

# REGULAMIN WYDARZENIA SPORTOWO- REKREACYJNEGO

## „Turniej koszykówki 3x3”

---

### § 1. Postanowienia ogólne i Organizator

- Wydarzenie pod nazwą „Turniej koszykówki 3x3” odbywa się 18 lipca 2026 r. na terenie Kompleksu boisk Sportowych Orlik w Skokach przy ul. Rogozińskiej 13, a jego start zaplanowano na godz. 9:00.
- Wydarzenie jest realizowane w ramach projektu „Aktywny Orlik” (zadanie „Aktywne Skoki na Orliku”).
- Organizatorem Wydarzenia jest Gmina Skoki oraz Ośrodek Sportu, Turystyki i Rekreacji w Gminie Skoki (zwany dalej „Organizatorem”).
- Wydarzenie jest współfinansowane ze środków budżetu państwa, których dysponentem jest Minister Sportu i Turystyki w ramach Programu „Aktywny Orlik”.
- Wszystkie działania realizowane w ramach Wydarzenia mają charakter otwarty, ogólnodostępny, całkowicie bezpłatny dla uczestników oraz niekomercyjny (nie zakładają osiągnięcia dochodu).

### § 2. Cele Wydarzenia

- Promowanie aktywności fizycznej oraz rekreacyjnego spędzania czasu na świeżym powietrzu wśród dzieci, młodzieży i dorosłych.
- Poprawa kondycji psychofizycznej uczestników oraz upowszechnianie zdrowego stylu życia.
- Integracja lokalnej społeczności.
- Przeciwdziałanie wykluczeniu społecznemu.

### § 3. Warunki uczestnictwa i zgłoszenia

- W turnieju mogą brać udział dzieci, młodzież oraz osoby dorosłe.
- Osoby niepełnoletnie mogą uczestniczyć wyłącznie za zgodą rodzica lub opiekuna prawnego i pod opieką osoby dorosłej lub instruktora.
- Udział w wydarzeniu jest bezpłatny.
- Każdy uczestnik zobowiązany jest do posiadania stanu zdrowia umożliwiającego bezpieczny udział w zajęciach sportowych.
- Zgłoszenia prowadzone są drogą elektroniczną lub osobiście w sposób wskazany przez organizatora (poprzez formularz zgłoszeniowy).
- W zgłoszeniu należy podać: imię i nazwisko, numer telefonu (lub dane opiekuna).
- Liczba miejsc może być ograniczona – o zakwalifikowaniu decyduje kolejność zgłoszeń.

## § 4. Przepisy gry w koszykówkę 3x3

### 1. Drużyny

- Drużyna może składać się maksymalnie z czterech zawodników: trzech zawodników na boisku, jednego zawodnika rezerwowego.
- Spotkanie może rozpocząć się wyłącznie wtedy, gdy drużyna ma trzech zawodników gotowych do gry.
- Zawodnik może reprezentować podczas turnieju tylko jedną drużynę.
- Skład drużyny nie może być zmieniany po rozpoczęciu turnieju, chyba że organizator postanowi inaczej.

### 2. Boisko i piłka

- Mecze rozgrywane są na połowie boiska do koszykówki, na jeden kosz.
- Standardowe boisko 3x3 ma wymiary 15 × 11 metrów.
- Mecze rozgrywane są oficjalną piłką 3x3: obwód odpowiadający piłce w rozmiarze 6, ciężar odpowiadający piłce w rozmiarze 7.
- Ta sama piłka używana jest w rozgrywkach kobiet, mężczyzn oraz kategoriach młodzieżowych.

### 3. Rozpoczęcie spotkania

- Przed rozpoczęciem meczu odbywa się losowanie.
- Drużyna, która wygra losowanie, wybiera: posiadanie piłki na początku meczu albo posiadanie piłki na początku ewentualnej dogrywki.
- Spotkanie rozpoczyna się wymianą piłki pomiędzy zawodnikiem obrony i ataku, czyli tzw. check-ballem, za linią dwóch punktów na wprost kosza.

### 4. Punktacja

- Rzut zdobyty z pola wewnątrz łuku liczony jest za 1 punkt.
- Rzut zdobyty zza łuku liczony jest za 2 punkty.
- Każdy celny rzut wolny liczony jest za 1 punkt.

