



**PRZEPISY GRY
W
MINIKOSZYKÓWKĘ**

WPROWADZENIE

Filozofia Minikoszykówki

Minikoszykówka jest grą dla dziewcząt i chłopców. W rzeczywistości jest modyfikacją koszykówki dla dorosłych, którą zaadaptowano do potrzeb dzieci. Jej filozofia polega na tym, że dzieci nie należy nauczać dyscypliny sportowej, która nie jest odpowiednia dla ich rozwoju fizycznego i psychicznego, lecz należy dostosować ją do możliwości dzieci. W pierwszej kolejności należy nauczyć dzieci podstawowych umiejętności ruchowych tj. np. bieg, chwyt, rzut, skok.

Celem Minikoszykówki jest danie szansy dzieciom o różnych umiejętnościach ruchowych do uczestnictwa w **zabawie** pełnej wspaniałych doświadczeń, która pomoże im płynnie i z radością przejść do gry w koszykówkę dla dorosłych.

W koszykówce dla dorosłych dla większości dzieci piłka jest za duża i za ciężka, aby mogły nią efektywnie operować, oraz kosz znajduje się za wysoko. Dzieci często nie mają techniki, ani siły do wykonywania umiejętności koszykarskich, aby dostosować się do regularnych przepisów gry. W Minikoszykówce rozmiar piłki został zmniejszony, a wysokość kosza obniżona, aby ułatwić dzieciom wykonywanie podań, rzutów i kozłowanie piłki. Ponadto, przepisy gry w koszykówkę zawierają wiele przepisów technicznych, podczas gdy w Minikoszykówce zostały one zredukowane do minimum.

Jednocześnie, wiele przepisów zostało dopasowanych do możliwości dzieci, uwzględniając poziom rozwoju fizycznego i psychicznego odpowiedniego dla ich wieku.

Nauczyciel lub trener ponosi odpowiedzialność za wprowadzanie przepisów i zasad gry w sposób jak najbardziej odpowiedni dla rozwoju dzieci.

W nawiasach, pogrubioną czcionką zostały podane numery artykułów z Oficjalnych Przepisów Gry w Koszykówkę.

Gra może być prowadzona na różnych poziomach:

- jeden (1) na (1) jeden lub dwa (2) na (2) dwa, na bezpiecznym, zaimprovizowanym terenie; może się odbywać na jeden kosz, zamontowany na obiekcie zewnętrznym lub wewnętrznym, na przykład na ścianie,
- trzy (3) na (3) trzy, w formie ćwiczenia lub zawodów na jeden kosz w sali szkolnej lub hali sportowej,
- jako zawody pomiędzy dwiema klasami, szkołami lub drużynami klubowymi,
- jako turniej/festyn lokalny lub regionalny, w którym udział biorą drużyny z danego regionu,
- jako mecz pokazowy w międzynarodowym turnieju pomiędzy wyselekcjonowanymi reprezentantami krajów.

Kiedy dzieci są gotowe do gry, przepisy należy wprowadzać począwszy od następujących, podstawowych zasad:

- aby wygrać mecz, należy zdobyć więcej punktów niż zespół drużyny przeciwnej,
- trzeba poruszać się i utrzymywać piłkę wewnątrz pola gry (**Art. 23**),
- nie można chodzić lub biegać z piłką trzymaną w ręce lub rękach; podczas przemieszczania się z piłką po boisku, należy ją kozłować (**Art. 24**).
- nie można kozłować piłki równocześnie dwiema rękami (oburącz),
- nie można rozpocząć kozłowania ponownie, po tym jak dziecko zakończyło kozłowanie i złapało piłkę w ręce. (**Art. 24.2**),
- nie można powodować nielegalnych kontaktów z zawodnikami drużyny przeciwnej (**Art. 34**).

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.

We 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 dwanaście lat (U12) oraz jedenaście lat (U11).

W Minikoszykówkę grają dwie (2) drużyny, po pięciu (5) zawodników z każdej na boisku. Celem gry jest zdobycie większej liczby punktów niż drużyna przeciwna. W tym celu należy wrzucać piłkę do kosza przeciwnika oraz zapobiegać zdobywaniu punktów przez drużynę przeciwną (bronić swojego kosza).

PRZEPIS 2 – WYMIARY BOISKA, WYPOSAŻENIE I CZAS GRY

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 budowy sali, obiektów sportowych i dostępnego terenu. Jednak zaleca się grać na boisku o standardowych wymiarach: dwadzieścia osiem (28) metrów długości i piętnaście (15) metrów szerokości.

