

Oficjalne Przepisy Gry w Koszykówkę 3x3

Styczeń 2016

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).

Uwaga: Trener nie może przebywać w obrębie boiska ani komunikować się zdalnie z trybun.

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 lub/i wymaganych punktów do rozstrzygnięcia poprzez „nagłą śmierć”, 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 szczycie boiska.

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

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 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.

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 wyprowadzania piłki za łuk,
- Jeżeli drużyna obrony zbiera piłkę, musi ją wyprowadzić za łuk (poprzez wykoźlowanie jej lub podanie do partnera).

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 szczycie 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 akcji, 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).

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

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 rozpoczynając 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) 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, 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.

Uwaga: przerwy na żądanie oraz zmiany mogą zostać przyznane jedynie w sytuacji martwej piłki i nie mogą zostać przyznane, kiedy piłka jest żywa zgodnie z art. 8.1.

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 ciągu 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 po tych trzech krokach drużyny nadal mają równy wynik, wyżej w bezpośredniej klasyfikacji będą te, które zostały wyżej rozstawione.

Klasyfikacja tourów (gdzie „tour” należy rozumieć jako serię połączonych ze sobą turniejów) będzie obliczana przy użyciu tzw. „mianownika serii”, co oznacza że będzie liczona zarówno dla poszczególnych zawodników (jeśli zawodnicy będą tworzyć nowe zespoły na każdym z turniejów), jak i drużyn (jeżeli zawodnicy są przypisani do jednej drużyny przez czas trwania całego touru). Porządek klasyfikacji tour jest następujący:

- i. Klasyfikacja finałowego turnieju lub turnieju go poprzedzającego, który dawał kwalifikacje do finału touru,
- ii. Punkty rankingowe uzyskane w końcowej klasyfikacji na każdym z turniejów rozgrywanych w ramach touru,
- iii. Najwięcej zwycięstw uzyskanych w tourze (lub współczynnik zwycięstw w przypadku nierównej liczby gier)
- iv. Największa średnia zdobytych punktów w tourze (z wyłączeniem wyników spotkań wygranych walkowerem).
- v. W przypadku konieczności dokonania ostatecznego rozstrzygnięcia, będzie decydowało rozstawienie w tourze równoległe z rozstawieniem dla każdego konkretnego turnieju.

Uwaga: Rozstawienie w tourze jest dokonywane dla wszystkich drużyn uczestniczących w tourze niezależnie od tego czy wystąpią, czy nie wystąpią w kolejnym turnieju.

Art. 14. Zasady rozstawiania

Drużyny będą rozstawiane zależnie od drużynowych punktów rankingowych (suma punktów zdobytych przez 3 najlepszych zawodników drużyny, zdobytych przed danymi rozgrywkami). W przypadku, kiedy drużyny uzyskają taki sam wynik z punktów rankingowych, rozstawienie zostanie dokonane na zasadzie przypadkowości bezpośrednio przed startem rozgrywek.

Uwaga: w rozgrywkach drużyn narodowych, rozstawienie dokonywane jest na podstawie rankingu 3x3 federacji.

Art. 15. 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, złamanie przepisów FIBA w zakresie antydopingu (Księga 4 Wewnętrznych Regulacji FIBA) czy jakiegokolwiek inne naruszenie Kodeksu Etyki FIBA (Księga 1, Część II Wewnętrznych Regulacji FIBA). Organizator ma także prawo zdyskwalifikować całą drużynę za wkład jednego z zawodników (także poprzez zaniechanie działania) w wyżej opisane zachowania. Prawo FIBA do nałożenia sankcji w ramach prawnych wydarzenia, Regulaminu 3x3planet.com oraz na podstawie Wewnętrznych Regulacji FIBA pozostaje w mocy mimo dyskwalifikacji na mocy tego artykułu.

Art. 16. Adaptacja do kategorii U12

Poniższe wytyczne co do dostosowania przepisów są rekomendowane w kategoriach U12:

1. Jeśli to możliwe, wysokość kosza powinna zostać obniżona do 2,60 m.
2. Drużyna, która pierwsza zdobędzie punkt(-y) w dogrywce, wygrywa mecz.
3. Nie używa się zegara czasu akcji; jeśli drużyna nie stara się zakończyć akcji rzutem do kosza, sędzia udziela tej drużynie ostrzeżenia rozpoczynając odliczanie ostatnich pięciu (5) sekund akcji.
4. Drużyny nie podlegają karze za faule drużyny; każdorazowo należy rozpocząć grę wymianą piłki za łukiem, na szczycie boiska, za wyjątkiem sytuacji podczas faulu w akcji rzutowej, po faulu technicznym oraz niesportowym.
5. Drużynom nie przysługują przerwy na żądanie.

Uwaga: Elastyczność wynikająca z uwagi do Art. 6 może zostać zastosowana uznaniowo, jeśli uważa się to za korzystne.