

OFICJALNE PRZEPISY GRY W KOSZYKÓWKĘ 3X3 - WERSJA FIBA 2015

/aktualizacja 2015/

Źródło: Polski Związek Koszykówki

Oficjalne Przepisy Gry w Koszykówkę FIBA mają zastosowanie we wszystkich sytuacjach meczowych, które nie zostały ujęte w poniższych Przepisach Gry w Koszykówkę 3x3.

Art. 1. Boisko oraz piłka

Mecz każdorazowo będzie rozgrywany na boisku do koszykówki 3x3 z jednym koszem. Standardowe wymiary boiska do koszykówki 3x3 są następujące: 15 m (szerokość) x 11 m (długość). 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.

Uwaga: na najniższym poziomie mecze 3x3 mogą być rozgrywane gdziekolwiek. Oznaczenia boiska – jeżeli jakiegokolwiek są używane – należy dostosować do istniejącej przestrzeni.

Art. 2. Drużyny

Każda drużyna składa się z 4 zawodników (3 zawodników na boisku i 1 zmiennik).

Art. 3. Sędziowie

Zespół sędziowski składa się z 1 lub 2 sędziów boiskowych oraz sędziów stolikowych.

Art. 4. Rozpoczęcie meczu

4.1. Obydwie drużyny rozgrzewają się jednocześnie przed rozpoczęciem meczu.

4.2. 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 lub przed rozpoczęciem ewentualnej dogrywki.

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

Uwaga: Artykuły 4.3 oraz 6.4 odnoszą się tylko do Oficjalnych Rozgrywek FIBA 3x3* (przepis nie jest obligatoryjny dla rozgrywek na najniższym poziomie).

*Oficjalnymi Rozgrywkami FIBA 3x3 są Turnieje Olimpijskie, Mistrzostwa Świata 3x3 (w tym U18), Mistrzostwa Kontynentalne (w tym U18), 3x3 World Tour oraz 3x3 All Stars.

Art. 5. Punktacja

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

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

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

Art. 6. Czas gry/Zwycięzca meczu

6.1. Regularny czas gry wynosi 10 minut. Zegar czasu gry będzie zatrzymywany podczas sytuacji martwej piłki oraz podczas rzutów wolnych. Zegar czasu gry będzie ponownie włączany po zakończeniu wymiany piłki (tak szybko, jak piłka znajdzie się w rękach zawodnika drużyny ataku).

6.2. 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).

6.3. 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.

6.4. Drużyna przegrywa mecz walkowerem, jeżeli o wyznaczonej godzinie rozpoczęcia meczu na boisku nie pojawi się 3 zawodników gotowych do gry. W przypadku walkovera wynik zostanie zapisany jako w-0 lub 0-w (gdzie „w” oznacza wygraną).

6.5. Drużyna przegrywa mecz wskutek braku zawodników, jeśli opuści boisko przed zakończeniem regulaminowego czasu gry lub jeśli wszyscy zawodnicy drużyny są kontuzjowani lub/i zdyskwalifikowani. W przypadku przegranej wskutek braku zawodników drużyna wygrywająca może wybrać pomiędzy zatrzymaniem wyniku w chwili przerwania gry lub orzeczeniem wyniku jak w przypadku walkovera, podczas gdy wynik drużyny przegrywającej wskutek braku zawodników zostanie w każdym przypadku zapisany jako 0.

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

Uwaga: jeżeli na zawodach nie ma zegara czasu gry, ustalenie długości rozgrywania meczu leży w gestii organizatora. FIBA zaleca ustalenie limitu punktów proporcjonalnie do czasu trwania meczu (10 punktów – 10 minut, 15 pkt – 15 min., 21 pkt – 21 min.).

Art. 7. Faule/Rzuty wolne

7.1. Drużyna podlega karze za faule drużyny po tym, jak popełniła 6 fauli. Zawodnicy nie mogą być wykluczeni z gry z powodu liczby popełnionych fauli osobistych, zgodnie z Art. 15.

7.2. 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.

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

7.4. Siódmy (7), ósmy (8) oraz dziewiąty (9) faul drużyny zawsze będzie karany dwoma (2) rzutami wolnymi. Dziesiąty (10) i każdy kolejny faul zostanie ukarany dwoma rzutami (2) wolnymi oraz posiadaniem piłki. Ten zapis stosuje się również do fauli popełnionych w trakcie akcji rzutowej i w tym szczególnym przypadku uchyla on zapisy zawarte w Art. 7.2 oraz 7.3.

7.5. 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 szczybie boiska.

Uwaga: Nie przyznaje się rzutów wolnych po faulu w ataku.

Art. 8. Gra piłką

8.1. 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 z miejsca bezpośrednio pod koszem (nie zza linii końcowej) do partnera, który znajduje się poza łukiem,
- Drużyna broniąca nie może starać się zagrać piłką w obszarze „półkola bez szarzy” podczas wprowadzania piłki.

8.2. 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 wprowadzania piłki za łuk,
- Jeżeli drużyna obrony zbiera piłkę, to musi wyprowadzić piłkę za łuk (poprzez wykoźlowanie jej lub podanie).