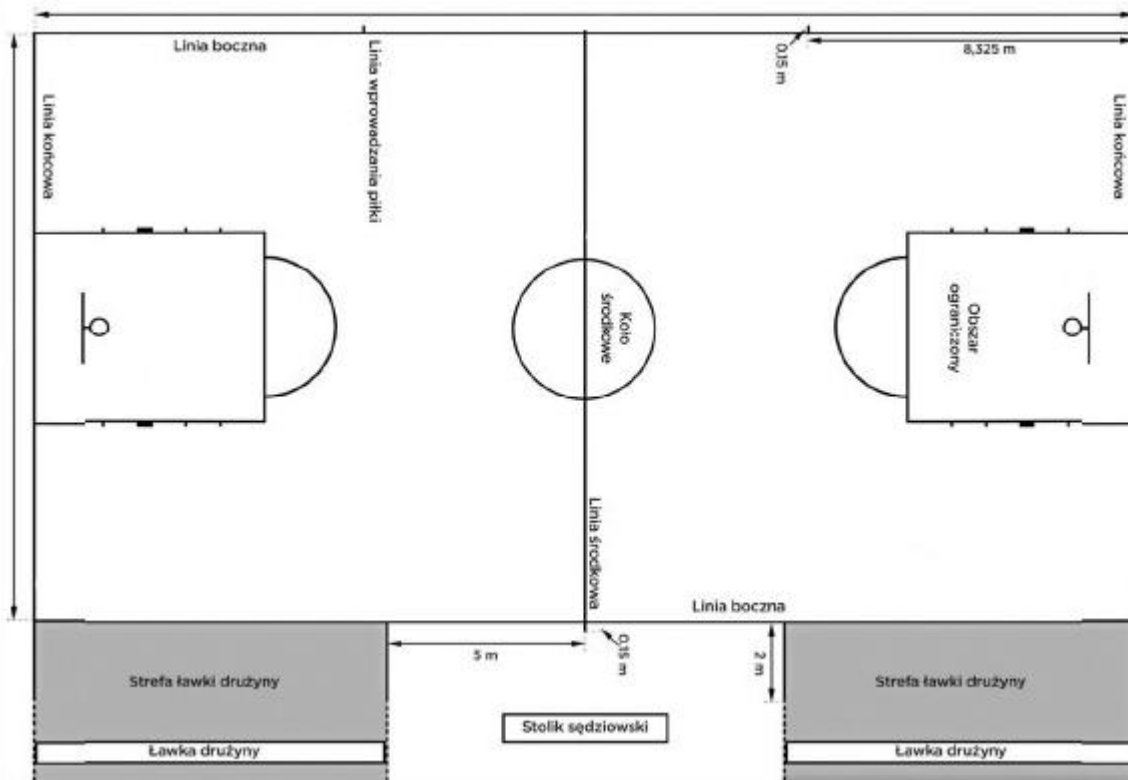
W cyklu U11 wymiary pola gry mogą być mniejsze niż podane powyżej, z zachowaniem proporcji, o wymiarach od dwudziestu sześciu (26) metrów długości i czternastu (14) metrów szerokości do dwudziestu (20) metrów długości i jedenastu (11) metrów szerokości.

W cyklu U12 wymiary pola gry odpowiadają standardowym wymiarom boiska do koszykówki.

Art. 3 Linie

Linie boiska do Minikoszykówki wyznaczone są zgodnie ze schematem przedstawionym na Rysunku 1.

- Linia rzutów wolnych wyznaczona jest w odległości czterech (4) metrów od tablicy.
- Linie obszaru ograniczonego wyznaczają pole trzech (3) sekund. Są to jednocześnie linie, zza której rzut liczy się 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 dla zawodników, trenerów i sędziów.



Rysunek 1

Art. 4 Wyposażenie

Wymagane jest następujące wyposażenie:

- tablice, zamontowane na konstrukcjach je podtrzymujących,
- kosze, złożone z obręczy i siatek,
Każdy kosz powinien być zamontowany na wysokości 2,60 m nad podłożem dla cykli U10 i U11.

W cyklu U12 kosz jest zamontowany na wysokości 3,05 m.

- piłki do Minikoszykówki: z wyglądu są podobne do piłek do koszykówki dla dorosłych, jednak:
 - dzieci w wieku 9-12 lat powinny używać piłek w rozmiarze 5, obwodzie 66-73 cm i ciężarze pomiędzy 450 a 500 gramów;
 - dzieci młodsze (poniżej 9 r.ż., U8) powinny używać piłek w rozmiarze 4, obwodzie 55-58 cm i ciężarze pomiędzy 310 a 330 gramów;
- tablica wyników,
- urządzenie wydające głośny sygnał dźwiękowy, do informowania o przerwach, zmianach.... itp.,
- zegar zawodów, używany do pomiaru czasu gry oraz przerw w grze,
- tabliczki, ponumerowane od 1 do 5, do wskazywania liczby fauli popełnionych przez zawodnika,
- wskaźnik fauli drużyny, np., czerwony pacholek,
- wskaźnik naprzemiennego posiadania piłki (najlepiej czerwona strzałka na białym tle, do wskazywania kierunku gry w sytuacji rzutu sędziowskiego),
- protokół meczu.

PRZEPIS 3 – DRUŻYNY

Art. 5 Zawodnicy i zmiennicy

Każda drużyna powinna składać się z minimum dziesięciu (10), a maksimum piętnastu (15) członków drużyny.

O ile zgodę na to wyrażą trenerzy obu drużyn, dopuszcza się przystąpienie do meczu drużyny złożonej z mniej niż dziesięciu (10), ale nie mniej niż (8) członków drużyny.

Członek drużyny to zawodnik dopuszczony do gry, który znajduje się w miejscu odbywania zawodów, oraz trener i opcjonalnie jego asystent.

Każda drużyna powinna mieć wyznaczonego i obecnego trenera oraz kapitana.

(Grający) zawodnik, to ten członek drużyny, który znajduje się na boisku w trakcie gry. W innym przypadku jest zmiennikiem i powinien w czasie meczu przebywać na ławce.

W czasie gry, na boisku musi znajdować się pięciu (5) zawodników z każdej drużyny, z wyjątkiem sytuacji, kiedy z powodu wykluczeń lub kontuzji lub niedyspozycji zawodników drużyna nie może wystawić pięciu (5) zawodników.

Art. 6 Stroje

Każdy członek drużyny musi nosić koszulkę oznaczoną z przodu i z tyłu widocznym numerem w kolorze kontrastującym z kolorem koszulki.

Drużyny mogą używać numerów: zero (0), podwójne zero (00) oraz od jeden (1) do dziewięćdziesiąt dziewięć (99).

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, czyli przestrzegania poprawnej procedury zmian oraz zmian „piątek” na rozpoczęcie każdej *oktawki* lub części meczu (**Art. 15**).

Przed rozpoczęciem meczu, trener jest zobowiązany dostarczyć sekretarzowi listę nazwisk i numerów członków drużyny, którzy wezmą udział w meczu, z zaznaczonym na niej kapitanem, zgodnie z Oficjalnymi Przepisami Gry w Koszykówkę.

Trenerowi może asystować wpisana przez niego do protokołu jedna (1) osoba dorosła, która przejmuje jego obowiązki w razie wykluczenia lub kontuzji trenera.

W każdej połowie meczu trener ma do dyspozycji po dwie (2) sześćdziesięciosekundowe (60 sek.) przerwy na żądanie.

