

**REGULAMIN I PRZEPISY GRY 3X3 W KOSZYKÓWKĘ PODCZAS TURNIEJU
ORGANIZOWANEGO W ZESPOLE SZKÓŁ NR 1 IM MARII SKŁODOWSKIEJ – CURIE
W RAMACH WOŚP**

Boisko, piłka, lokalizacja

Mecz każdorazowo będzie rozgrywany na boisku do koszykówki 3x3 z jednym koszem. Standardowe wymiary boiska do koszykówki 3x3. Boisko musi mieć wyznaczoną linię rzutów wolnych (5,80 m), linię rzutów za 2 punkty (6,75 m) oraz "półkole bez szarży" pod koszem. Można również używać połowy tradycyjnego boiska do koszykówki.

We wszystkich kategoriach gra się oficjalną piłką 3x3.

Turniej odbędzie się 26.01.2025 o godzinie 9.00 w sali gimnastycznej Zespołu Szkół nr 1 im. Marii Skłodowskiej – Curie w Wyszowie przy ulicy Świętojańskiej 89 (**wejście od strony ORLIKA2012**). Będą rozgrywane 2 mecze jednocześnie.

Nagrody

1. Drużyny, które zdobędą miejsca I – III otrzymują :
 - a) miejsce I – puchar
 - b) miejsce II – puchar
 - c) miejsce III – puchar
2. Wręczenie pucharów odbędzie się w dniu 26.01.2025 r. (Niedziela) około godz. 17.30 w CEZIU „Kopernik”

System gry

System gry ustala Organizator. Zostanie ogłoszony przed rozpoczęciem turnieju.

Drużyny

Każda drużyna składa się z max 5 zawodników (3 zawodników na boisku i 2 zmienników).

Wpisowe wynosi 100 zł od drużyny wrzucone przed rozgrywkami do puszeki wolontariuszy WOŚP

Sędziowie

Zespół sędziowski składa się z 1 sędziego boiskowego oraz 1 sędziego stolikowego.

Rozpoczęcie meczu

Obydwie drużyny rozgrzewają się jednocześnie przed rozpoczęciem meczu.

Rzut monetą zdecyduje o tym, której drużynie przyznane zostanie posiadanie piłki na rozpoczęcie meczu. Drużyna, która wygra losowanie ma prawo wybrać posiadanie piłki na rozpoczęcie meczu.

Aby mecz się rozpoczął, każda drużyna musi mieć 3 zawodników na boisku.

Punktacja

Za każdy celny rzut z pola wewnątrz łuku przyznaje się jeden (1) punkt.

Za każdy celny rzut z pola za łukiem przyznaje się dwa (2) punkty.

Za każdy celny rzut wolny przyznaje się jeden (1) punkt.

Wygrany mecz 2 pkt

Przeegrany mecz 0 pkt

Czas gry/Zwycięzca meczu

Regularny czas gry wynosi 10 minut. Zegar czasu gry nie będzie zatrzymywany podczas

sytuacji martwej piłki oraz podczas rzutów wolnych. (Czas gry i podział będzie uzależniony od ilości zgłoszonych drużyn)

Jednakże ta drużyna, która jako pierwsza w regularnym czasie gry zdobędzie 21 lub więcej punktów, wygrywa mecz przed upływem czasu. Przepis ten odnosi się jedynie do regularnego czasu gry (nie ma on zastosowania w ewentualnej dogrywce).

Jeżeli na koniec regularnego czasu gry wynik pozostaje nierozstrzygnięty, zostanie rozegrana dogrywka. Przed rozpoczęciem dogrywki będzie miała miejsce jednogminutowa przerwa. Drużyna, która jako pierwsza zdobędzie 2 punkty w dogrywce, wygrywa mecz.

Drużyna przegrywa mecz walkowerem, jeżeli o wyznaczonej godzinie rozpoczęcia meczu na boisku nie pojawi się 3 zawodników gotowych do gry.

Drużyna przegrywa mecz wskutek braku zawodników, jeśli opuści boisko przed zakończeniem regulaminowego czasu gry lub jeśli wszyscy zawodnicy drużyny są kontuzjowani lub/i zdyskwalifikowani.

Drużyna przegrywająca wskutek braku zawodników lub w wyniku oddania meczu walkowerem w celu osiągnięcia niesportowych korzyści, zostanie zdyskwalifikowana z rozgrywek.

Faule/Rzuty wolne

Drużyna podlega karze za faule drużyny po tym, jak popełniła 5 fauli. Zawodnicy nie mogą być wykluczeni z gry z powodu liczby popełnionych fauli osobistych.

