

## **PRZEPISY GRY W KOSZYKÓWKĘ „3x3”**

Tłumaczenie: **Maciej DĘBOWSKI, Marek MALISZEWSKI**

We wszystkich sytuacjach meczowych, nie ujętych w przepisach gry w koszykówkę „3X3”, stosuje się oficjalne przepisy gry w koszykówkę FIBA.

### **Art. 1. Boisko i piłka.**

Gra będzie toczyć się na boisku do koszykówki „3x3” z jednym (1) koszem. Standardowe boisko do koszykówki „3x3” ma następujące wymiary: 15 m (szerokość) x 11 m (długość). Boisko jest wytyczone liniami tak, jak zwykle boisko do gry w koszykówkę, razem z linią rzutów wolnych (5,80 m), linią rzutów za 2 punkty (6,75 m) oraz „półkolem bez szarży” wyznaczonym pod koszem. Można użyć połowy tradycyjnego boiska do koszykówki.

Mecze we wszystkich kategoriach wiekowych rozgrywane są piłką w rozmiarze 6.

*Uwaga: Na najniższym poziomie mecze 3x3 mogą być rozgrywane gdziekolwiek; oznaczenie boiska – jeśli takowe jest używane – powinno być dostosowane do dostępnej przestrzeni.*

### **Art. 2. Drużyny.**

Każda drużyna składa się z czterech (4) zawodników (trzech [3] zawodników na boisku i jeden [1] zmiennik).

### **Art. 3. Sędziowie.**

Zespół sędziowski składa się z jednego (1) sędziego boiskowego oraz dwóch (2) sędziów stolikowych (mierzący czas gry oraz sekretarz).

*Uwaga: Organizator może wyznaczyć dwóch (2) sędziów boiskowych.*

### **Art. 4. Rozpoczęcie meczu.**

4.1. Przed rozpoczęciem meczu obie drużyny rozgrzewają się jednocześnie.

4.2. O tym, która drużyna otrzyma pierwsze posiadanie piłki decyduje losowanie (rzut monetą). Drużyna, która wygra losowanie może wybrać pomiędzy posiadaniem piłki na rozpoczęcie meczu a posiadaniem piłki na rozpoczęcie ewentualnej dogrywki.

4.3. Aby rozpocząć mecz, drużyny muszą liczyć po trzech (3) zawodników.

*Uwaga: artykuły 4.3 oraz 6.4 odnoszą się do rozgrywek 3x3 World Tour, Mistrzostw Świata oraz turniejów kwalifikacyjnych z nimi związanych (nie obowiązuje w rozgrywkach na najniższym poziomie).*

### **Art. 5. Punktacja.**

5.1. Za każdy celny rzut z miejsca wewnątrz łuku zostaje przyznany jeden (1) punkt.

5.2. Za każdy celny rzut z miejsca na zewnątrz łuku zostają przyznane dwa (2) punkty.

5.3. Za każdy celny rzut wolny zostaje przyznany jeden (1) punkt.

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

#### 6.1. Czas gry jest następujący:

Jeden (1) okres 10 minut gry. Czas gry zatrzymywany jest podczas sytuacji martwej piłki i rzutów wolnych. Czas gry jest włączany ponownie w momencie, gdy wymiana piłki zostanie zakończona (tak szybko, jak tylko piłka będzie w rękach zawodnika drużyny atakującej).

6.2. Jeżeli jedna z drużyn uzyska 21 lub więcej punktów, wygrywa mecz, jeżeli zdarzy się to przed końcem regularnego czasu gry. Ten artykuł odnosi się jedynie do sytuacji w regularnym czasie gry (nie w ewentualnej dogrywce).

6.3. Jeżeli na koniec regularnego czasu gry drużyny mają tyle samo punktów, zostanie rozegrana dogrywka. Przed rozpoczęciem dogrywki ma miejsce jednogminutowa (1) przerwa w grze. Pierwszy zespół, który zdobędzie w dogrywce dwa (2) punkty, wygrywa mecz.

6.4. Drużyna przegrywa mecz walkowerem, jeżeli o wyznaczonej godzinie zespół nie stawi się na boisku z trzema (3) zawodnikami gotowymi do gry.