W dogrywce nie ma przerw na żądanie.

PRZEPIS 4 – ZASADY GRY

Art. 8 Czas gry

Mecz składa się z czterech (4) części.

Pierwsze trzy (3) części podzielone są na dwa (2) pięciominutowe (5) okresy – tzw. *oktawki*, pomiędzy którymi następuje zmiana zawodników.

Czwarta (4) część meczu trwa dziesięć (10) minut.

Przerwa między *oktawkami* trwa czterdzieści pięć (45) sekund.

Przerwa między pierwszą (1), a drugą (2), oraz między trzecią (3), a czwartą (4) częścią meczu trwa jedną (1) minutę.

Przerwa w połowie meczu (między drugą (2) a trzecią (3) częścią, lub inaczej: między czwartą (4), a piątą (5) *oktawką* trwa dziesięć (10) minut.

Mierzący czas gry dokonuje pomiaru poszczególnych okresów gry (części meczu) i przerw między nimi.

Art. 9 Rozpoczęcie meczu

Przed rozpoczęciem meczu zespoły witają się ze wszystkimi uczestnikami meczu, w tym z trenerami oraz sędziami, poprzez „przybicie piątki”. Identyczna procedura następuje również po zakończeniu meczu.

Mecz i dogrywka rozpoczyna się rzutem sędziowskim w kole środkowym, kiedy piłka zostaje legalnie zbita przez jednego ze skaczących zawodników.

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 meczu (tj. po czwartej (4) *oktawce*).

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 oraz dogrywki.

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) przez jednego z zawodników stojących w kole środkowym.

Piłka musi zostać uderzona (zbita) ręką(-ami) przez jednego lub obu skaczących po tym, jak osiągnie najwyższy punkt (tzw. legalnie zbita piłka).

Podczas rzutu sędziowskiego żaden ze skaczących nie może złapać piłki, ani podbić jej więcej niż dwa (2) razy z rzędu, zanim nie dotknie jej inny z zawodników dowolnej drużyny, nie wypadnie ona na aut lub sędzia nie wstrzyma gry z innego powodu.

Żaden zawodnik nie może naruszać zasad określających wykonanie rzutu sędziowskiego.

Karą za naruszenie zasad jest przyznanie piłki drużynie przeciwnej do wprowadzenia jej spoza boiska, najbliższej miejsca naruszenia przepisów za wyjątkiem miejsc bezpośrednio za tablicą.

Jeżeli podczas rzutu sędziowskiego 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, co do tego kto ostatni dotknął piłki,
- obie drużyny popełniają błąd podczas niecelnego ostatniego rzutu wolnego,
- żywa piłka zatrzymuje się pomiędzy koszem a tablicą, za 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 część meczu lub *oktawka* (inna niż pierwsza).

Naprzemienne posiadanie piłki jest przepisem mającym na celu spowodowanie, aby 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 (1) *oktawkę*.

Drużynę mającą prawo do następnego wprowadzenia piłki wskazuje strzałka naprzemiennego posiadania, skierowana w stronę kosza drużyny przeciwnej (strzałka wskazuje kierunek gry).

Kierunek strzałki jest zmieniany natychmiast, kiedy piłka dotyka zawodnika na boisku po tym, jak została wprowadzona do gry spoza boiska.

Art. 11 Kosz: kiedy zdobyty i jego wartość

Kosz jest zdobyty, kiedy żywa piłka wpada od 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.

Aby rzut spoza pola obszaru ograniczonego był zaliczony za trzy (3) punkty musi być wykonany z miejsca, po zatrzymaniu na jedno lub na dwa tempa, w wyskoku, a nie z dwutaktu.

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

Po celnym koszu z gry lub ostatnim celnym rzucie wolnym, którykolwiek zawodnik z drużyny przeciwnej do tej, która straciła punkty, wprowadza piłkę do gry w ciągu pięciu (5) sekund, z dowolnego miejsca z za linii końcowej.

Trenerzy powinni uczyć dzieci, żeby nie wprowadzały piłki z za linii końcowej bezpośrednio za tablicą oraz że wprowadzając piłkę, nie muszą stać bezpośrednio przy linii.

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 z wysokości, gdy obie jego stopy powrócą na podłoże.

Art. 15 Zmiany i pasarella

Trener może dokonywać zmian zawodników z zachowaniem następujących zasad:

- w pierwszych trzech (3) częściach meczu obowiązuje *pasarella* - system zmian, służący zrównoważeniu czasu przebywania na boisku wszystkich członków drużyny.

W tym celu członek drużyny, który był zawodnikiem w pierwszej (1) *oktawce* danej części meczu, musi zostać zmiennikiem w drugiej (2) *oktawce* tej samej części meczu.

- Zawodnicy ustawiają się plecami do stolika sędziowskiego, w celu spisania przez sekretarza numerów.
- Każdy zawodnik musi wejść na boisko przynajmniej w jednej z trzech pierwszych części meczu.

- Jeżeli w wyniku kontuzji lub wykluczenia dokonanie zmiany nie pozwala na zastosowanie powyższego przepisu, należy przestrzegać następującej zasady:
 - członek drużyny, który w dowolnej z pierwszych trzech kwart był zawodnikiem w obu *oktawkach*, nie może zostać wprowadzony na boisko, o ile na ławce rezerwowych znajduje się inny członek drużyny, który do tego czasu nie był zawodnikiem w obu *oktawkach* dowolnej z pierwszych trzech kwart.

Powyższą zasadę stosuje się również wówczas, gdy drużyna rozpoczynając mecz liczy mniej niż dziesięciu (10) członków drużyny.

- W czwartej części meczu zmian można dokonywać dowolnie. Poza zawodnikami, którzy nie weszli na boisko w trzech z pierwszych części meczu.

