



## REGULAMIN

### ***III Mistrzostwa Województwa Podlaskiego Szkół Ponadgimnazjalnych w Koszykówce 3x3***

#### **1. Cel**

- Popularyzacja koszykówki.
- Upowszechnianie zasad sportowej rywalizacji i postępowania fair play.
- Popularyzacja zdrowego stylu życia.
- Organizacja czasu wolnego uczniów jako alternatywna forma wobec patologiom społecznym.
- Wyłonienie najlepszych drużyn województwa podlaskiego biorących udział w turnieju koszykówki 3x3.

#### **2. Termin i miejsce**

- **15 czerwca 2016 roku.**

#### **3. Miejsce**

- Zespół Szkół Mechanicznych CKP Nr 2 im Św. Józefa w Białymstoku, ul. Broniewskiego 14, 15-959 Białystok – boisko tartanowe.

#### **4. Organizator**

- Uczniowski Klub Sportowy „Mechaniak” w Białymstoku.
- Zespół Szkół Mechanicznych CKP Nr 2 im Św. Józefa w Białymstoku

## 5. Patronat honorowy (planowany)

- Marszałek Województwa Podlaskiego
- Wojewoda Podlaski
- Prezydent Miasta Białegostoku

## 6. Możliwość uczestnictwa

- 6.1 Szkoła ma prawo zgłosić jedną drużynę składającą się z 4 zawodników.
- 6.2 Drużyna liczy 3 osoby + 1 rezerwowa.
- 6.3 Nie ma możliwości dopisywania dodatkowych zawodników do drużyny. Organizator przewiduje liczbę nagród dla maksymalnie 4 osób w drużynie.
- 6.4 Turniej zostanie rozegrany w konwencji streetball – koszykówka 3x3, zgodnie z przepisami FIBA 3x3.
- 6.5 Zgłoszenia do 13 czerwca 2016 r.
- 6.6 **Wpisowe do turnieju – 50 zł.** Wpłata na konto bankowe UKS „Mechaniak” lub u organizatora w dniu turnieju.

### **Uczniowski Klub Sportowy „Mechaniak” w Białymstoku**

Numer konta bankowego: **40 1500 1344 1213 4008 2902 0000**

**TYTUŁEM:** *Wpisowe + nazwa szkoły startującej - III Mistrzostwa Województwa Podlaskiego Szkół Ponadgimnazjalnych w Koszykówce 3x3.*

- 6.7 Po zamknięciu listy drużyn biorących udział w turnieju, żadne zmiany personalne nie będą wprowadzane.
- 6.8 Wszelkich formalności związanych z uczestnictwem drużyny w turnieju (wypełnianie druków, kontakt itp.) dopełnia trener/opiekun drużyny.
- 6.9 Organizatorzy rezerwują sobie prawo do zdyskwalifikowania zespołu w przypadku stwierdzenia wprowadzenia do gry zawodnika nie zgłoszonego uprzednio na formularzu zgłoszeniowym, bądź podania przez trenera/opiekuna zespołu danych niezgodnych z prawdą.  
Tylko gracze zgłoszeni w formularzu są upoważnieni do gry.
- 6.10 Organizator *III Mistrzostw Województwa Podlaskiego Szkół Ponadgimnazjalnych w Koszykówce 3x3* zastrzega sobie dyskwalifikację zawodników będących w stanie nietrzeźwym lub pod wpływem środków odurzających.

## 7. Zgłoszenia

- 7.1 Zgłoszenia do turnieju przyjmowane są jedynie na oficjalnych formularzach dostępnych u organizatora oraz na stronie internetowej [www.uks.mechaniak.com.pl](http://www.uks.mechaniak.com.pl). W przypadku wypełnienia zgłoszenia, po uprzednim pobraniu z powyższej strony, należy złożyć je

osobiście w siedzibie UKS „Mechaniak” przy ul. Broniewskiego 14, 15-959 Białystok - pokój nauczycieli wychowania fizycznego (Jakub Jakubiec).

**Dla drużyn spoza Białegostoku istnieje możliwość przesłania formularza oraz dodatkowych dokumentów pocztą (po uprzednim zgłoszeniu telefonicznym) na adres:**

***Jakub Jakubiec  
Uczniowski Klub Sportowy „Mechaniak” w Białymstoku  
ul. Broniewskiego 14  
15-959 Białystok***

- 7.2 Zgłoszenie powinno zawierać: imię i nazwisko zawodnika, datę urodzenia, grupę ćwiczebną zawodnika, podpis zawodnika, pieczętkę szkoły, pieczętkę i podpis dyrektora szkoły, podpis opiekuna/trenera drużyny.
- 7.4 **Nieprzekraczalny termin składania zgłoszeń upływa 15 czerwca 2016 r. do godziny 10:00.**
- 7.5 Organizator zastrzega sobie prawo do nieprzyjęcia zgłoszenia wypełnionego nieczytelnie, niekompletnie lub nieprawidłowo.

