

## **REGULAMIN WAKACYJNEGO TURNIEJU 3-JEK KOSZYKARSKICH JEDLICZE 7 SIERPNIA 2021.**

1. Organizatorem turnieju jest Gminny Ośrodek Sportu i Rekreacji.
2. Turniej zostanie rozegrany na hali sportowej Gminnego Ośrodka Sportu i Rekreacji w Jedliczu, dnia 7 sierpnia 2021 roku. Pierwsze mecze zaczynamy o 10:00, drużyny proszone są przyjechać wcześniej do godziny 9:30 i zgłosić się do biura zawodów.
3. Odprawa kierowników drużyn odbędzie się o godzinie **9:30** tego samego dnia w miejscu rozegrania turnieju. Podczas odprawy każda drużyna otrzyma pakiet poczęstunkowy.
- 4. Organizator zastrzega sobie prawo do korekty regulaminu po odprawie z kierownikami drużyn które odbędzie się w dniu turnieju o 9:30.**

### **Art. 1. Boisko oraz piłka**

- Gra odbywa się na jeden kosz. Do dyspozycji przewidziane dwa pełnowymiarowe boiska (4 kosze)
- We wszystkich meczach gramy oficjalną piłką 3x3.

### **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.
- Mecze sędziowane będą przez wykwalifikowanych sędziów koszykówki
- Sędziowie są organem wyższym, których decyzje są końcowe. Osoba sędziego jest nietykalna
- Za dyskusje z sędzią, agresywne zachowanie, używanie wulgarnych słów, złośliwe faule (niegodne sportowca – faul techniczny) drużyna poszkodowana otrzyma 1 rzut wolny za 1 pkt oraz posiadanie piłki. Zawodnik, który otrzymał 2 faule techniczne lub niesportowe zostaje zdyskwalifikowany z meczu

Zawodnik, który otrzymał faul dyskwalifikujący zostaje zdyskwalifikowany z całego turnieju.

#### **Art. 4. 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.

#### **Art. 5. 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.

#### **Art. 6. Czas gry/Zwycięzca meczu**

- Regularny czas gry wynosi 10 minut. Zegar czasu gry będzie zatrzymywany dopiero podczas ostatniej minuty meczu oraz podczas rzutów wolnych w ostatniej minucie. Zegar czasu gry będzie ponownie włączany po zakończeniu wymiany piłki (tak szybko, jak piłka znajdzie się w rękach zawodnika drużyny ataku).
- Drużyna, która jako pierwsza w regularnym czasie gry zdobędzie 21 lub więcej punktów, wygrywa mecz przed upływem czasu.
- 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 przewagi 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. 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.
- Drużyna przegrywająca wskutek braku zawodników lub w wyniku oddania meczu walkowerem w celu osiągnięcia niesportowych korzyści, zostanie zdyskwalifikowana z rozgrywek.

## **Art. 7. Faule/Rzuty wolne**

- Drużyna podlega karze za faule drużyny po tym, jak popełniła 6 fauli. Zawodnicy nie mogą być wykluczeni z gry z powodu liczby popełnionych.
- 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.
- 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.
- 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.*

- 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.

#### **Art. 9. Gra na zwłokę**

- Gra na zwłokę lub zaniechanie aktywnej gry (np. brak próby zdobycia punktów) jest błędem.
- Jeśli drużyna nie stara się zakończyć akcji rzutem do kosza, sędzia udziela tej drużynie ostrzeżenia rozpoczynając odliczanie ostatnich pięciu (5) sekund akcji.
- Należy uznać za błąd, kiedy po tym jak drużyna wyprowadziła piłkę za łuk, zawodnik ataku, będąc w obszarze wewnątrz łuku, kozłując piłkę stojąc tyłem lub bokiem do kosza przez więcej niż pięć (5) sekund.

#### **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**

- 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 30 sekund.
  - 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 jednego członka drużyny (niekoniecznie wynikającego z jakiegokolwiek akcji na boisku).
  - Zawodnicy odpowiadają materialnie za wyrządzone szkody w trakcie turnieju
  - Zawodnicy biorą udział w rozgrywkach na własną odpowiedzialność. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za ewentualne wypadki w trakcie turnieju.

- Organizator turnieju nie biorą odpowiedzialności za wszelkie urazy i kontuzje zawodników powstałe w trakcie turnieju.
- Organizator turnieju zastrzega sobie prawo do podjęcia decyzji odnośnie kwestii nie ujętych w regulaminie.

**GOSiR Jedlicze**