PRZEPIS 5 – BŁĘDY

Art. 16 Błędy – definicja

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

Art. 17 Umieszczenie zawodnika i sędziego

Umieszczenie zawodnika określone jest przez miejsce kontaktu z podłożem jakiegokolwiek części ciała zawodnika. Kiedy znajduje się on w wysoku, zachowuje status, jaki miał w momencie ostatniego kontaktu z podłożem, względem linii ograniczających boisko, linii środkowej, linii rzutów wolnych oraz linii wyznaczających obszar ograniczony.

Umieszczenie sędziego określone jest w taki sam sposób, jak zawodnika.

Art. 18 Zawodnik poza boiskiem i piłka poza boiskiem

Zawodnik jest poza boiskiem, kiedy dotyka podłoża lub obiektu innego niż zawodnik na, ponad lub poza liniami ograniczającymi boisko.

Piłka jest poza boiskiem, kiedy dotyka zawodnika, podłoża, obiektu lub innej osoby – 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, za który 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 Kroki

Kroki to nielegalne poruszanie stopy lub obu stóp w jakimkolwiek kierunku, w czasie posiadania żywej piłki na boisku, wykraczające poza limity określone w tym artykule.

Obrót to legalny ruch zawodnika, który trzymając żywą piłkę na boisku, porusza jedną ze stóp 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 wchodzi w posiadanie żywej piłki na boisku:

- Zawodnik, który chwyta piłkę stojąc obiema stopami na podłożu:
 - w momencie gdy stopa jednej z nóg traci kontakt z podłożem, ustanawia drugą nogę jako nogę obrotu,
 - aby rozpocząć kozłowanie, zawodnik nie może oderwać stopy nogi obrotu od podłoża przed wypuszczeniem piłki z ręki(rąk). Jeżeli nie ma określonej nogi obrotu, może oderwać jedną z nich,
 - w celu podania lub rzutu do kosza z gry, zawodnik może wybić się z nogi obrotu, ale żadna ze stóp nie może ponownie dotknąć podłoża przed wypuszczeniem piłki z ręki(rąk).
- Zawodnik, który chwyta piłkę będąc w ruchu lub kończąc kozłowanie, może wykonać dwa (2) kroki zatrzymując się, podając piłkę lub wykonując rzut do kosza z gry:
 - pierwszy krok następuje, kiedy jedna lub obie stopy dotykają podłoża po tym, jak zawodnik wszedł w posiadanie piłki;
 - drugi krok następuje, kiedy – po pierwszym kroku – stopa drugiej nogi lub obie stopy jednocześnie dotykają podłoża.

Aby po otrzymaniu piłki rozpocząć kozłowanie zawodnik musi wypuścić piłkę z ręki(rąk) zanim wykona drugi krok (oderwie nogę obrotu).

- Jeżeli zawodnik będący w ruchu zatrzymując się w pierwszym kroku i obie jego stopy dotykają podłoża lub zatrzymał się na obu stopach jednocześnie, może on wybrać dowolną nogę jako nogę obrotu. Jeśli następnie wybija się z obydwu nóg, żadna stopa nie może ponownie dotknąć podłoża przed wypuszczeniem piłki z ręki(rąk).
- Zawodnik będący w ruchu zatrzymując się na stopie jednej z nóg podczas złapania piłki, ustanawia tą nogę jako nogę obrotu.
- Zawodnik wybijający się z jednej nogi, może zatrzymać się opadając równocześnie obiema stopami na podłożu, podczas złapania piłki. W takiej sytuacji nie ma ustalonej nogi obrotu. Jeżeli następnie odrywa od podłoża jedną lub obie stopy, to żadna stopa nie może ponownie dotknąć podłoża przed wypuszczeniem piłki z ręki(rąk).
- Jeżeli żadna ze stóp nie dotyka podłoża i zawodnik będący w ruchu opada jednocześnie na obie stopy, to w momencie gdy stopa jednej z nóg traci kontakt z podłożem, to druga noga staje się nogą obrotu.
- Zawodnik będący w ruchu nie może kolejno dotknąć podłoża tą samą stopą lub obiema stopami, po tym jak zakończył kozłowanie lub wszedł w posiadanie piłki.

Zawodnik przewracający się, leżący lub siedzący na podłożu:

- Legalnym zagranem jest, jeśli zawodnik trzymając piłkę przewraca się i ślizga po podłodze, albo leżąc lub siedząc na podłodze wchodzi w posiadanie piłki.
- Błędem jest, jeśli następnie ten zawodnik – trzymając piłkę – turla się (wykonuje więcej niż pół obrotu) lub próbuje wstać (z dwóch kolan).

Art. 20 Kozłowanie

Zawodnik posiadający żywą piłkę na boisku może poruszać się z piłką kozłując ją, czyli odbijać piłkę od podłoża jedną ręką.

Błędem nielegalnego kozłowania jest:

- kozłowanie piłki dwiema rękami równocześnie,
- kozłowanie piłki zamkniętą dłonią, w tym uderzenie piłki pięścią,
- przytrzymanie piłki na ręce (-ach), a następnie kontynuowanie kozłowania.

Nielegalne kozłowanie jest błędem, za który karą jest przyznanie piłki drużynie przeciwnej do wprowadzenia jej spoza boiska.

Kozłowaniem nie jest (nie są):

- kolejne, następujące po sobie, próby rzutu do kosza,
- poprawa chwytu piłki na początku lub na końcu kozłowania,
- próba wejścia w posiadanie piłki, poprzez uderzenie/odbijanie jej w pobliżu innych zawodników,
- wybicie piłki będącej w posiadaniu przez innego zawodnika,
- zablokowanie podania i wejście w posiadanie piłki.

Art. 21 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.

Należy zastosować tolerancję w stosunku do zawodnika, który:

- próbuje opuścić obszar ograniczony,
- znajduje się w obszarze ograniczonym, kiedy on lub jego partner jest w trakcie akcji rzutowej i piłka opuszcza lub właśnie opuściła jego rękę(-ce) podczas rzutu do kosza z gry,
- kozłuje w obszarze ograniczonym w celu oddania rzutu do kosza, po tym jak przebywał tam krócej niż trzy (3) kolejne sekundy.

