

Regulamin

TURNIEJ STREETBALL SUWAŁKI

1. Warunki uczestnictwa.

- Drużyna liczy 3 osoby + 1 osoba rezerwowa. Nie ma możliwości dopisywania dodatkowych zawodników do drużyny.
- Turniej zostanie rozegrany w formule Streetball. Wszelkich formalności związanych z uczestnictwem drużyny w turnieju (wypełnienie druków, itp.) dopełnia w imieniu drużyny jej kapitan.
- Uczestnicy turnieju Streetball Suwałki wyrażają zgodę na przetwarzanie danych osobowych zawodników oraz robienie i publikowanie zdjęć na stronach internetowych i profilach organizatora.
- Po rozpoczęciu zawodów nie można dokonywać zmian w składach drużyn.
- Osoby niepełnoletnie zobowiązane są do okazania oświadczenia, woli rodziców lub prawnych opiekunów do udziału dziecka w turnieju.

2. System rozgrywek.

- Rozgrywki są prowadzone w kategorii OPEN.
- Pierwszy etap rozgrywek to eliminacje, które zostaną rozegrane systemem grupowym. O podziale drużyn na grupy zdecyduje losowanie.
- Do drugiego etapu awansują dwie pierwsze drużyny z każdej z grup. W tym etapie mecze będą rozgrywane systemem pucharowym.
- Zwycięzcy półfinałów, rozegrają finał, podczas gdy przegrani będą toczyli walkę o trzecie miejsce.

3. Gra

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.

Art. 2. Drużyny.

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

Art. 3. Sędziowie.

Zgodnie z filozofią turnieju będzie jeden sędzia główny zawodów, zaś rozgrywki będą toczyły się w zasadzie fair play i to zawodnicy będą rozstrzygać podstawowe decyzje.

Art. 4. Rozpoczęcie meczu.

- Przed rozpoczęciem meczu obie drużyny rozgrzewają się jednocześnie.
- 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.

Art. 5. Punktacja.

- Za każdy celny rzut z miejsca wewnątrz łuku zostaje przyznany jeden (1) punkt.
- Za każdy celny rzut z miejsca na zewnątrz łuku zostają przyznane dwa (2) punkty.
- Za każdy celny rzut wolny zostaje przyznany jeden (1) punkt.

Art. 6. Czas gry Zwycięzca meczu.

Czas gry jest następujący:

- Jeden (1) okres 10 minut gry. Czas gry zatrzymywany jest podczas sytuacji martwej piłki i rzutów wolnych.
- Jeżeli jedna z drużyn uzyska 15 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).
- Jeżeli na koniec regularnego czasu gry drużyny mają tyle samo punktów, zostanie rozegrana dogrywka. Przed rozpoczęciem dogrywki ma miejsce jedynominutowa (1) przerwa w grze. Pierwszy zespół, który zdobędzie w dogrywce dwa (2) punkty, wygrywa mecz.
- Drużyna przegrywa mecz walkowerem, jeżeli o wyznaczonej godzinie zespół nie stawi się na boisku z trzema (3) zawodnikami gotowymi do gry.

Art. 7. Faule/Rzuty wolne.

- Drużyna podlega karze za faule drużyny, kiedy popełniła siedem (7) fauli.
- Za faul w akcji rzutowej wewnątrz łuku zostanie przyznany faulowanemu jeden (1) rzut wolny.
- Za faul w akcji rzutowej na zewnątrz łuku zostaną przyznane faulowanemu dwa (2) rzuty wolne.

- Za faul w akcji rzutowej, po którym piłka wpada do kosza, zostanie przyznany jeden (1) dodatkowy rzut wolny.
- Za faul niezwiązany z akcją rzutową w sytuacji kary za faule drużyny, zostanie przyznany jeden (1) rzut wolny.

Art. 8. Gra piłką.

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.

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 wykoźlowanie piłki lub jej podanie).

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. Uważa się, że zawodnik znajduje się „za łukiem”, kiedy żadna z jego stóp nie dotyka miejsca na boisku wewnątrz łuku ani łuku. W sytuacji rzutu sędziowskiego, piłka zostaje każdorazowo przyznana drużynie broniącej.

Art. 9. 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.

Art. 10. 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. 11. Klasyfikacja drużyn.

Zarówno w grupach, jak i w ogólnej klasyfikacji, należy stosować poniższe zasady klasyfikacji.

- Jeśli po pierwszym kroku drużyny mają taką samą liczbę punktów, należy odnieść się do kolejnych kroków:
 1. Bezpośredni wynik meczu(-ów) pomiędzy zainteresowanymi drużynami (bierze się pod uwagę jedynie stosunek zwycięstw do porażek, zasada ta obowiązuje jedynie w fazie grupowej).
 2. Największa liczba zwycięstw.
 3. Największa liczba zdobytych punktów.
 4. Jeżeli drużyny wciąż mają taką samą liczbę punktów po w/w trzech krokach, drużyna z najwyższym drużynowym rankingiem (suma indywidualnych punktów rankingowych najlepszych trzech [3] zawodników drużyny) wygrywa.

4. Postanowienia ogólne.

- Zawodnicy odpowiadają materialnie za szkody wyrządzone w wyniku użytkowania koszy do gry niezgodnie z regulaminem.
- Organizatorzy turnieju nie biorą odpowiedzialności za wszelkie urazy i kontuzje zawodników powstałe w trakcie turnieju.
- Organizatorzy zastrzegają sobie prawo do zmiany regulaminu. W przypadku istotnych zmian zobowiązują się do powiadomienia zawodników o wprowadzonych zmianach.
- Każda z drużyn przed rozpoczęciem turnieju musi podpisać regulamin, co jest warunkiem przystąpienia do turnieju i wyrażeniem zgody na uczestnictwo w turnieju Streetball.
- Za rzeczy pozostawione bez opieki organizator nie odpowiada.
- Nie przystąpienie do zawodów punktualnie po wcześniejszym zgłoszeniu się dyskwalifikuje całą drużynę walkowerem.
- Organizator zabezpiecza piłki meczowe.
- Za zaistniałe wypadki niezawinione przez organizatora, organizator nie ponosi odpowiedzialności Organizatorem zawodów jest Stowarzyszenie Aktywności Społecznej „Sportowe Miasto”.