciwnikiem.
- 7.6.11. Zawodnicy i trenerzy mogą poprosić o przerwę słownie lub gestem. Wówczas sędzia może spełnić taką prośbę.

7.7. Faule i rzuty osobiste

- 7.7.1. Faul jest to przekroczenie przepisów poprzez nieprawidłowy kontakt fizyczny z przeciwnikiem, bądź niesportowe zachowanie. Karany jest zawodnik atakujący.
- 7.7.2. W przypadku fauli (osobistych, zwykłych i technicznych), drużyna faulowana przejmuje piłkę w wyznaczonym polu rzutów osobistych. Jeśli gracz jest sfaulowany w trakcie wykonywania rzutu i zdobywa kosza, to punkt jest uznawany. Drużyna sfaulowana zatrzy-



muje również piłkę. Nie przyznaje się w tych przypadkach rzutów osobistych. Wznowie-
nie następuje z pola, zgodnie z rysunkiem. (Spójrz diagram poniżej).

- 7.7.3. Nie ma limitu fauli indywidualnych i drużynowych (w grze 3 na 3 na połowie boiska). Jed-
nakże rezultatem złego zachowania będzie ostrzeżenie dla zawodnika i trenera. Powta-
rzające się złe zachowanie, zachowanie skandaliczne i umyślne faulowanie karane będzie
usunięciem z boiska.
- 7.7.4. Zawodnik drużyny atakującej, także wykonujący rzut, może przebywać w polu rzutów
osobistych tylko przez trzy sekundy. Karą za przekroczenie tego przepisu jest strata po-
siadania piłki.
- 7.7.5. Gracz wznawiający grę, ma na to 5 sekund. Karą za przekroczenie 5 sekund jest utrata piłki.

7.8. Ważne przepisy

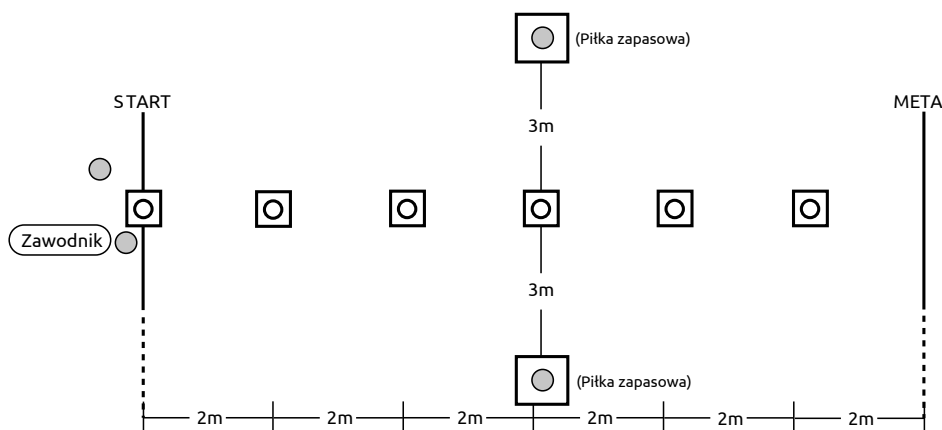
- 7.8.1. Należy egzekwować karę za przewinienie „podwójnego kozła”.
- 7.8.2. Dotyczy możliwych adaptacji:
- 7.8.3. Gracz może zrobić 2 kroki ponad to co jest dozwolone. Jednakże jeśli gracz zdobędzie
kosz minie lub ucieknie przed obroną w wyniku tych 2 dodatkowych kroków i uzyskuje
przez to przewagę jego zespół, sędzia powinien odgwizdać przewinienie.

7.9. Rozgrywki drużyn zunifikowanych

- 7.9.1. Gra drużynowa drużyn zunifikowanych (także gra 3 na 3)
 - 7.9.1.1. W składzie drużyn musi być proporcjonalna liczba zawodników i partnerów.
 - 7.9.1.2. Drużyna 3 na 3: liczebność zespołu może spaść poniżej 3 po rozpoczęciu gry z po-
wodu kontuzji lub choroby zawodnika, pod warunkiem że podczas rozpoczęcia gry na
boisku będzie 3 zawodników. Na boisku musi się znajdować jeden zawodnik i jeden
partner. Nieprzestrzeganie te zasady oznacza oddanie meczu walkowerem.
 - 7.9.1.3. Drużyna 5 na 5: Podczas rozpoczęcia gry na boisku musi znajdować się 5 zawod-
ników każdej drużyny. Zgodnie z przepisami narodowego związku koszykówki
grę może kontynuować drużyna, w której jest co najmniej dwóch zawodników,
by nie oddać jej walkowerem. Dozwolone są następujące kombinacje składowe: 3
zawodników i 2 partnerów, 2 zawodników i 2 partnerów, 2 zawodników i 1 part-
ner, 1 zawodnik i 1 partner. Nieprzestrzeganie tego przepisu oznacza oddanie
wyniku walkowerem.
 - 7.9.1.4. Każda drużyna musi mieć odpowiadającego za graczy dorosłego trenera, który
nie bierze bezpośredniego udziału w grze.