Aby uznać, że zawodnik opuścił obszar ograniczony, musi on postawić obie stopy na podłożu poza obszarem ograniczonym (*linie ograniczające pole obszaru ograniczonego należą do tego obszaru*).

Art. 22 Dokładnie kryty zawodnik

Zawodnik, który trzyma żywą piłkę na boisku jest dokładnie kryty, kiedy aktywnie kryjący go przeciwnik będący w legalnej pozycji obronnej, znajduje się w odległości nie większej niż jeden (1) metr.

Należy orzec błąd, jeżeli dokładnie kryty zawodnik nie podaje, nie rzuca piłki lub nie rozpoczyna kozłowania w ciągu pięciu (5) sekund. Piłkę przyznaje się drużynie przeciwnej do wprowadzenia spoza boiska.

Art. 23 Powrót piłki na pole obrony

Zawodnik posiadający żywą piłkę na swoim polu ataku nie może spowodować jej nielegalnego powrotu na jego pole obrony.

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 jej spoza boiska, najbliższej miejsca popełnienia błędu, na polu ataku.

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

Art. 24 Dwadzieścia cztery (24) sekundy

Cykl U11: w meczu nie odmierza się czasu akcji (24 sekundy), natomiast jeżeli drużyna rażąco przedłuży swoje posiadanie, sędzia powinien zwrócić na to uwagę i rozpocząć odliczanie dziesięciu (10) sekund do końca akcji.

Jeżeli w ostatnich dwóch (2) minutach meczu wynik jest wyrównany (tj. różnica mniejsza niż 15 punktów), obowiązkiem sędziego(-ów) jest dopilnowanie, aby posiadanie piłki nie trwało dłużej niż dwadzieścia cztery (24) sekundy. Jeżeli następuje naruszenie tej zasady, piłkę należy przyznać przeciwnej drużynie do wprowadzenia jej najbliższej miejsca naruszenia przepisów.

Cykl U12: pomiar czasu akcji odbywa się zgodnie z Oficjalnymi Przepisami Gry w Koszykówkę.

Art. 25 Wprowadzenie piłki

Wprowadzenie piłki następuje, kiedy piłka jest podawana na boisko, z miejsca poza boiskiem wskazanego przez sędziego, za wyjątkiem sytuacji po celnym rzucie z gry lub celnym ostatnim rzucie wolnym.

Na początku każdego okresu gry, po każdej zmianie, po każdym faulu i każdej innej sytuacji poza błędami, gdy sędzia nakaże wstrzymanie czasu gry, sędzia musi wręczyć lub podać piłkę do zawodnika wprowadzającego ją do gry.

W sytuacji błędu sędzia wskazuje jedynie kierunek gry i miejsce wprowadzenia piłki, a dowolny zawodnik drużyny, która ma wprowadzić piłkę, wykona wprowadzenie piłki z miejsca wskazanego przez sędziego. W tej sytuacji czas gry nie zostaje zatrzymany, za wyjątkiem gdy:

- piłka znajdzie się w takim miejscu, które uniemożliwia jej szybkie wprowadzenie,
- sędzia przytrzyma piłkę z jakiegoś innego powodu,
- lub z innego powodu sędzia nakaże wstrzymanie gry.

Podczas wprowadzenia piłki, żaden inny zawodnik, niż zawodnik wprowadzający piłkę, nie może mieć jakiegokolwiek części ciała ponad linią ograniczającą boisko. W przeciwnym razie wprowadzenie piłki należy powtórzyć.

Umyślne utrudnianie przeciwnikowi wprowadzenia piłki na boisko poprzez naruszenie powyższego zapisu jest faulem technicznym.

Zawodnik wprowadzający musi podać piłkę do zawodnika na boisku, w ciągu pięciu (5) sekund od momentu, kiedy piłka znalazła się w jego dyspozycji w miejscu wskazanym przez sędziego.

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) lub trzy (3) rzuty wolne.

Jeżeli faul zostaje popełniony na zawodniku, który jest w akcji rzutowej, a rzut jest celny, to przyznaje się dodatkowy rzut wolny.

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 gry 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 – za wyjątkiem sytuacji, kiedy zawodnik jest faulowany w akcji rzutowej, a rzut jest celny, wtedy przyznany jest jeden (1) rzut wolny – 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 lub trenera.

Drużynie przeciwnej 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 lub dyskwalifikujące.

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

Art. 31 Faul techniczny i zasady zachowania

W Minikoszykówce członkowie drużyny, trener i osoba mu asystująca powinni zawsze współpracować zgodnie z duchem gry w sportowej i uczciwej rywalizacji.

Jakiegokolwiek umyślnie lub powtarzające się naruszenie tej współpracy, bądź intencji 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.

Faul techniczny może być zapisany osobie lub drużynie. Faul techniczny drużyny bez wskazywania, kto go popełnił sędziowie mogą orzec w sytuacjach ujętych w niniejszych przepisach - **Art. 36, Art. 37, Art. 38**.

Faul techniczny drużyny jest zapisywany w protokole jako faul typu „Z” (zespołowy), i nie jest zaliczany do limitu fauli trenera ani limitu fauli drużyny.

W przypadku orzeczenia faulu technicznego, przeciwnikom zostaje przyznany jeden (1) rzut wolny, po czym grę należy wznowić z miejsca, w którym została przerwana.

Zawodnik podlega dyskwalifikacji zgodnie z **Art. 37.2.3** Oficjalnych Przepisów Gry w Koszykówkę.

Trener podlega dyskwalifikacji zgodnie z **Art. 36.2.4** Oficjalnych Przepisów Gry w Koszykówkę.

Art. 32 Pięć fauli zawodnika

Zawodnik, który popełnił pięć (5) fauli, zostanie o tym poinformowany przez sędziego i musi natychmiast opuścić grę.

Musi on zostać zastąpiony przez zmiennika, jeżeli drużyna takich posiada.

