

PRZEPISY GRY W KOSZYKÓWKĘ

„4 x 4”

We wszystkich sytuacjach meczowych, nieujętych w przepisach gry w koszykówkę „4 x 4”, stosuje się oficjalne przepisy gry w koszykówkę FIBA.

Art. 1. Boisko i piłka

Gra będzie toczyć się na trzech niepełnowymiarowych boiskach do koszykówki (oddzielonych od siebie kotarami) w nowej hali sportowej przy ul. Chełmońskiego 12.

Art. 2. Drużyny

Każda drużyna składa się z czterech graczy i maksymalnie czterech zmienników.

Art. 3. Sędziowie

Zespół sędziowski składa się z jednego (1) sędziego boiskowego oraz jednego (1) sędziego stolikowego (obsługującego tablicę wyników)

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

Art. 4. Rozpoczęcie meczu

4.1. Mecz rozpoczyna rzut sędziowski.

4.2. Aby rozpocząć mecz, drużyny muszą liczyć po czterech(4) zawodników

Art. 5. Punktacja

5.1. Za każdy celny rzut z miejsca wewnątrz łuku zostaje przyznane dwa punkty.

5.2. Za każdy celny rzut z miejsca na zewnątrz łuku zostają przyznane trzy punkty.

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

Art. 6. Czas gry i dogrywka

Wszystkie spotkania rozgrywane będą do 8 lub 10 minut **z zatrzymywaniem czasu gry w ostatnich 24 sek. meczu.** Ostatnie 24 sek. sędzia będzie odliczał głosem.

Dogrywka w formie rzutów wolnych (po cztery na zmianę, a potem po jednym do skutku). Kolejność rozpoczęcia rzutów w drodze losowania.

Art. 7. Faule/Rzuty wolne

7.1. Drużyna podlega karze za faule drużyny, kiedy popełniła cztery (4) i więcej fauli.

7.2. Za faul czwarty i kolejny drużyny zostaną przyznane faulowanemu dwa rzuty wolne.

7.3. Za faul czwarty (4) i kolejny w akcji rzutowej na zewnątrz łuku (6,50 m) zostaną przyznane faulowanemu trzy rzuty wolne.

7.4 Po rzutach wolnych grę rozpoczyna drużyna broniąca zza linii końcowej.

7.5 Drużyna może zrezygnować z wykonywania rzutów wolnych wyprowadzając piłkę zza linii bocznej (nie dotyczy tzw. rzutów dodatkowych przyznawanych po celnym rzucie z faulem).

7.6 **Przepis 7.5 NIE OBOWIĄZUJE w ostatniej min. meczu – rzut wolny jest obowiązkowy.**

Art. 8. Błąd połowy zostaje przyznany gry w ocenie sędziego zawodnicy drużyny atakującej ewidentnie wycofali piłkę na połowę obrony.

Art. 9. Czas na rozegranie akcji i zmiany zawodników

8.1. Zespół ma 24 sekundy na rozegranie akcji. Sędzia głosem odlicza głosem ostatnie 10 sek. akcji.

8.2. Czas na zmianę zawodników 5 sek. przy tzw. piłce martwej.

Art. 10 Przerwa na żądanie

Każdej drużynie przysługuje jedna (1) 30-sekundowa przerwa na żądanie. Kapitan może poprosić o przerwę na żądanie, podczas gdy piłka jest martwa. **Czas główny gry podczas przerwy na żądanie nie jest zatrzymywany.**

Art. 11 Koszulki

Każdy zawodnik zobowiązany jest do posiadania dwóch koszulek – jedną obowiązkowo w kolorze białym, drugą w kolorze kontrastowym do białego.