8. TEST OCENY SPRAWNOŚCI DRUŻYNY (TOSD)

8.1. TOSD – Kozłowanie





- 8.1.1. Przygotowania: Test najlepiej jest przeprowadzić na boisku do koszykówki wzdłuż linii bocznej lub środkowej. Potrzebnych jest też 6 pachotków, taśma samoprzylepna i 4 piłki. (3 zapasowe).
- 8.1.2. Czas: 60 sekund na jedną próbę.
- 8.1.3. Test
 - 8.1.3.1. Zawodnik jest poinstruowany by kozłować piłkę, mijając na zmianę z prawej i lewej strony 6 pachotków ustawionych w linii, w odległości 2 metrów od siebie, na dystansie 12 metrów.
 - 8.1.3.2. Zawodnik może zacząć od prawej lub lewej strony pierwszej przeszkody, ale musi mijać je na zmianę.
 - 8.1.3.3. Kiedy ostatnia przeszkoda jest ominięta i gracz dobiega do linii mety, odkłada piłkę, biegnie sprintem do linii startu, chwytą następną piłkę i powtarza slalom.
 - 8.1.3.4. Zawodnik kontynuuje slalom do momentu upłynięcia 60 sekund.
 - 8.1.3.5. Jeśli zawodnik traci kontrolę nad piłką, zegar dalej odmierza czas.
 - 8.1.3.6. Może on odzyskać piłkę lub złapać najbliższą zapasową, może wrócić ponownie do biegu (slalomu) w dowolnym miejscu.
- 8.1.4. Punktacja:
 - 8.1.4.1. Jeden punkt przyznawany jest za każde minięcie punktu pomiędzy dwiema przeszkodami. (np.: jeśli zawodnik pomyślnie kozłując od linii startu minie wszystkie przeszkody, umieści piłkę na linii mety, przyznaje mu się 5 punktów,
 - 8.1.4.2. aby otrzymać punkt za pomyślne minięcie pachotka, musi on prawidłowo kozłować i kontrolować piłkę podczas biegu).
 - 8.1.4.3. Wynik zależny jest od liczby prawidłowo miniętych pachotków w ciągu 60 sekund.
- 8.1.5. Obsługa:
 - 8.1.5.1. Wolontariusze odpowiedzialni za przebieg próby nie mogą przeszkadzać zawodnikowi wykonującemu test.
 - 8.1.5.2. Rozpoczynamy próbę od tego, że jeden z wolontariuszy omawia wykonanie, podczas gdy drugi demonstruje ćwiczenie.
 - 8.1.5.3. Przed rozpoczęciem próby jeden z wolontariuszy podaje piłkę, wydaje komendę do rozpoczęcia i liczy ile pachotków prawidłowo minął zawodnik w ciągu 60 sekund.
 - 8.1.5.4. 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.
 - 8.1.5.5. Czwarty wolontariusz kontroluje czas i zapisuje wyniki.
 - 8.1.5.6. Wolontariusze są odpowiedzialni tylko za przebieg testu na wyznaczonym im obszarze.

8.2. TOSD – Rzut z dystansu

- 8.2.1. 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”.
- 8.2.2. Czas: jedna próba trwa 60 sekund.
- 8.2.3. Test
 - 8.2.3.1. 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.
 - 8.2.3.2. Próba musi być podjęta w jakimkolwiek miejscu poza łukiem 2.75 m zaznaczonym kropkowaną linią.



- 8.2.3.3. Niezależnie od trafienia lub nie w poprzedniej próbie, kosztuje on gdziekolwiek poza łuk przed podjęciem następnego próby zdobycia kosza.
- 8.2.3.4. Zawodnik powinien zdobyć maksymalną liczbę koszy w sposób opisany powyżej, w przeciągu 1-minutowej próby.
- 8.2.4. Punktacja
 - 8.2.4.1. Za każdy zdobyty kosz zalicza się 2 punkty.
- 8.2.5. Obstuga
 - 8.2.5.1. Wolontariusze odpowiedzialni za przebieg próby nie mogą przeszkadzać zawodnikowi wykonującemu test.
 - 8.2.5.2. Rozpoczynamy próbę od tego, że jeden z wolontariuszy omawia wykonanie, podczas gdy drugi demonstruje ćwiczenie.
 - 8.2.5.3. Przed rozpoczęciem próby jeden z wolontariuszy podaje piłkę, następnie wydaje komendę do rozpoczęcia i liczy zdobyte punkty.
 - 8.2.5.4. Drugi wolontariusz w przypadku, gdy zawodnikowi ucieknie piłka, przynosi ją i układa w wyznaczonym punkcie. Zawodnik bierze wówczas piłkę zapasową.
 - 8.2.5.5. Trzeci wolontariusz kontroluje czas i zapisuje wyniki.
 - 8.2.5.6. Wolontariusze są odpowiedzialni tylko za przebieg testu na wyznaczonym im obszarze.

9. BOISKO I SPRZĘT

9.1. Piłki do koszykówki

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

9.2. Kosze

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