Art. 33 Limit fauli drużyny

W każdej *oktawce* w pierwszych trzech (3) częściach meczu, jeśli drużyna popełni czwarty (4) i kolejny faul, karą są dwa (2) rzuty wolne, niezależnie od tego, czy faul zostaje popełniony na zawodniku w akcji rzutowej, czy nie.

W czwartej kwarcie, jeśli 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.

PRZEPIS 7 – POSTANOWIENIA OGÓLNE

Art. 34 Rzuty wolne

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

Blok rzutów wolnych definiuje się jako wszystkie rzuty wolne oraz następujące po nich posiadanie piłki, jeżeli owo posiadanie jest częścią kary za pojedynczy faul.

Kiedy orzeczony zostaje faul osobisty, niesportowy lub dyskwalifikujący – związany z zetknięciem osobistym – procedura wykonania rzutu(-ów) wolnego(-ych) jest następująca:

- rzut(-y) wolny(-e) wykona zawodnik, przeciwko któremu popełniono faul,
- jeżeli zgłoszono prośbę o zmianę tego zawodnika, to musi on wykonać rzut(-y) wolny(-e) przed opuszczeniem boiska,
- jeżeli musi on opuścić boisko z powodu kontuzji, popełnienia pięciu (5) fauli lub dyskwalifikacji, to jego zmiennik wykona rzut(-y) wolny(-e). Jeśli nie ma już zmiennika, to rzut(-y) wolny(-e) wykona dowolny zawodnik tej drużyny, wyznaczony przez swojego trenera.

Kiedy orzeczony zostaje faul techniczny lub dyskwalifikujący – niezwiązany z zetknięciem osobistym – to rzut(-y) wolny(-e) wykona dowolny członek drużyny przeciwnej, wyznaczony przez swojego trenera.

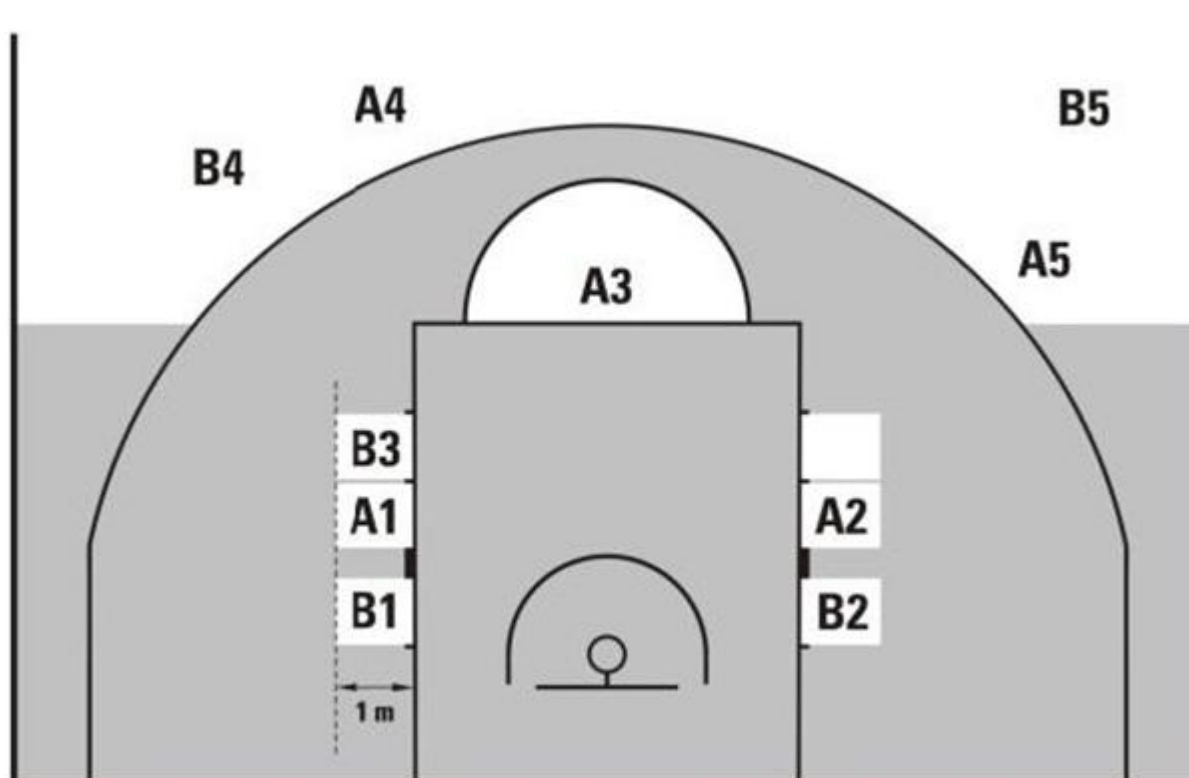
Zawodnik wykonujący rzut wolny:

- zajmie pozycję za linią rzutów wolnych, wewnątrz półkola,
- może zastosować dowolną metodę rzutu do kosza, ale musi rzucić tak, aby piłka wpadła do kosza od góry lub dotknęła obręczy,
- wykona rzut w ciągu pięciu (5) sekund od momentu, gdy sędzia oddał mu piłkę do dyspozycji,
- nie dotknie linii rzutów wolnych, ani nie wejdzie w obszar ograniczony do momentu, kiedy piłka wpadnie do kosza lub dotknie obręczy,
- nie wykona zwodu pozorującego rzut wolny.

Zawodnicy na miejscach wzdłuż obszaru ograniczonego, są uprawnieni do zajmowania tych miejsc na przemian. Miejsca te mają jeden (1) metr głębokości (Rysunek 2).

Podczas rzutów wolnych, zawodnicy stojący wzdłuż obszaru ograniczonego nie mogą:

- zajmować miejsc, do których nie są uprawnieni,
- wchodzić w obszar ograniczony, strefę neutralną lub opuszczać miejsc wzdłuż obszaru ograniczonego do momentu, gdy piłka opuści rękę(-ce) zawodnika wykonującego rzut wolny,
- rozpraszać swoim zachowaniem zawodnika wykonującego rzut wolny.