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

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

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

8.6. W sytuacji rzutu sędziowskiego piłkę przyznaje się drużynie obrony.

Art. 9. Gra na zwłokę

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

9.2. Jeśli boisko jest wyposażone w zegar czasu na oddanie rzutu, drużyna musi oddać rzut do kosza w ciągu 12 sekund. Zegar musi zostać włączony tak szybko, jak tylko piłka znajdzie się w rękach zawodnika drużyny ataku (po wymianie z zawodnikiem obrony lub po celnym rzucie do kosza w miejscu bezpośrednio pod koszem).

Uwaga: Jeżeli boisko nie jest wyposażone w zegar odmierzający czas do rzutu i drużyna nie stara się zakończyć akcji rzutem do kosza, sędzia udziela tej drużynie ostrzeżenia i rozpoczyna odliczanie ostatnich pięciu (5) sekund akcji.

Art. 10. Zmiany

Zmiany mogą być dokonane przez którąkolwiek z drużyn, podczas gdy piłka staje się martwa, przed wymianą piłki pomiędzy zawodnikami drużyny ataku i obrony (check-ball). 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, naprzeciwko kosza i nie wymagają one jakiegokolwiek działania ze strony sędziów.

Art. 11. Przerwy na żądanie

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

11.2. W przypadku produkcji telewizyjnej, organizator może zdecydować o wprowadzeniu dwóch telewizyjnych przerw na żądanie, które zostaną odgwizdane podczas pierwszej sytuacji martwej piłki po tym, jak zegar czasu gry wskazuje odpowiednio 6:59 i 3:59 we wszystkich meczach.

11.3. Wszystkie przerwy na żądanie trwają 30 sekund.

Art. 12. Procedura protestu

W przypadku, kiedy drużyna uważa, że jej interes został ewidentnie skrzywdzony decyzją sędziego lub jakimkolwiek wydarzeniem, które miało miejsce w czasie trwania meczu, musi ona postępować w następujący sposób:

1. Zawodnik drużyny musi złożyć podpis w protokole meczu niezwłocznie po zakończeniu gry, zanim protokół zostanie podpisany przez sędziego.
2. W przeciągu 30 minut drużyna musi przekazać pisemne uzasadnienie złożenia protestu oraz wnieść kaucję w wysokości 200 USD na ręce Dyrektora Sportowego. W przypadku pozytywnego rozpatrzenia protestu, kaucja zostanie zwrócona.
3. Materiały video mogą zostać użyte jedynie w celu podjęcia decyzji czy ostatni rzut z gry na koniec meczu został oddany w czasie czy nie lub/i czy rzut należy zaliczyć za 1 czy za 2 punkty.

Art. 13. 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 kroku, itd.:

1. Najwięcej zwycięstw (lub współczynnik zwycięstw w przypadku nierównej liczby gier przy porównaniach drużyn z różnych grup),
2. Porównanie wyników meczów pomiędzy zainteresowanymi drużynami (pod uwagę brane są jedynie zwycięstwa/porażki, a postępowanie to ma zastosowanie jedynie do ustalenia klasyfikacji wewnątrz grupy),
3. Największa średnia zdobytych punktów (z wyłączeniem wyników spotkań wygranych walkowerem).

Jeżeli drużyny nadal mają równe wyniki w klasyfikacji pomimo podjęcia powyższych trzech kroków, drużyna z najwyższym rozstawieniem do losowania wygrywa klasyfikację.

Art. 14. Zasady rozstawienia

Drużyny są rozstawiane w kolejności zgodnej z rankingiem punktów drużynowych (suma punktów z rankingu indywidualnego trzech (3) najlepszych zawodników drużyny). W przypadku, kiedy drużyny mają taką samą ilość punktów rankingowych, rozstawienie odbędzie się bez ustalania kolejności tuż przed rozpoczęciem rozgrywek.

Uwaga: We wszystkich rozgrywkach dla reprezentacji narodowych, rozstawienie jest dokonywane na podstawie 3x3 Rankingu Federacji.

Art. 15. Dyskwalifikacja

Zawodnik, który popełni dwa faule niesportowe (zapis ten nie ma zastosowania do fauli technicznych), zostanie zdyskwalifikowany przez sędziów z meczu i przez organizatora z całej imprezy. Niezależnie od powyższego, organizator ma prawo zdyskwalifikować każdego zawodnika, który w trakcie trwania imprezy dokonuje aktów przemocy, dopuszcza się agresji słownej lub fizycznej, celowo ingeruje w wyniki spotkań, narusza przepisy antydopingowe FIBA (Księga 4 Regulacji Wewnętrznych FIBA) lub Kodeks Etyczny FIBA (Księga 1, Rozdział II Regulacji Wewnętrznych FIBA). Organizator ma również prawo zdyskwalifikować całą drużynę z udziału w imprezie na podstawie zachowania innego członka drużyny (nie koniecznie wynikającego z jakiegokolwiek akcji na boisku). Prawa FIBA do nakładania kar dyscyplinarnych w ramach prawnych danej imprezy, Regulamin 3x3planet.com oraz Regulacje Wewnętrzne FIBA pozostają nienaruszone w wypadku dyskwalifikacji na mocy niniejszego Art. 15.