



ПРАВИЛА ЗА СПОРТ:

КОШАРКА



САДРЖАЈ

- 1. ОПШТЕ ОДРЕДБЕ**
- 2. ЗВАНИЧНА ТАКМИЧЕЊА СПЕЦИЈАЛНЕ ОЛИМПИЈАДЕ**
- 3. ЕКИПНО ТАКМИЧЕЊЕ**
 - 3.1 ДИВИЗИОНИРАЊЕ**
 - 3.2 АДАПТАЦИЈА ПРАВИЛА**
 - 3.3 САСТАВ ЕКИПЕ**
 - 3.4. УНИФОРМА**
- 4.0 ТАКМИЧЕЊЕ 3 НА 3**
 - 4.1. ДИВИЗИОНИРАЊЕ**
 - 4.2 Циљ**
 - 4.3. Терен и опрема**
 - 4.4. Игра и такмичење**
 - 4.5. Фаул и прекршај**
 - 4.6. Правила Инклузивне (unified) кошарке**
- 5.0. ТАКМИЧЕЊЕ 5 НА 5**
- 6.0. БСАТ ТЕСТ**
 - 6.1. Вођење лопте**
 - 6.2. Шут на кош**
- 7.0 ЛОПТА И ТЕРЕН**

1. ОПШТЕ ОДРЕДБЕ

Званична кошаркашка правила Специјалне Олимпијаде примењују се и свим такмичењима Специјалне Олимпијаде Интернационал. Наша правила, настала су на основу међународних опште признатих кошаркашких правила које прописује ФИБА <http://www.fiba.com/спортски програм>, и у потпуности се примењују, сем, у посебним случајевима и уз посебну дозволу надлежног званичног тела Специјал Олимпикс Интернационал.

Посебним правилима регулишу се безбедност учесника у такмичењу, лекарски прегледи и инклузивне (јунифајд) уткалице.

2. ЗВАНИЧНА ТАКМИЧЕЊА СПЕЦИЈАЛНЕ ОЛИМПИЈАДЕ



Опсег различитих званичних такмичења признатих од стране Специал Олимпикс Интернационал, има за циљ да у своја такмичења укључи што већи број спортиста, различитих способности. Предвиђено је да се за свако званично такмичење формирају посебна правила, као и смернице за одржавање тих такмичења.

Тренери су ти који су одговорни за пружање обуке, као и за проналажење одговарајућег спорта за сваког спортисту, без обзира на његове могућности.

У наставку је списак званичних такмичења на располагању у Специјалној Олимпијади Србије:

-Утакмица 5 на 5

-Утакмица 3 на 3

-Јунифајд утакмица (unified) 5 на 5

- Јунифајд утакмица (unified) 3 на 3

3. ЕКИПНО ТАКМИЧЕЊЕ

3.1 ДИВИЗИОНИРАЊЕ

Сваки главни тренер мора доставити резултате са два кошаркаша теста/оцењивања својих спортиста (тзв. БСАТ формулар), у оквиру којег је извршио проверу способности својих играча у дриблингу, шуту на кош и трчању, оценивши њихове способности са оценом од 1 до 5. Ово су само прелиминарни тестове, и ни у ком случају не играју било какав фактор у коначном пласману и евентуалном освајању медаље. Општа оцена за цео тим врши се сабирањем свих појединачних оцена чланова екипе, и дељењем тог збира са седам.

Главни тренер такође мора да идентификују својих пет најбољих играча. То чини постављањем звезда поред њиховог имена на списку играча.

Тимови који учествују на такмичењима првобитно су груписани у прелиминарне групе у складу са њиховим БСАТ резултатом.

Класификационо коло се игра како би последњи чин дивизионирања био спроведен, и сви тимови били подељени у одговарајуће групе-дивизије.

У кругу класификације, тимови ће играти једну или више утакмица са сваким чланом свога тима, који је пријављен за такмичење, у трајању од најмање шест минута.



Тимови могу бити померани из дивизије у дивизију током трајања такмичења, ако се закључи да је током процеса дивизионирања дошло до грешке, како би се одржао квалитетан и висок ниво такмичења.

Комисија за дивизионирање доноси све одлуке у складу са интегритетом свих својих чланова, уз основни циљ да се испоштују сва спортска правила, као и тимови који на такмичењу ушествују. Одлуке комисије за дивизионирање су коначне и на њих није могуће утицати.

Током такмичења, неопходно је да сваки тим игра са свим такмичарима који се налазе у његовом саставу.

3.2 АДАПТАЦИЈА ПРАВИЛА

Следе адаптације ФИБА правила могу се користити приликом одржавања такмичења Специјалне Олимпијаде. Ове адаптације су опционе, и остају у надлежности и одговорности појединача који спроводе одређено такмичење.

Дужина игре може се подесити да неко друго време. То је дискреционо право руководиоца такмичења.