Rysunek 2

Zawodnicy, którzy nie zajmują miejsc wzdłuż obszaru ograniczonego, muszą pozostać za przedłużeniem linii rzutów wolnych oraz za linią 6,75 m do momentu, kiedy rzut wolny zostanie zakończony.

Podczas rzutu(-ów) wolnego(-ych), po którym(-ych) ma(-ją) nastąpić kolejny(-e) blok(-i) rzutów wolnych lub wprowadzenie piłki, wszyscy zawodnicy, poza wykonującym rzut(-y) wolny(-e), muszą pozostać za przedłużeniem linii rzutów wolnych oraz za linią 6,75 m.

Naruszenie powyższych punktów jest błędem.

Kara

Jeżeli **rzut wolny jest celny** i błąd(-ędy) popełnia zawodnik wykonujący rzut wolny to:

- punkt nie zostaje zaliczony,
- piłkę przyznaje się drużynie przeciwnej do wprowadzenia z przedłużenia linii rzutów wolnych, chyba że pozostaje(-ją) do wykonania kolejny(-e) rzut(-y) wolny(-e) lub wprowadzenie piłki.

Jeżeli **rzut wolny jest celny** i błąd zostaje popełniony przez zawodnika innego niż wykonujący rzut wolny:

- punkt zostaje zaliczony,
- błąd(-ędy) zostaje(-a) zignorowany(-e),
- w sytuacji, kiedy jest to ostatni rzut wolny, piłkę przyznaje się drużynie, która straciła kosz do wprowadzenia z dowolnego miejsca za linią końcową za koszem tej drużyny.

Jeżeli **rzut wolny jest niecelny** i błąd zostaje popełniony przez:

- **zawodnika** wykonującego ostatni rzut wolny lub jego **partnera**, piłkę przyznaje się przeciwnikom do wprowadzenia z przedłużenia linii rzutów wolnych, chyba że drużyna zawodnika wykonującego rzut wolny ma następnie prawo do posiadania piłki,
- **przeciwnika** zawodnika wykonującego rzut wolny, to wykonującemu rzut wolny przyznaje się ponowny rzut wolny,
- **obie drużyny** podczas ostatniego rzutu wolnego, to następuje sytuacja rzutu sędziowskiego.

Art. 35 Rzuty wolne w przerwie meczu w cyklu U11

W przerwie meczu (po drugiej części meczu), każdy zawodnik drużyny wykonuje po jednym (1) rzucie wolnym i jeżeli rzut jest celny należy go zaliczyć jako punkt zdobyty przez drużynę w trzeciej części meczu.

Drużyny wykonują rzuty wolne w przerwie meczu na kosze, na które będą grały w drugiej połowie.

Przebieg: sędziowie lub w przypadku jednego sędziego – trener – równolegle na obu połowach boiska administrują rzuty wolne zawodników.

Przy nierównej liczbie graczy w drużynach, zawodnicy wykonują liczbę rzutów wolnych zgodną z liczbą graczy liczniejszej drużyny. W drużynie, gdzie jest mniej zawodników, prawo powtórnego wykonania rzutu wolnego przysługuje tym zawodnikom, którzy nie trafili we wcześniejszej próbie (za wyjątkiem sytuacji, gdy wszystkie wcześniejsze rzuty tej drużyny były celne). Kolejność rzucających zawodników jest dowolna.

W protokole zostanie zapisana sumaryczna liczba zdobytych punktów przez zawodników każdej z drużyn (Rysunek 3).

		10	11	29
18	22			
B				A
	29			22
	(31			(26
		1	12	28
22	33			

Rysunek 3

Art. 36 Obrona

W meczach Minikoszykówki obowiązuje:

- obrona „każdy swego”,
- zakaz obrony strefowej,
- **obowiązuje nakaz nacisku na zawodnika z żywą piłką na boisku**, co oznacza, że obrońca takiego zawodnika musi się znajdować w odległości nie większej niż pół metra (0,5 m) lub w odległości wyciągniętego ramienia od atakującego i wywierać na nim ciągłą presję,
- zakaz podwajania przeciwnika (zakaz dotyczy podwajania zawodnika z piłką i bez piłki),
- przepis o błędzie pięciu (5) sekund w obronie.

Zgodnie z Regulamin Rozgrywek i MMP PZKosz, przy interpretacji nakazu gry obrony „każdy swego” należy zwrócić szczególną uwagę na następujące zachowania zawodników obrony:

- brak nacisku na zawodnika z piłką,
- przebywanie w obszarze ograniczonym zawodnika obrony niemające uzasadnienia ustawieniem zawodników w ataku przez więcej niż 5 sekund (tzw. błąd 5 sekund w obronie),
- brak zmiany pozycji na boisku zawodników obrony pomimo zmian pozycji zawodników ataku.

Naruszenie każdego z powyższych przepisów skutkuje ostrzeżeniem zawodników lub/i trenera, a przy kolejnym naruszeniu przepisu orzeczeniem faulu technicznego i wszystkimi konsekwencjami wynikającymi z przepisu o faulu technicznym.

Jeżeli w ocenie sędziego jest to zasadne, sędzia ma prawo w takiej sytuacji orzec faul techniczny drużyny bez wskazywania osoby, która go popełniła.

Art. 37 Atak**Obowiązuje zakaz stawiania zasłon.**

Naruszenie tego przepisu skutkuje ostrzeżeniem zawodnika, który stawia zasłonę lub/i trenera, a przy kolejnym naruszeniu przepisu orzeczeniem faulu technicznego i wszystkimi konsekwencjami wynikającymi z przepisu o faulu technicznym.

Jeżeli w ocenie sędziego jest to zasadne, sędzia ma prawo w takiej sytuacji orzec faul techniczny drużyny bez wskazywania osoby, która go popełniła.

