

REGULAMIN ZAWODÓW – PODKOSZYKÓWKA 2014

Oficjalne Przepisy Gry w Koszykówkę FIBA mają zastosowanie we wszystkich sytuacjach meczowych, które nie zostały ujęte w poniższym regulaminie zawodów.

1. Boisko oraz piłka

Mecz każdorazowo będzie rozgrywany na boisku do koszykówki 3x3 z jednym koszem. Boisko posiada wyznaczoną linię rzutów wolnych oraz linię rzutów za 2 punkty.

2. Drużyny

Każda drużyna składa się z 5 zawodników (3 zawodników na boisku i 2 zmienników). W składzie drużyny na boisku musi być przynajmniej jedna kobieta.

3. Sędziowie

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

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.

5. Punktacja

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

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

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

6. Czas gry/Zwycięzca meczu

6. 1. Regularny czas gry wynosi 10 minut (wyjątek art. 13. 4.). Zegar czasu gry będzie zatrzymywany podczas rzutów wolnych.

6. 2. Jednakże ta drużyna, która jako pierwsza w regularnym czasie gry zdobędzie 11 lub więcej punktów meczowych, a jej przewaga jest co najmniej 2-punktowa wygrywa mecz przed upływem czasu.

6. 3. Jeśli przewaga jest mniejsza niż 2 punkty, mecz trwa dalej, aż do momentu uzyskania co najmniej 2-punktowej przewagi przez jedną z drużyn. Po upływie 10 minut mecz kończy się definitywnie, bez względu na wynik.

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 7-0 lub 0-7.

6. 5. Drużyna przegrywa mecz wskutek braku zawodników, jeśli opuści boisko przed zakończeniem regulaminowego czasu gry, jeśli wszyscy zawodnicy drużyny są kontuzjowani lub/i zdyskwalifikowani lub jeśli na boisku nie może przebywać w drużynie co najmniej jedna kobieta. 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 walkoverem w celu osiągnięcia niesportowych korzyści, zostanie zdyskwalifikowana z rozgrywek.

7. Faule/Rzuty wolne

7.1. 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.

7.2. 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.

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, 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.

7.5. Drużyna ma prawo do piłki, po ostatnim rzucie wolnym wynikającym z faulu niesportowego lub technicznego, a gra zostanie kontynuowana poprzez wymianę piłki za łukiem, na szczycie boiska.

8. Gra piłką

8.1. Po każdym celnym rzucie z gry lub ostatnim rzucie wolnym (za wyjątkiem Art. 7.5.) zawodnik drużyny, która nie zdobyła punktów wznowia grę poprzez wykoźlowanie lub podanie piłki z miejsca bezpośrednio pod koszem (nie zza linii końcowej) do partnera, który znajduje się poza łukiem.

8.2. Po każdym niecelnym rzucie z gry lub ostatnim rzucie wolnym (za wyjątkiem Art. 7.5.):

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

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

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

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.

10. 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.

11. 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.

12. 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.

13. Przebieg zawodów

13. 1. Zgłoszone drużyny zostaną metodą losowania przyporządkowane do czterozespołowych grup. W grupie drużyny grają systemem „każdy z każdym”. Za wygraną drużyna otrzymuje 2 punkty turniejowe, za remis jeden punkt turniejowy, w wypadku przegranej 0 punktów turniejowych.

13. 2. Po rozegraniu wszystkich meczów w grupie ustalana jest kolejność zespołów pod względem zdobytej ilości punktów turniejowych. W przypadku równej ilości punktów turniejowych w celu ustalenia kolejności brane są pod uwagę (w kolejności ważności): wynik bezpośredniego meczu pomiędzy drużynami, różnica pomiędzy ilością punktów meczowych uzyskanych i straconych, ilość punktów meczowych uzyskanych, losowanie za pomocą monety. Każdą następną metodę rozstrzygnięcia stosuje się w przypadku gdy wcześniejsze metody nie wskazują jednoznacznie na jedną z drużyn.

13. 3. Po ustaleniu kolejności drużyn w grupach, organizator zawodów promuje 16 zespołów do fazy pucharowej. Metoda promowania zależy od ilości drużyn biorących udział w fazie grupowej. Cztery najlepsze drużyny fazy grupowej zostają rozstawione w fazie pucharowej.

13. 4 W fazie pucharowej odbywają się mecze 1/8 finału, 1/4 finału, dwa półfinały, mecz o III miejsce i finał. Mecze półfinałowe oraz mecz o III miejsce trwają 12 minut (do 13 punktów), mecz finałowy trwa 15 minut (do 16 punktów).

13. 5. Faza grupowa zawodów odbywa się 21 czerwca (sobota), faza pucharowa 22 czerwca (niedziela). Drużyny zostaną poinformowane przez organizatorów o godzinach, w których rozgrywane będą ich mecze.