

Regulamin

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

1. Termin turnieju:

19 stycznia 2017 roku w godz. 9:00 – 15:00

2. Miejsce rozgrywek :

Hala Widowiskowo – Sportowa MOSiR w Mysłowicach przy ul. Ks. N. Bończyka 32z

3. Organizator:

Miejski Ośrodek Sportu i Rekreacji w Mysłowicach

4. Zgłoszenia:

- Zgłoszenia drużyny dokonuje kapitan, wysyłając na adres e-mail s.kotowicz@mosir.myslowice.pl: nazwę drużyny, listę zgłaszanych zawodników oraz numer kontaktowy,
- Zgłoszenia drużyn dokonuje się do dnia 17.01.2017 r. Zgłoszenia drużyn po tym terminie nie będą przyjmowane.
- Osoby niepełnoletnie muszą posiadać zgodę rodziców na udział w turnieju

Nagrody

Trzy najlepsze drużyny otrzymają puchary Dyrektora MOSiR + dyplomy oraz:

- za zajęcie I miejsca – bon podarunkowy o wartości 200 zł
- za zajęcie II miejsca – bon podarunkowy o wartości 100 zł
- za zajęcie III miejsca – bon podarunkowy o wartości 50 zł

System rozgrywek

Turniej będzie rozgrywany systemem każdy z każdym. Podczas odprawy organizatorzy przeprowadzą losowanie w celu rozstawienia drużyn.

3. Boisko oraz piłka:

Mecz każdorazowo będzie rozgrywany na boisku do koszykówki 3×3 z jednym koszem. Standardowe wymiary boiska do koszykówki 3×3 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 piłką w rozmiarze 7.

4. Drużyny:

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

5. Sędziowie:

Zespół sędziowski składa się z 1 sędziego boiskowego.

6. 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 lub przed rozpoczęciem ewentualnej dogrywki.
- Aby mecz się rozpoczął, każda drużyna musi mieć 3 zawodników na boisku.

8. Czas gry/Zwycięzca meczu

- Regularny czas gry wynosi 10 minut bez przerwy
- Jednakże ta drużyna, która jako pierwsza w regularnym czasie gry zdobędzie 16 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 jednoninutowa 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. W przypadku walkowera wynik zostanie zapisany jako w-0 lub 0-w (gdzie „w” oznacza wygraną).
- 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 walkowera, podczas gdy wynik drużyny przegrywającej wskutek braku zawodników zostanie w każdym przypadku zapisany jako 0.
- Drużyna przegrywająca wskutek braku zawodników lub w wyniku oddania meczu walkowerem w celu osiągnięcia niesportowych korzyści, zostanie zdyskwalifikowana z rozgrywek.

7. Punktacja rzutów celnych

- 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.

Zasady klasyfikacji

- Za wygrany mecz drużyna otrzymuje 2 punkty, za porażkę 1 punkt, w przypadku nieprzystąpienia do spotkania 0 punktów.
- O kolejności miejsc w grupie decyduje większa liczba zdobytych punktów.
- W przypadku uzyskania równej liczby punktów przez dwa zespoły o kolejności decydują kolejno:
 - a) wynik bezpośredniego spotkania;
 - b) lepsza różnica punktów;
 - c) większa liczba zdobytych punktów.
- W przypadku uzyskania równej liczby punktów przez więcej niż dwa zespoły przeprowadza się dodatkową punktację pomocniczą spotkań wyłącznie między zainteresowanymi zespołami (tzw. „mała tabela”), kierując się kolejno zasadami podanymi w punkcie 3 w

podpunktach a), b) i c), biorąc pod uwagę jedynie wyniki spotkań pomiędzy zainteresowanymi zespołami.

- Jeżeli powyższe punkty nie przyniosą rozstrzygnięcia należy rozegrać dodatkowy mini - turniej pomiędzy zainteresowanymi:
 - a) mecze w czasie 5 minut bez przerwy bądź do 7 zdobytych punktów
 - b) po drugim faulu zespołu każda akcja przerwana faulem skutkuje przyznaniem rzutu wolnego
 - c) każdy z zawodników ma do dyspozycji dwa faule indywidualne

9. Faule/Rzuty wolne

- Drużyna podlega karze za faule drużyny po tym, jak popełniła 6 fauli. Po popełnieniu 9 fauli przez drużynę, każdy kolejny faul będzie traktowany jako techniczny. W celu uniknięcia wątpliwości, zawodnicy nie mogą być wykluczeni z gry na podstawie fauli osobistych, zgodnie z Art. 15.
- Faule popełnione w trakcie akcji rzutowej w polu wewnątrz łuku będą karane jednym (1) rzutem wolnym, przyznanym faulowanemu zawodnikowi, 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.
- Siódmy (7), ósmy (8) oraz dziewiąty (9) faul drużyny zawsze będzie karany dwoma (2) rzutami wolnymi. Dziesiąty (10) i każdy kolejny faul, tak samo jak faul techniczny lub niesportowy, 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.
- Drużyna ma prawo do piłki, po ostatnim rzucie wolnym wynikającym z faula niesportowego lub technicznego, a gra zostanie kontynuowana poprzez wymianę piłki za łukiem, na szczycie boiska.