*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 – 20 min.).*

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

7.1. Drużyna podlega karze za faule drużyny, kiedy popełniła siedem (7) fauli.

7.2. Zawodnik, który popełnił cztery (4) faule, musi opuścić boisko.

7.3. Za faul w akcji rzutowej wewnątrz łuku zostanie przyznany faulowanemu jeden (1) rzut wolny.

7.4. Za faul w akcji rzutowej na zewnątrz łuku zostaną przyznane faulowanemu dwa (2) rzuty wolne.

7.5. Za faul w akcji rzutowej, po którym piłka wpada do kosza, zostanie przyznany jeden (1) dodatkowy rzut wolny.

7.6. Za faul niezwiązany z akcją rzutową w sytuacji kary za faule drużyny, zostanie przyznany jeden (1) rzut wolny.

#### **Art. 8. Gra na zwłokę.**

8.1. Gra na zwłokę lub zaniechanie aktywnej gry zmierzającej do zdobycia punktów jest błędem.

8.2. Jeżeli boisko do gry jest wyposażone w zegar odmierzający czas do rzutu, drużyna musi wykonać próbę rzutu do kosza w czasie dwunastu (12) sekund. Zegar zostaje uruchomiony tak szybko, jak tylko piłka znajdzie się w rękach zawodnika drużyny atakującej (po wymianie piłki z zawodnikiem drużyny broniącej lub po zdobytym koszu po wybiciu piłki spod kosza).

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

#### **Art. 9. Gra piłką.**

9.1. Po każdym celnym rzucie do kosza z gry lub rzucie wolnym:

Zawodnik drużyny nie-zdobywającej kosza wznowi grę wykoźłowując piłkę lub podając ją z miejsca boiska znajdującego się bezpośrednio pod koszem (nie zza linii końcowej), w dowolne miejsce na boisku znajdujące się na zewnątrz łuku.

Drużyna obrony nie może przeszkadzać w wyprowadzeniu piłki wewnątrz „półkola bez szarży”, znajdującego się bezpośrednio pod koszem.

9.2. Po każdym niecelnym rzucie do kosza z gry lub rzucie wolnym:

Jeżeli piłkę zbierze drużyna ataku, może kontynuować akcję bez konieczności wyprowadzenia piłki na zewnątrz łuku.

Jeżeli piłkę zbierze drużyna obrony, musi ona wyprowadzić piłkę na zewnątrz łuku w celu rozpoczęcia akcji (poprzez wykoźłowanie piłki lub jej podanie).

9.3. Posiadanie piłki przyznawane którejkolwiek drużynie, następujące po każdej sytuacji martwej piłki, rozpoczyna się wymianą piłki (pomiędzy zawodnikami ataku i obrony) na zewnątrz łuku na szczycie boiska.

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

9.5. W sytuacji rzutu sędziowskiego, piłka zostaje każdorazowo przyznana drużynie broniącej.

#### **Art. 10. Zmiana.**

Zmiana może zostać dokonana przez dowolną drużynę, podczas gdy piłka staje się martwa przed wznowieniem gry poprzez sprawdzenie piłki. Zmiennik może wejść do gry po tym, jak jego partner zejdzie z boiska i nawiąże z nim kontakt. Zmiana musi odbyć się za linią końcową boiska, naprzeciwko kosza. Zmiana nie wymaga jakiegokolwiek działania ze strony sędziów boiskowych lub stolikowych.

#### **Art. 11. Przerwa na żądanie.**

Każdej drużynie przysługuje jedna (1) 30-sekundowa przerwa na żądanie. Zawodnik może poprosić o przerwę na żądanie, podczas gdy piłka jest martwa.

#### **Art. 12. Procedura protestu.**

W przypadku, kiedy drużyna uważa, że została postawiona w sytuacji niekorzystnej przez decyzję sędziego lub jakiegokolwiek inne wydarzenie podczas meczu, musi ona postępować w następujący sposób:

1. Zawodnik tej drużyny musi podpisać protokół natychmiast po zakończeniu meczu, zanim protokół zostanie podpisany przez sędziego.
2. W przeciągu 30 minut drużyna musi przedstawić Dyrektorowi Sportowemu pisemne uzasadnienie dotyczące protestu, a także złożyć u niego depozyt o wartości 200 USD. Jeśli protest zostanie uznany, depozyt finansowy zostanie zwrócony..
3. Nagranie video może zostać użyte jedynie do oceny, czy ostatni rzut do kosza z gry został oddany w czasie gry czy nie, a także do oceny czy rzut do kosza z gry został oddany z pola rzutów za jeden (1) czy za dwa (2) punkty.

### **Art. 13. Klasyfikacja drużyn.**

Zarówno w grupach, jak i w ogólnej klasyfikacji, należy stosować poniższe zasady klasyfikacji. Jeśli po pierwszym kroku drużyny mają taką samą ilość punktów, należy odnieść się do kolejnych kroków.

1. Największa ilość zwycięstw.
2. Bezpośredni wynik meczu(-ów) pomiędzy zainteresowanymi drużynami (bierze się pod uwagę jedynie stosunek zwycięstw do porażek, zasada ta obowiązuje jedynie w fazie grupowej).
3. Największa ilość zdobytych punktów.

Jeżeli drużyny wciąż mają taką samą ilość punktów po w/w trzech krokach, drużyna z najwyższym drużynowym rankingiem (suma indywidualnych punktów rankingowych najlepszych trzech [3] zawodników drużyny) wygrywa.