### 5. Czas gry i zwycięstwo

- Mecz trwa jedną część wynoszącą 10 minut efektywnego czasu gry.
- Zegar zatrzymywany jest podczas: martwej piłki, rzutów wolnych, przerw na żądanie.
- Drużyna, która zdobędzie 21 punktów przed upływem 10 minut, wygrywa spotkanie. Zasada 21 punktów obowiązuje wyłącznie w podstawowym czasie gry.
- Jeżeli po 10 minutach jest remis, rozgrywana jest dogrywka. Przed dogrywką obowiązuje jednogminutowa przerwa. Dogrywka nie ma określonego czasu. Wygrywa drużyna, która jako pierwsza zdobędzie w niej 2 punkty.

### 6. Czas na rozegranie akcji

- Drużyna ma 12 sekund na oddanie rzutu.
- Piłka musi opuścić ręce zawodnika przed sygnałem kończącym 12 sekund i następnie dotknąć obręczy lub wpaść do kosza.
- Jeżeli nie ma urządzenia mierzącego 12 sekund, sędzia może ostrzegać drużynę i odliczać ostatnie 5 sekund akcji.

## **7. Gra po zdobytym koszu**

- Po celnym rzucie gra nie jest zatrzymywana.
- Drużyna, która straciła punkty, przejmuje piłkę bezpośrednio pod koszem. Piłka musi zostać wyprowadzona za linię dwóch punktów poprzez podanie lub kozłowanie.
- Drużyna broniąca nie może atakować piłki w półkolu bez szarży znajdującym się bezpośrednio pod koszem.
- Po wyprowadzeniu piłki za łuk drużyna może rozpocząć akcję rzutową.

## **8. Zmiana posiadania piłki**

- Po zbiórce w obronie lub przechwycie piłka musi zostać wyprowadzona za linię dwóch punktów.
- Po zbiórce w ataku drużyna może od razu kontynuować akcję – nie musi wyprowadzać piłki za łuk.
- Zawodnik znajduje się za łukiem, gdy żadna z jego stóp nie znajduje się wewnątrz łuku ani nie dotyka jego linii.
- Po każdej martwej piłce gra wznawiana jest check-ballem za łukiem, na wprost kosza.
- W sytuacji rzutu sędziowskiego piłkę otrzymuje drużyna, która wcześniej znajdowała się w obronie.

## **9. Faule**

- Faule drużyny są liczone łącznie. Nie obowiązuje klasyczne zejście zawodnika po pięciu faulach osobistych.
- Za faul podczas rzutu wewnątrz łuku przyznawany jest 1 rzut wolny. Za faul podczas rzutu zza łuku przyznawane są 2 rzuty wolne.
- Jeżeli rzut mimo faulu jest celny: zdobyte punkty zostają zaliczone, zawodnik otrzymuje dodatkowo 1 rzut wolny.
- Faule drużyny od pierwszego do szóstego nie powodują automatycznie rzutów wolnych, chyba że był to faul podczas rzutu.
- Siódmy, ósmy i dziewiąty faul drużyny karany jest 2 rzutami wolnymi.
- Dziesiąty i każdy kolejny faul drużyny karany jest: 2 rzutami wolnymi oraz ponownym posiadaniem piłki przez drużynę atakującą.
- Za faul w ataku nie przyznaje się rzutów wolnych, chyba że faul ma charakter niesportowy lub dyskwalifikujący.
- Faul techniczny karany jest 1 rzutem wolnym. Po rzucie wolnym posiadanie piłki pozostaje zgodne z sytuacją sprzed faulu.

- Faul niesportowy liczony jest jako dwa faule drużyny i karany jest 2 rzutami wolnymi. Posiadanie piłki przyznawane jest dodatkowo, jeżeli drużyna ma już co najmniej 10 fauli.
- Faul dyskwalifikujący karany jest 2 rzutami wolnymi oraz posiadaniem piłki.

#### **10. Zmiany zawodników**

- Zmiany mogą być dokonywane podczas martwej piłki, przed check-ballem lub przed wykonaniem rzutu wolnego.
- Zawodnik rezerwowy wchodzi na boisko za linią końcową po stronie przeciwnej do kosza.
- Zawodnik schodzący musi zejść z boiska i nawiązać kontakt fizyczny z zawodnikiem wchodzącym, np. poprzez dotknięcie dłoni.
- Zmiana nie wymaga zgody sędziego ani stolika.

