

## KOŠARKA



## NASTANAK

Košarka je ekipni sport s loptom kod kojeg se natječu dvije momčadi sa pet igrača na svakoj strani. Cilj igre je ostvariti što više bodova postizanjem „koša“ tj. ubacivanjem lopte kroz obruč koša pod uvjetom da je lopta kroz obruč prošla odozgo. Košarku je izmislio Kanađanin James A. Naismith (1861. – 1939.), nastavnik tjelesnog odgoja na koledžu u Springfieldu (Massachusetts, SAD) u namjeri da svom školskom ragbi timu omogući trening u dvorani za vrijeme zimskih mjeseci. U prosincu 1891. godine sa svojim studentima je demonstrirao novu igru u Springfieldu, a igra je dobila ime basketball. Otada se basketball naglo širio u SAD

## PRAVILA

Košarkaška utakmica podijeljena je na četiri četvrtine od deset minuta – međunarodna košarka ili dvanaest minuta – NBA, što znači da utakmica traje 40 odnosno 48 minuta aktivne igre, dakle one igre koja ne uključuju prekide – zaustavljanje vremena koje produljuje trajanje utakmice (zbog različitih prekršaja ili nepravilnosti u igri). Iz tog razloga utakmice traju otprilike dva sata.

„Veliki odmor“ nakon dvije četvrtine traje petnaest minuta, a „mali odmor“ između dvije četvrtine traje dvije minute. Ako je igra neodlučena nakon četiri četvrtine igra se jedan produžetak od pet minuta. Ako je nakon jednog produžetka utakmica i dalje neodlučena, produžeci se nastavljaju dok se ne dobije pobjednik. Momčadi mijenjaju koševe nakon dvije odigrane četvrtine.

## KOŠARKAŠKO IGRALIŠTE

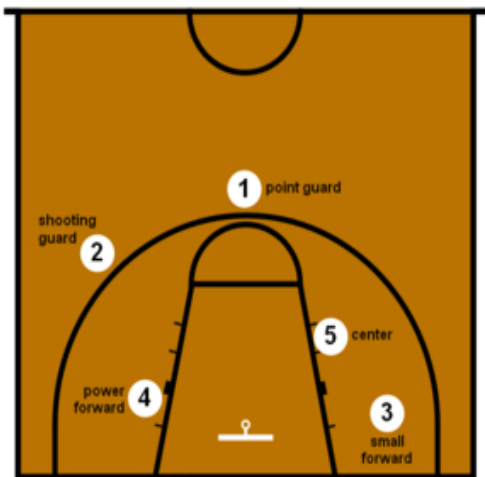


Dimenzije košarkaškog terena iznose:  
28 m (dužina) x 15 m (širina) – standardna  
29 m (dužina) x 15 metara (širina) – NBA liga  
Podloga za igranje mora biti parket.

Linija za tri boda je na udaljenosti od 6.75 m od koša.

Linije na terenu su široke 5 cm. Minimalno 2 m oko terena ne smiju biti nikakve prepreke. Visina dvorane mora biti najmanje 7 metara.

## IGRAČI



Uloge igrača na terenu:

**organizator igre** (point guard, plejmejker, jedinica): organizira napad čitave ekipe kontroliranjem lopte i njenim pravilnim upućivanjem sugraču u prilici;

**bek šuter** (shooting guard, dvojka): je igrač koji puca prema košu najviše u utakmici i od koga se očekuje uspješno izvršavanje tih šuteva, dok se u odbrani šuter brine za najboljeg protivničkog dalekometnog pucača;

**krilo** (small forward, trica): je igrač zadužen za ostvarivanje poena dalekometnim šutevima s krila ili probijanjem po krilu prema

košu, dok se u odbrani krilo prvenstveno brine za odbrambene skokove i oduzimanja lopti protivnicima, iako ponekad može igrati i aktivniju ulogu u odbrani;

**krilni centar** (power forward, četvorka): igra napadački, često leđima okrenut prema košu zbog lakšeg primanja lopte od saigrača, dok se u odbrani bori protiv protivničkog krilnog centra (odbrana "čovjek na čovjeka") ili čuva koš, tj. smješten je ispod koša (u zonskoj odbrani);

**centar** (center, petica): koristi masu i visinu za zabijanje koševa u napadu, dok u odbrani igra ispod koša s namjerom zaustavljanja prodora protivnika prema košu.