

Regulamin gry Streetball Strzyżów 2014

1. Ogólne zasady

- 1.1. Warunkiem dopuszczenia drużyny do gry w turnieju jest uiszczenie opłaty wpisowej wysokości 40zł.
- 1.2. Każdemu zespołowi, który będzie przestrzegał zasad gry, gwarantowane jest rozegranie przynajmniej 3 meczy w fazie grupowej.
- 1.3. Mecze w fazie grupowej rozgrywane są systemem „każdy z każdym”.
Po eliminacjach mecze będą rozgrywane systemem pucharowym. Zwycięzcy półfinałów rozegrają mecz finałowy, podczas gdy przegrani będą toczyli walkę o trzecie miejsce.
- 1.4. Zawodnicy odpowiadają materialnie za szkody wyrządzone w wyniku użytkowania sprzętu do gry niezgodnie z regulaminem.
- 1.5. Organizatorzy turnieju nie biorą odpowiedzialności za wszelkie urazy i kontuzje zawodników powstałe w trakcie turnieju.
- 1.6. Organizatorzy zastrzegają sobie prawo do zmiany regulaminu. W przypadku istotnych zmian zobowiązują się do powiadomienia zawodników o zmianach w regulaminie

2. Boisko i piłka

- 2.1. Zawody rozgrywane będą na boiskach o wymiarach 9×9 m, na jeden kosz.
- 2.2. Zawody rozgrywane są piłką o rozmiarze 7.
- 2.3. Ciągła linia, odległa od pionowej osi symetrii tablicy o 6,25 m, dzieli boisko na strefę rzutów za 1 pkt. (wewnątrz linii) i strefę za 2pkt. (na zewnątrz). Rzuty osobiste wykonuje się z linii oddalonej od tablicy o 4m.
- 2.4. Nie ma „półkola szarży” pod koszem.

3. Drużyny

- 3.1. Drużyna wcześniej zgłoszona i zakwalifikowana do gry przez organizatora, składa się z 3 zawodników + 2 rezerwowi (nieobowiązkowo), wszyscy zawodnicy muszą mieć ukończone 18 lat.

4. Sędziowie

- 4.1. Mecze sędziowane są przez samych zawodników.
- 4.2. Zawodnicy powinni przestrzegać w czasie gry zasad fair play.
- 4.3. Wszelkie spory rozstrzygane są OSTATECZNIE przez sędziego głównego.

5. Rozpoczęcie meczu

5.1. Pomiędzy poszczególnymi meczami, na boisku do gry mają prawo przebywać tylko drużyny przygotowujące się do meczu.

5.2. Każda gra musi rozpocząć się z udziałem 2 drużyn 3-osobowych. Nie stawienie się o czasie na spotkanie po wcześniejszym zgłoszeniu się, powoduje dyskwalifikację drużyny walkowerem.

5.3. O tym, która drużyna rozpoczyna spotkanie, decyduje każdorazowo sędziowski rzut monetą. Drużyna, która wygrywa rzut monetą wybiera posiadanie piłki na początku meczu lub w ewentualnej dogrywce.

6. Punktowanie

6.1. Każdy celny rzut wewnątrz linii ciągłej punktowany jest za 1 pkt.

6.2. Każdy celny rzut z zewnątrz linii ciągłej punktowany jest za 2 pkt.

6.3. Każdy celny rzut wolny punktowany jest za 1 pkt.

6.4. Niedozwolone jest zdobywanie punktów za tzw. „wsady”.

7. Czas gry i zwycięzca

7.1. Każdy mecz trwa 10 min, lub do zdobycia przez jedną z drużyn 16 pkt (nie dotyczy dogrywki).

7.2. Czas meczu nie jest zatrzymywany na ewentualne rzuty wolne.

7.3. W przypadku remisu następuje dogrywka. Pierwsza drużyna, która zdobędzie 2 punkty wygrywa spotkanie. Dogrywkę rozpoczyna zespół, który nie rozpoczynał spotkania.

7.4. Wynik spotkania zakończonym ewentualnym walkowerem to: 6:0.

8. Faule i rzuty wolne

8.1. Każda drużyna znajdująca się w akcji obronnej może pozwolić sobie na cztery faule. Piąty faul jest karany rzutem osobistym.

8.2. Po ewentualnym niecelnym rzucie i zbiórce ofensywnej licznik fauli nie zeruje się.

8.3. Faul przy rzucie za 2 pkt. karany jest dwoma rzutami osobistymi, analogicznie rzut za 1pkt. karany jest jednym rzutem wolnym.

8.4. Faule niesportowe są karane rzutem osobistym dla drużyny przeciwnej i przejęciem posiadania piłki.

9. Zasady gry

9.1. Rozpoczęcie jak i wznowienie gry polega na ustawieniu całej drużyny – która zdobyła punkt, faulowała lub wyrzuciła piłkę na aut – wewnątrz linii 6m i oddaniu piłki drużynie przeciwnej, ustawionej poza strefą za 1pkt.

9.2. Jakakolwiek zmiana posiadania piłki w czasie gry musi obowiązkowo powodować wyprowadzenie piłki poza 6m.

9.3. Wszelkie łamanie zasad gry prowadzi do utraty piłki na rzecz drużyny przeciwnej.

9.4. Akcję rozpoczynamy od wymiany podania z graczem z obrony.

9.5. Każda piłka sporna (jump ball) jest rozstrzygana na korzyść drużyny broniącej.

10. Gra na czas

10.1. Drużyna, która jest w posiadaniu piłki ma 30 sekundy na wykonanie rzutu do kosza. Niewykonanie w tym czasie rzutu będzie karane utratą piłki.

10.2. Główny sędzia spotkania poinformuje drużyny o kończeniu się czasu na oddanie rzutu.

10.3. Zegar 30 sekund resetuje się gdy piłka dotknie obręczy.

11. Zmiany

11.1. Ilość zmian zawodników w drużynie jest nieograniczona, jednakże każdorazowo powinna być zgłoszona sędziemu.

11.2. Każda zmiana powinna być przeprowadzana przy „martwej piłce”.

12. Timeout'y

12.1. Każdej drużynie przysługuje jeden 30-sekundowy timeout podczas spotkania.

13. Zasady rankingu w grupach

13.1. O miejscu zajęтым w grupie przez drużynę decyduje kolejno:

1) Bilans spotkań (ilość punktów)

2) Bezpośredni pojedynek między dwiema drużynami

3) Ilość zdobytych punktów (nie jest brana pod uwagę ilość straconych punktów)

14. Dyskwalifikacje

14.1. Organizatorzy mają prawo zdyskwalifikować drużyny w przypadku stwierdzenia wprowadzenia do gry zawodnika nie zgłoszonego uprzednio na formularzu zgłoszeniowym, bądź podania przez kapitana drużyny danych niezgodnych z prawdą.

14.2. Brutalność w grze lub złe zachowanie danej drużyny lub zawodnika podczas turnieju może doprowadzić do wykluczenia z turnieju na podstawie decyzji sędziego głównego.

14.3. Organizatorzy zastrzegają sobie prawo do dyskwalifikacji drużyny w wypadku złamania przez drużynę regulaminu.

14.4. W przypadku dyskwalifikacji wpisowe nie podlega zwrotowi.

14.5. Tylko kapitan drużyny jest upoważniony do występowania w jej imieniu we wszystkich sprawach i sporach.