10. Gra piłką

Po każdym celnym rzucie z gry lub celnym rzucie wolnym (wyłączając sytuację faulu niesportowego bądź technicznego):

- gra wznawiana jest ze strefy środkowej boiska przez zespół, który uzyskał posiadanie (stracił punkty)
- w ostatniej minucie każdego spotkania oraz w ostatniej minucie dogrywki gra jest wznawiana zza linii bocznej przy połowie boiska w miejscu wskazanym przez sędziego na takich samych zasadach jak wybiecie piłki z autu

Po każdym niecelnym rzucie z gry lub niecelnym rzucie wolnym:

- jeżeli drużyna ataku zebrała piłkę ma prawo kontynuować akcję w celu zdobycia punktów
- jeżeli drużyna obrony zebrała piłkę to musi wyprowadzić piłkę za łuk (poprzez wykoźlowanie jej lub podanie)

Jeżeli piłka zostaje przechwycona przez zespół w obrębie łuku

- musi zostać wyprowadzona za łuk (poprzez wykoźlowanie jej lub podanie)

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

W sytuacji rzutu sędziowskiego piłkę przyznaje się drużynie obrony.

11. Gra na zwłokę

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

12. Zmiana

Zmiana może zostać dokonana 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.

13. Przerwa na żądanie

Każda drużyna ma prawo do jednej 30-sekundowej przerwy na żądanie. Zawodnik może poprosić o przyznanie przerwy na żądanie podczas sytuacji martwej piłki.

14. Dyskwalifikacja

Zawodnik, który popełni dwa faule niesportowe, 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. 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).

15. Ochrona danych osobowych

- Dane osobowe uczestników turnieju będą przetwarzane w celach organizacji i promocji zawodów sportowych, wyłonienia zwycięzców oraz przyznania i wydania nagród.
- Administratorem Danych Osobowych jest Miejski Ośrodek Sportu i Rekreacji z siedzibą w Mysłowicach przy ulicy Ks. N. Bończyka 32z.
- Dane osobowe uczestników zawodów będą przetwarzane zgodnie z obowiązującymi przepisami prawa, w szczególności z Ustawą z 29 sierpnia 1997r. o Ochronie Danych Osobowych, (tekst jed. Dz. U. 2014r. poz.1182 i 1662 oraz 2015r. Poz.1309).
- Przetwarzanie i wykorzystanie danych obejmuje również publikację: imienia, nazwiska, roku urodzenia, nazwy miejscowości i nazwy klubu/szkoły na stronie internetowej MOSiR oraz na profilach internetowych zarządzanych przez MOSiR takich jak Facebook, Youtube, Google i inne.
- Podanie danych osobowych oraz wyrażenie zgody na ich przetwarzanie jest dobrowolne ale niezbędne do udziału w zawodach. Uczestnikowi przysługuje prawo dostępu do swoich danych oraz ich poprawiania.

- Jednocześnie uczestnik zawodów lub jego opiekun wyraża zgodę na wykorzystanie swojego wizerunku / wizerunku dziecka - podopiecznego, przez MOSiR oraz na umieszczanie i publikowanie zdjęć i materiałów filmowych zawierających wizerunek i dane uczestnika na stronie internetowej MOSiR oraz serwisach internetowych zarządzanych przez MOSiR, takich jak: Facebook, Youtube, Google i innych, a także w mediach w celu informacji i promocji.

Podstawa prawna - Ustawa o prawie autorskim i prawach pokrewnych (tekst jedn.: Dz. U. z 2006 nr 90, poz. 631 ze zm.).

16. Postanowienia końcowe

- organizator zawodów zapewnia w czasie trwania turnieju sędziego,
- Uczestnicy otrzymają do swojej dyspozycji szatnię. Uczestnicy zawodów zobowiązani są do zachowania porządku i czystości w pomieszczeniach, z których będą korzystać.
- w hali sportowej zakazuje się spożywania posiłków, żucia gumy, łuskania słonecznika oraz picia napojów.
- uczestnicy zobowiązani są do właściwego, kulturalnego i zgodnego z normami społecznymi zachowania na obiekcie, jak i poza nim w czasie powrotu po zawodach. W przypadku niewłaściwego zachowania się, używania rażącego słownictwa, gróźb i innych form agresji wobec kolegów lub rywali z innych drużyn – uczestnik zostanie wykluczony z zawodów, a drużyna może zostać zdyskwalifikowana.
- organizator zastrzega sobie prawo zmian w regulaminie, jak również do interpretacji i rozstrzygnięcia wszelkich spraw nie ujętych w regulaminie