Faule popełnione w trakcie akcji rzutowej w polu wewnątrz łuku będą karane jednym (1) rzutem wolnym, podczas gdy faule popełnione w trakcie akcji rzutowej z pola za łukiem karane będą dwoma (2) rzutami wolnymi.

Faule popełnione w trakcie akcji rzutowej, po której piłka wpada do kosza po rzucie z gry, karane są dodatkowym jednym (1) rzutem wolnym.

Wszystkie faule techniczne zawsze są karane jednym (1) rzutem wolnym i posiadaniem piłki, a faule niesportowe dwoma (2) rzutami wolnymi i posiadaniem piłki. Po ostatnim rzucie wolnym wynikającym z kary za faul techniczny lub niesportowy gra zostanie kontynuowana poprzez wymianę piłki za łukiem, na szczycie boiska..

Gra piłką

Po każdym celnym rzucie z gry lub ostatnim rzucie wolnym (z wyjątkiem tych, po których przysługuje posiadanie piłki):

- Zawodnik drużyny, która nie zdobyła punktów wznowi grę poprzez wykoźlowanie lub podanie piłki do partnera z miejsca bezpośrednio pod koszem (nie zza linii końcowej), na pole znajdujące się poza łukiem,
- Drużyna broniąca nie może starać się zagrać piłką w obszarze "półkola bez szarży" podczas wyprowadzania piłki.

Po każdym niecelnym rzucie z gry lub ostatnim rzucie wolnym (z wyjątkiem tych, po których przysługuje posiadanie piłki):

- Jeżeli drużyna ataku zbiera piłkę, to może kontynuować grę w celu zdobycia punktów z gry bez wyprowadzania piłki za łuk,
- Jeżeli drużyna obrony zbiera piłkę, musi ją wyprowadzić za łuk (poprzez wykoźlowanie jej lub podanie do partnera).

Jeżeli drużyna obrony przechwytuje lub blokuje piłkę, to musi wyprowadzić piłkę za łuk (poprzez wykoźlowanie jej lub podanie).

Posiadanie piłki przez którąkolwiek z drużyn, następujące po sytuacji martwej piłki, musi rozpocząć się wymianą piłki (pomiędzy zawodnikami obrony oraz ataku) za łukiem, na szczycie boiska.

Uważa się, że zawodnik znajduje się "za łukiem", jeśli żadna z jego stóp nie dotyka miejsca na boisku wewnątrz łuku ani łuku.

W sytuacji rzutu sędziowskiego piłkę przyznaje się drużynie obrony.

Gra na zwłokę

Gra na zwłokę lub zaniechanie aktywnej gry (np. brak próby zdobycia punktów) jest błędem.

Drużyna musi oddać rzut do kosza w ciągu 12 sekund.

Należy uznać za błąd, kiedy po tym jak drużyna wyprowadziła piłkę za łuk, zawodnik ataku, będąc w obszarze wewnątrz łuku pod koszem, koźlując piłkę stojąc tyłem lub bokiem do kosza przez więcej niż pięć (5) sekund.

Zmiany

Zmiany mogą być dokonane przez którąkolwiek z drużyn, podczas gdy piłka staje się martwa, przed wymianą piłki pomiędzy zawodnikami drużyny ataku i obrony lub przed rzutem wolnym. Zmiennik może wejść do gry, kiedy jego partner z drużyny opuści boisko i nawiąże z nim kontakt fizyczny. Zmiany mogą odbywać się jedynie poza linią końcową i nie wymagają one jakiegokolwiek działania ze strony sędziów.

Przerwy na żądanie

Każda drużyna ma prawo do jednej przerwy na żądanie. Jakikolwiek zawodnik może poprosić o przyznanie przerwy na żądanie podczas sytuacji martwej piłki.

Wszystkie przerwy na żądanie trwają 1 minutę

Klasyfikacja drużyn

Zarówno w grupach, jak i w klasyfikacji końcowej, stosuje się następujące zasady. Jeżeli drużyny mają równy wynik po pierwszym kroku klasyfikacji, należy przejść do kolejnego

Dyskwalifikacja

Zawodnik, który popełnił dwa (2) faule niesportowe (nie ma zastosowania do fauli technicznych) zostanie zdyskwalifikowany przez sędziów z udziału w meczu i może zostać zdyskwalifikowany z całego wydarzenia przez organizatora. Niezależnie od tego, organizator każdorazowo zdyskwalifikuje zawodnika(ów) za akty przemocy, słowną lub fizyczną agresję, niezgodną ze sportowym duchem ingerencję w wynik meczu.

Zgłoszenia drużyn do 25 stycznia 2025: cezary.maciorowski@gmail.com lub tel. [603 626 827](tel:603626827)