Дозвољено је применити правило од 24 секунде до 30 секунди за сваки напад. То је дискреционо право руководиоца такмичења.

Играч може узети два корака више од онога што је дозвољено ФИБА правилима. Међутим, ако играч током та два корака постигне кош, аутоматски ће бити свираан прекршај.

Играч који убацује лопту у игру има 10 секунди да исту врати на терен, од тренутка када је судија дао сигнал за наставак игре.

Два слободна бацања додељују се тиму за сваких седам фаулова које направи супротна екипа у сваком полувремену.

Ако спортиста носи било каква медицинска помагала током трајања утакмице, неопходно је да су делегати утакмице унапред упознати са тим. То се посебно односи на маске које покривају лице, завоје којима су осигуране руке до лактова или ноге преко колена, за шта је потребна и писана сагласност лекара.

Недозвољено ношење лопте биће одмах кажњавано.

3.3 САСТАВ ЕКИПЕ

У сваком тиму се налази пет играча.



На списку играча за сваку утакмицу, могуће је уврстити максимално 10 играча.

3.4. УНИФОРМА

Сви играчи морају да носе одговарајући кошаркаши дрес са јасно видљивим бројем на леђима и са предње стране, као и равне спортске патике са гуменим ђоном.

Дрес сваког тима мора бити идентичан за све његове чланове.

Подмајице је могуће носити, али само ако оне у потпуности одговарају боји дреса. Подмајице могу носити неки, или сви играчи у тиму. Оне могу бити дугих или кратких рукава.

Дозвољено је везивање косе, ношење знојница на рукама и глави. Уколико верски разлози то налажу, могуће је играти утакмицу покривене главе (са марамом). Та марама мора бити једнобојна и ни на који начин не сме да утиче на безбедност играча током трајања утакмице.

Сви играчи који нису одевени у складу са правилима, неће моћи да учествују у такмичењу.

Сва такмичења за сениоре, као и за мушке екипе старије од 12 година, користи се лопта број 7.

Мала кошаркашка лопта 72,5 см у обиму и тежини 510-567 грама се може користити за женска и јуниорска такмичења.

Кошеви се састоје од обруча и мреже. У такмичењу обруч коша је постављен на 3,05 метара изнад пода. Висина коша од 2,44 метара изнад пода користи се за јуниорска такмичења.

4.0 ТАКМИЧЕЊЕ 3 НА 3

4.1. ДИВИЗИОНИРАЊЕ

1. Главни тренер пре такмичења мора за сваког играча на његовој листи да наведе резултат теста за процену кошаркашких вештина (БСАТ), и то дриблинг, вођење лопте и бацање из круга.

2. Тимови су подељени у групе на основу БСАТ резултата тима

3. Као начин финализације формирања група, одржава се класификацијски круг такмичења:



а). У оквиру овог круга тимови играју једну или више игара од којих свака траје барем 6 минута.

б). Од сваког тима се захтева да у игру уведе сваког свог играча

4.2 Циљ

1. Такмичење 3 на 3 се може користити као начин повећавања броја тимова у кошаркашком такмичењу Специјалне Олимпијаде.

2. Такмичење 3 на 3 такође представља начин помагања спортистима са способностима нижег нивоа да напредују до игре на целом терену

3. Потребно је међутим уложити напоре да се тимска кошарка игра кад код је могуће.

4.3. Терен и опрема

1. Може се користити било који кошаркашки терен

2. Сваки тим мора имати свој дрес. Дресови су спреда и позади исте боје. Сваки дрес мора имати свој број на предњој и задњој страни дреса, означен великим фонтом, барем 20 цм позади, и 10 цм напред, не мањим од 2 цм ширине.

4.4. Игра и такмичење

1. игра започиње бацањем новчића.

2. штоперница мора да ради до последњег тренутка

3. Судија држи лопту ван граница терена

4. Лопта се сматра мртвом након свирања фаула или прекршаја, врши се убацивање из поља

5. тимови предају лопту након убацивања из поља. Међутим, ако се за време убацивања у кош свира фаул, а постигнут је погодак, узима се у обзир убацивање из поља, а тим којем се свира фаул задржава лопту.

6. Слободна бацања у свим случајевима се изводе иза црте фаула померене на одређену тачку унутар круга на врху. Ова процедура се користи за све фаулове, прекршаје, тајм ауте, изласке лопте ван терена и убацивања из поља.



7. Прекршај је када одбрана која је управо преузела лопту покушава извршити убацивање у поље без враћања лопте у простор иза фаула.

8. Измене се могу вршити на мртвој лопти. Када један тим врши измену, другом тиму се такође треба пружити могућност да изврше измену. Играч који улази у игру, мора да се пријави на записнички сто, а судија им даје знак за улазак у терен.