Art. 38 Naruszenie przepisów dotyczących pasarelli

Naruszenie pasarelli – przepisu dotyczącego zmian opisanego w **Art. 15** skutkuje ostrzeżeniem zawodników lub/i trenera, a przy kolejnym naruszeniu przepisu orzeczeniem faulu technicznego.

Jeżeli w ocenie sędziego jest to zasadne, sędzia ma prawo w takiej sytuacji orzec faul techniczny drużyny bez wskazywania osoby, która go popełniła.

Art. 39 Sposób prezentowania wyniku

Jeżeli jedna z drużyn prowadzi różnicą czterdziestu (40) i więcej punktów, nie należy dodawać punktów na tablicy wyników (ale kontynuować notowanie punktów w protokole).

Art. 40 Zakończenie meczu, wynik końcowy, dogrywka

- Mecz kończy się, kiedy zabrmi sygnał zegara czasu gry oznajmiający upływanie czasu gry.
- Wynikiem meczu jest liczba punktów zdobytych podczas meczu przez poszczególne drużyny.
- Jeżeli po zakończeniu czasu gry czwartej (4) części meczu wynik jest nierozstrzygnięty, następuje dogrywka.
- Dogrywkę rozpoczyna się rzutem sędziowskim w kole środkowym.
- Dogrywkę przeprowadza się do pierwszego zdobytego punktu przez jedną z drużyn (tzw. złoty kosz).
- Faule drużynowe z czwartej (4) części meczu nie przechodzą na dogrywkę.
- W dogrywce nie ma przerw na żądanie.

PRZEPIS 8 – OBOWIĄZKI I UPRAWNIENIA SĘDZIÓW

Art. 41 Sędziowie

- 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. 42 Sekretarz

- Sekretarz odpowiedzialny jest za prawidłowe wypełnianie protokołu meczu.
- Prowadzi bieżące sumowanie uzyskiwanych punktów, zapisując celne kosze z gry oraz celne i niecelne rzuty wolne.
- Zapisuje faule popełnione przez każdego zawodnika i/lub drużynę.
- Faul „Z” zapisuje w rubryce uwagi.
- 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. 43 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,
- powiadamianie 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, gdy piłka pozostaje żywa i zostaje dotknięta przez zawodnika na boisku.
- Zatrzymać zegar czasu gry, kiedy:
 - upływa czas gry części meczu,
 - sędzia daje sygnał gwizdkiem, ale nie po błędach opisanych w **Art. 25**,
 - w każdej *oktawce* w ostatnich piętnastu (15) sekundach,
 - w dwóch (2) ostatnich minutach czwartej (4) kwarty przy różnicy punktowej mniejszej niż piętnaście (15) punktów piłka staje się martwa.

Protokół meczu – instrukcje dla sekretarza:

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 od najmniejszego numeru do największego,
- nazwiska trenerów,
- zaznaczyć kapitanów.

Przed rozpoczęciem meczu w protokole musi(-szą) być złożony(e):

- podpisy trenerów każdej z drużyn,
- podpis organizatora,
- podpis oraz pieczętka (bądź numer zaświadczenia) opieki medycznej.

Mecz nie może rozpocząć się bez złożenia wszystkich podpisów na protokole.

Podczas meczu:

- na początku każdej części meczu – w odpowiedniej rubryce obok nazwiska – należy zaznaczyć każdego zawodnika spośród pięciu (5) wchodzących do gry poprzez wpisanie „X” i otoczenie go kółkiem (również w przypadku szóstego gracza, kiedy ten staje się zawodnikiem);
- w drugiej pięciominutowej części (drugiej *oktawce*), każdej z trzech pierwszych części meczu, wejście zawodników należy zaznaczyć poprzez wpisanie samego „X”, w odpowiedniej rubryce obok nazwiska zawodnika.

Do sumarycznego zapisu punktów zdobywanych przez drużyny przeznaczonych jest pięć kolumn, po dwie dla każdej drużyny oraz środkowa na wpisanie minuty meczu. Należy zapisać punkty zdobyte przez poszczególnych zawodników zaznaczając w nowym wierszu, w kratce sumaryczną liczbę punktów drużyny, która je uzyskała. Następnie w sąsiedniej kratce (w tym samym wierszu) wpisać numer zawodnika, który zdobył te punkty (czyli najpierw numer zawodnika, potem punkty).

- Wpisać wynik każdej kwarty w odpowiednie rubryki protokołu.
- Dodać do wyniku przed trzecią kwartą, celne rzuty wolne dla każdej drużyny.
- Jeżeli zostaje popełniony faul osobisty, wpisać minutę i ewentualną liczbę rzutów wolnych (w indeksie dolnym) w odpowiedniej rubryce fauli zawodników, znajdującej się po prawej stronie od numeru zawodnika.
- Jeżeli zostaje popełniony faul niesportowy, wpisać minutę z indeksem górnym „U”.
- Jeżeli zostaje popełniony faul dyskwalifikujący, wpisać minutę z indeksem górnym „D”.
- Jeżeli zostaje popełniony faul techniczny, wpisać minutę z indeksem górnym „T”, „C”, „B”.
- Jeżeli zostaje popełniony faul techniczny drużyny, wpisać minutę z indeksem górnym „Z”.

Po zakończeniu meczu:

- należy wpisać godzinę zakończenia meczu w rubryce uwagi do meczu,
- należy wpisać wynik końcowy i nazwę drużyny zwycięskiej w odpowiedniej rubryce w dolnej części protokołu,
- należy wpisać liczbę zdobytych punktów indywidualnych oraz liczbę zdobytych punktów drużynowych w danych częściach meczu,
- wykreślić puste miejsca związane z niewykorzystanymi rubrykami: czasu trenera, fauli drużynowych, fauli osobistych zawodników jak i trenera oraz dogrywki,
- w rubryce uwagi należy opisać sytuacje, które zdarzyły się na meczu, a których opisanie jest konieczne,
- protokół przedłożyć do podpisania kolejno: sekretarzowi, mierzącemu czas gry, sędziemu pomocniczemu, i jako ostatniemu sędziemu głównemu.