#### **11. Przerwa na żądanie**

- Każda drużyna ma prawo do jednej przerwy na żądanie w meczu. Przerwa trwa 30 sekund.
- O przerwę może poprosić zawodnik podczas sytuacji martwej piłki.
- Niewykorzystana przerwa może zostać wykorzystana w dogrywce.
- Nie można otrzymać przerwy bezpośrednio po zdobytym koszu, ponieważ piłka pozostaje żywa.

#### **12. Trenerzy i podpowiadanie**

- Zgodnie z oficjalnymi zasadami FIBA 3x3 trener nie może przebywać przy ławce zawodników ani prowadzić drużyny podczas meczu.
- Zabronione jest również zdalne podpowiadanie zawodnikom z trybun lub spoza boiska.
- Drużyna podejmuje decyzje taktyczne samodzielnie.
- Nieprzestrzeganie tej zasady może skutkować ostrzeżeniem, a następnie faulem technicznym.

#### **13. Klasyfikacja w grupie**

- O kolejności drużyn w grupie decydują kolejno: większa liczba zwycięstw, wynik bezpośredniego spotkania pomiędzy zainteresowanymi drużynami, większa średnia liczba punktów zdobywanych w meczach grupowych, wyższy numer rozstawienia ustalony przed turniejem.
- W przypadku nierównej liczby rozegranych spotkań bierze się pod uwagę procent zwycięstw.

#### **14. Walkower i przerwanie spotkania**

- Drużyna przegrywa walkowerem, jeżeli o wyznaczonej godzinie nie ma trzech zawodników gotowych do gry. Walkower zapisywany jest jako „W-0” lub „0-W”.

- Wyniku walkowera nie uwzględnia się przy obliczaniu średniej zdobytych punktów.
- Drużyna przegrywa przez zdekompletowanie, jeżeli: opuści boisko przed zakończeniem meczu, wszyscy jej zawodnicy są kontuzjowani lub zdyskwalifikowani.
- Niesportowe oddanie spotkania może skutkować wykluczeniem drużyny z turnieju.

## **15. Zachowanie uczestników**

- Zawodnicy zobowiązani są do przestrzegania zasad fair play.
- Obrażanie sędziów, przeciwników lub organizatorów może skutkować: ostrzeżeniem, faulem technicznym, dyskwalifikacją zawodnika, wykluczeniem drużyny z turnieju.
- Decyzje sędziego dotyczące sytuacji boiskowych są ostateczne.

## **§ 5. Zasady bezpieczeństwa i Odpowiedzialność**

- Uczestnicy zobowiązani są do przestrzegania zasad fair play, dbania o bezpieczeństwo własne oraz innych, a także stosowania się do poleceń Organizatora i sędziów.
- Udział w Wydarzeniu odbywa się na własną odpowiedzialność uczestników. Uczestnicy ponoszą odpowiedzialność za szkody wyrządzone przez siebie (za osoby niepełnoletnie odpowiadają rodzice lub opiekunowie).
- Organizator nie zapewnia indywidualnego ubezpieczenia od następstw nieszczęśliwych wypadków (NNW) i zaleca jego samodzielne wykupienie.
- Organizator nie odpowiada za rzeczy osobiste pozostawione bez opieki na terenie obiektu.

## **§ 6. Wizerunek i Prawa Autorskie**

- Podczas Wydarzenia będą wykonywane zdjęcia oraz nagrania audiowizualne w celu udokumentowania przebiegu projektu, celów sprawozdawczych wobec dysponenta funduszy oraz promocji.
- Udział w Wydarzeniu jest równoznaczny z wyrażeniem dobrowolnej, nieodpłatnej zgody na utrwalenie i wykorzystanie wizerunku uczestnika (w tym małoletniego) przez Organizatora.
- Zgodnie z wytycznymi programu, materiały promocyjne będą opatrzone oficjalną identyfikacją wizualną (dostępną na stronie [gov.pl/web/sport/logotypy-msit](http://gov.pl/web/sport/logotypy-msit)) oraz programu „Aktywny Orlik”.
- Z uwagi na obowiązek umowy Organizatora, utrwalone materiały (w tym wizerunek uczestników) i majątkowe prawa autorskie do utworów powstałych w związku z realizacją Wydarzenia zostaną przekazane Ministrowi Sportu i Turystyki do celów promocyjnych oraz sprawozdawczych.