9. Сваком тиму су дозвољена два тајм аута од 60 секунди. Судија може тражити тајм аут због повреде играча

10. Мртва лопта је лопта код које играчи супротних тимова држе једну или две руке тако чврсто на лопти да је лопту могуће узети само силом. Лопта се додељује само на основу измене лопте

4.5. Фаул и прекршај

1. Фаул представља кршење које укључује лични контакт са противником или неспортско понашање: он се суди против починитеља.

2. код свих фаула лопта прелази у руке противничког тима у одређеној тачки иза црте фаула, унутар круга на његовом врху: ако се над играчем фаул изведе за време бацања лопте на кош, суди се убацивање из поља: противнички тим добија лопту. Ни у једном од ових случајева се не суде слободна бацања.

3. Играч у нападу, укључујући стрелца, може остати у зони слободног бацања не дуже од 3 секунде. У супротном, тим губи лопту.

4. Играч који баца лопту на кош има 5 секунди да испусти лопту из руку. У супротном случају тим губи лопту.

5. Дупли дриблинг је прекршај

6. Играч може начинити два корака више од допуштеног. Међутим, у случају да играч постигне погодак или побегне одбрани као резултат ових додатних корака, тим стиче предност. Одмах свирати прекршај.

4.6. Правила Инклузивне (јунифајд) кошарке

1. Списак тима мора да садржи пропорционалан број спортиста и партнера

2. За време такмичења, у постави никада не сме бити више од 3 спортиста и 2 партнера.

3. сваки тим мора имати одраслог тренера који не игра, и који је одговоран за поставку и понашање тима за време такмичења.



5.0. ТАКМИЧЕЊЕ 5 НА 5

Примењују се општа правила FIBA <http://www.fiba.com/> сем у горе наведеним случајевима, где се примењују адаптирана правила Специјалне Олимпијаде.

6.0. БСАТ ТЕСТ

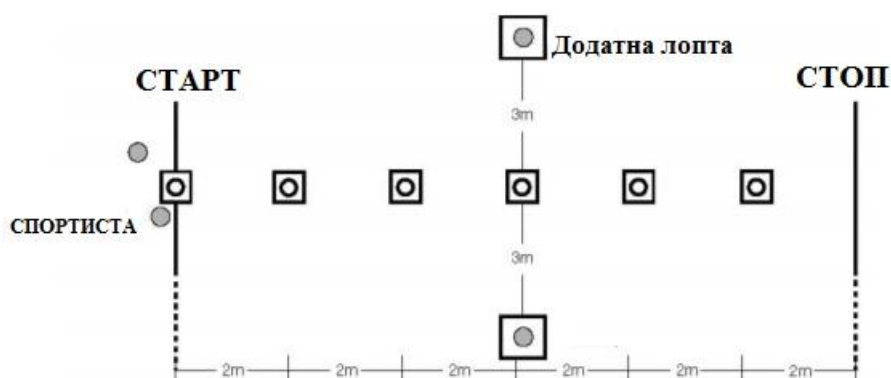
6.1. Вођење лопте

На кошаркашком терену поставити полигон за тестирање способности вођења лопте. За проверу овога потребан вам је кошаркашки терен, 6 чуњева, 4 лопте и трака за обележавање терена.

У правој линији по средини терена поставите чуњева, правећи размак од 2 метра између свакога, тако да се први и шести чуњ начезе на аут линији. Задатак спортсите је да крене да води лопту са једне стране, тако што ће сваки наредни чуњ обилазити са друге стране наизменично.

За ову вежбу спортсита има укупно 60 секунди, и циљ је да што више лопти спроведе кроз полигон. Када заврши са последњим чуњом, остави лопту на линију, и спринтом назад оде по другу лопту, и тако током трајања 60 секунди.

За свако успешно вођење лопте поред чуња, спортсита добије 1 поен, тако да, на пример ако је цео полигон урадио како треба, може током једног вођења лопте да освоји максимално 5 поена.



6.2. Шут на кош

У оквиру ове вежбе мери се број поена које спортсита постигне у интервалу од 60 секунди. Циљ је да спортсита стане на линију за слободна бацања, односно не ближе од 2.75 метара од коша, и да постигне што више слободних бацања. За сваки постигнут кош спортсита добија 2 поена.



7.0 ЛОПТА И ТЕРЕН

За мушка такмичења узраста 12 година и преко користи се лопта број 7, пречника између 748 и 780 мм, и тежине између 567 и 560 грама

За женска такмичења узраста 12 година и преко користи се лопта број 6, пречника између 724 и 748 мм, и тежине између 510 и 675 грама

За сва такмичења узраста испод 12 година користи се лопта број 5, пречника измеђе 686 и 724 мм, и тежине између 397 и 454 грама

За свата такмичења кош се налази на свисини од 3,05 метара, док је за јуниорска такмичења постављен на 2,44 метара