## 8. System rozgrywek

- 8.1 Turniej zostanie przeprowadzony w kategorii: **szkoły ponadgimnazjalne – drużyny męskie.**
- 8.2 Eliminacje zostaną rozegrane w systemie grupowym. Drużyny podzielone zostaną na dwie grupy, w których zagrają każdy z każdym. Do fazy PLAY OFF awansują dwie pierwsze drużyny z grupy A i B, które zagrają w półfinałach. Przegrane drużyny półfinałowe rozegrają mecz o III miejsce a zwycięzcy półfinałów zagrają o złote medale.
- 8.3 O podziale drużyn na grupy decyduje losowanie, które odbędzie się przed rozpoczęciem turnieju o godzinie 9:30.
- 8.4 System rozgrywek może ulec zmianie w przypadku zgłoszenia się ponad 14 drużyn.

## 9. Przepisy gry

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 piłką w rozmiarze 6.

*Uwaga: na najniższym poziomie mecze 3x3 mogą być rozgrywane gdziekolwiek. Oznaczeniaboiska – jeżeli jakiegokolwiek są używane – należy dostosować do istniejącej przestrzeni.*

*Turniej Mechaniak Streetball 2014 – III Mistrzostwa Województwa Podlaskiego Szkół Ponadgimnazjalnych w Koszykowie 3x3 rozgrywane będą piłką rozmiaru 7.*

**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.

**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). Decyzję o egzekwowaniu przepisu podejmuje organizator.*

*\*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 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 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.
- 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 faula niesportowego lub technicznego, a gra zostanie kontynuowana poprzez wymianę piłki za łukiem, na szczycie boiska.

### **Art. 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 wznowi grę poprzez wykoźlowanie lub podanie piłki z miejsca bezpośrednio pod koszem (nie zza linii końcowej) do partnera, który znajduje się poza łukiem,
  - Drużyna broniąca nie może starać się zagrać piłką w obszarze „półkola bez szarży” podczas wprowadzania piłki.
- 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. 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.
- 8.4. Uważa się, że zawodnik znajduje się „za łukiem”, jeśli żadna z jego stóp nie dotyka miejsca na boisku wewnątrz łuku ani łuku.
- 8.5. 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 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.*

#### **Art. 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.

#### **Art. 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.

#### **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 przeciągu 30 minut drużyna musi przekazać pisemne uzasadnienie złożenia protestu oraz wnieść kaucję w wysokości 200 PLN na ręce Organizatora. W przypadku pozytywnego rozpatrzenia protestu, kaucja zostanie zwrócona.

#### **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).

#### **Art. 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, narusza przepisy antydopingowe FIBA (Księga 4 Regulacji Wewnętrznych FIBA) lub Kodeks Etyczny FIBA (Księga 1, Rozdział II Regulacji Wewnętrznych FIBA). 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).

## 10. Postanowienia ogólne

- 10.1 Zawodnicy odpowiadają materialnie za szkody wyrządzone w wyniku użytkowania koszy do gry niezgodnie z regulaminem.
- 10.2 Organizatorzy turnieju nie biorą odpowiedzialności za wszelkie urazy i kontuzje zawodników powstałe w trakcie turnieju *III Mistrzostw Województwa Podlaskiego Szkół Ponadgimnazjalnych w Koszykówe 3x3*.
- 10.3 Organizatorzy zastrzegają sobie prawo do zmiany regulaminu. W przypadku istotnych zmian zobowiązują się do powiadomienia trenerów/opiekunów o zmianach w regulaminie.
- 10.4 Każda z drużyny przed rozpoczęciem turnieju musi podpisać regulamin, co jest warunkiem przystąpienia do turnieju i wyrażeniem zgody na uczestnictwo w *III Mistrzostwach Województwa Podlaskiego Szkół Ponadgimnazjalnych w Koszykówe 3x3*
- 10.5 Nieprzystąpienie do zawodów po uprzednim zgłoszeniu się, dyskwalifikuje zawodników w imprezach piłki koszykowej organizowanych przez Uczniowski Klub Sportowy „Mechaniak” w Białymstoku.
- 10.6 Za rzeczy pozostawione bez opieki organizator nie odpowiada.
- 10.7 Organizator zabezpiecza piłki.
- 10.8 Organizator zabezpiecza opiekę medyczną.
- 10.9 Za zaistniałe wypadki niezawinione przez organizatora, organizator nie ponosi odpowiedzialności.
- 10.10 W przypadku braku informacji o grupie ćwiczebnej oraz braku pieczęci pielęgniarki szkolnej, zawodnik lub cała drużyna może być zdyskwalifikowana z turnieju *III Mistrzostw Województwa Podlaskiego Szkół Ponadgimnazjalnych w Koszykówe 3x3*.
- 10.11 Organizator zastrzega sobie prawo do dyskwalifikacji drużyny w wypadku złamania przez drużynę regulaminu. W przypadku dyskwalifikacji wpisowe nie podlega zwrotowi.
- 10.12 Organizatorem *III Mistrzostw Województwa Podlaskiego Szkół Ponadgimnazjalnych w Koszykówe 3x3* jest Uczniowski Klub Sportowy „Mechaniak” w Białymstoku z siedzibą przy ul. Broniewskiego 14, 15-959 w Białymstoku.

### **ORGANIZATOR:**

**Jakub Jakubiec** – 602466697

[jakubjakubiec@op.pl](mailto:jakubjakubiec@op.pl)

[uksmechaniak@op.pl](mailto:uksmechaniak@op.pl)

**SĘDZIA GŁÓWNY:**

**Andrzej Malinowski**