## **§ 7. Ochrona danych osobowych (RODO)**

Zgodnie z art. 13 ust. 1 i 2 Ogólnego Rozporządzenia o Ochronie Danych (RODO) z dnia 27 kwietnia 2016 r., Organizator informuje, że:

1. Administratorem danych osobowych uczestników jest Ośrodek Sportu, Turystyki i Rekreacji w Gminie Skoki (ul. Rogozińska 1, 62-085 Skoki).

2. Administrator wyznaczył Inspektora Ochrony Danych, z którym można kontaktować się poprzez e-mail: pukaczewski@hotmail.com.
3. Kategorie przetwarzanych danych obejmują: imię i nazwisko, rok urodzenia, numer telefonu (w przypadku osób niepełnoletnich dodatkowo dane rodzica/opiekuna) oraz wizerunek utrwalony na materiałach foto/wideo.
4. Dane przetwarzane są w celu organizacji, przeprowadzenia i promocji imprezy sportowej „Turniej koszykówki 3x3” w ramach projektu „Aktywny Orlik” (wykonywanie zadania realizowanego w interesie publicznym na podstawie art. 6 ust. 1 lit. e RODO) oraz w celu wypełnienia obowiązku archiwizacyjnego i rozliczeniowego (art. 6 ust. 1 lit. c RODO).
5. Odrębnym i niezależnym administratorem danych osobowych w zakresie list obecności oraz przekazanych materiałów promocyjno-sprawozdawczych jest Minister Sportu i Turystyki, któremu dane są udostępniane zgodnie z wytycznymi programu „Aktywny Orlik”.
6. Warunkiem udziału w Wydarzeniu jest wyrażenie zgody na przetwarzanie danych osobowych, w tym na ich ewentualne udostępnienie Ministrowi Sportu i Turystyki (w przypadku osób niepełnoletnich pisemną zgodę wyraża rodzic lub opiekun prawny).
7. Dane osobowe będą przechowywane przez okres 10 lat od czasu zakończenia realizacji zadania, zgodnie z wymogami trwałości dokumentacji projektów ministerialnych.
8. Uczestnikom (oraz ich opiekunom prawnym) przysługuje prawo dostępu do swoich danych, ich sprostowania oraz ograniczenia przetwarzania.
9. Ze względu na przetwarzanie w interesie publicznym i obowiązki archiwizacyjne, prawo do żądania usunięcia danych, przenoszenia oraz wniesienia sprzeciwu może być ograniczone.
10. Podanie danych osobowych oraz wyrażenie zgody na wykorzystanie wizerunku jest wymogiem uczestnictwa w Wydarzeniu (wynikającym wprost z wytycznych programu „Aktywny Orlik”), a ich niepodanie skutkuje brakiem możliwości udziału w turnieju.
11. Uczestnikowi przysługuje prawo wniesienia skargi do Prezesa Urzędu Ochrony Danych Osobowych (PUODO).
12. Dane osobowe nie będą przetwarzane w sposób zautomatyzowany i nie będą profilowane.
13. Z uwagi na publikację wizerunku w portalach takich jak Facebook, dane te mogą być przekazywane do państw trzecich zgodnie z regulaminami tych operatorów i z zachowaniem wymogów prawa (np. Data Privacy Framework).

## **§ 8. Postanowienia końcowe**

- Udział w Wydarzeniu (w tym wysłanie zgłoszenia) jest równoznaczny z pełną akceptacją zapisów niniejszego Regulaminu.

- Regulamin dostępny jest na oficjalnym profilu Facebook OSTiR w Skokach, na stronie internetowej Gminy Skoki, w siedzibie Organizatora oraz na tablicy informacyjnej na miejscu Wydarzenia (boisko Orlik).
- Organizator zastrzega sobie prawo do wprowadzania zmian w Regulaminie z ważnych przyczyn bezpieczeństwa lub w przypadku zmiany wytycznych organizacyjnych programu ministerialnego.
- W sprawach nieuregulowanych niniejszym Regulaminem obowiązują przepisy FIBA 3x3, a ostateczne decyzje podejmuje Organizator.