

Regulamin rozgrywek Turnieju Streetball 3x3

I. Zasady ogólne

1. Organizatorem rozgrywek jest Miejski Ośrodek Sportu i Rekreacji w Zielonej Górze.
2. Turniej Streetball z okazji 40-lecia MOSiR odbędzie się dnia 25 czerwca 2022 r. o godzinie 11:00, na Parkingu przy CRS.
3. Zapisy na turniej rozpoczną się 25.06.2022r. w miejscu zawodów, od godz. 10:00 do godz. 10:30.
4. Turniej rozpocznie się o godz. 11:00, a zakończy ok. godz. 14:00
5. Rywalizacja będzie toczyła się w trzech kategoriach wiekowych
6. Mecze rozgrywane będą na dwóch koszach równolegle. Terminarz i formuła rozgrywania zostanie określona na podstawie ilości zgłoszonych drużyn w danej kategorii. Za zwycięstwo drużyna otrzymuje 2 duże punkty do tabeli, za porażkę 1 punkt. W przypadku takiej samej ilości punktów zdobytej przez dwie lub więcej drużyn o kolejności w fazie grupowej decyduje najwyższy wskaźnik +/- zdobytych do straconych koszy.
7. W koszykówce 3x3 na 1 kosz grają 2 drużyny po 3 zawodników i maksymalnie jednym zmienniku każda. Celem każdej z drużyn jest zdobywanie punktów za celne rzuty do kosza i zapobieganie zdobywaniu punktów przez drużynę przeciwną.
8. Zwycięzcą meczu jest drużyna, która zdobędzie jako pierwsza 21 lub więcej punktów, jeżeli zdarzy się to przed końcem regularnego czasu gry. Zasada „nagłej śmierci” ma zastosowanie tylko do regularnego czasu gry (nie obowiązuje w ewentualnej dogrywce). Jeżeli wynik jest nierozstrzygnięty na koniec regularnego czasu gry, rozgrywa się dogrywkę. Drużyna, która jako pierwsza zdobędzie 2 punkty w dogrywce wygrywa mecz.
9. Kosz z rzutu wolnego zalicza się jako 1 punkt lub 2 punkty w zależności od miejsca popełnienia faulu na zawodniku w akcji rzutowej .
10. Kosz z rzutu z pola wewnątrz łuku (pole rzutów 1-punktowych) zalicza się jako 1 punkt.
11. Kosz z rzutu z pola za łukiem (pole rzutów 2-punktowych) zalicza się jako 2 punkty.
12. Czas na oddanie rzutu do kosza (czas trwania akcji) wynosi 12 sekund.

II. Zasady Gry

1. Czas gry

- Czas trwania meczu zostanie określony w dniu zawodów po zapisach drużyn. Z racji iż są ustalone ramy czasowe turnieju, czas trwania meczu zostanie ustalony na podstawie ilości drużyn biorących udział

w turnieju. Czas gry nie jest zatrzymywany (wyjątkiem jest zatrzymanie na time-out dla drużyny).

- Przerwa meczu pomiędzy regularnym czasem gry a dogrywką trwa 1 minutę.
- Jeśli po zakończeniu regularnego czasu gry wynik jest nierozstrzygnięty, zarządza się dogrywkę. Drużyna, która jako pierwsza zdobędzie 2 punkty w dogrywce, wygrywa mecz.
- Każda z drużyn ma prawo do wzięcia jednej przerwy na żądanie w meczu, która trwa 30 sekund.

2. Rozpoczęcie meczu

- Rzut monetą decyduje o tym, której drużynie przyznane zostanie posiadanie piłki na rozpoczęcie meczu. Drużyna, która wygra losowanie ma prawo wybrać posiadanie piłki na rozpoczęcie meczu lub ewentualnej dogrywki.
- Mecz nie może się rozpocząć, jeżeli jedna z drużyn nie jest w stanie wystawić 3 zawodników gotowych do gry.

3. Wyjście z piłką za łuk

- Wyjście z piłką za łuk jest metodą gry, która pozwala nowej drużynie ataku podjąć próbę wykonania rzutu do kosza z gry.
- Po każdym celnym rzucie z gry lub ostatnim rzucie wolnym (z wyjątkiem sytuacji, kiedy następuje posiadanie piłki):
- Zawodnik drużyny, która nie zdobyła punktów wznowia grę poprzez wykoźlowanie lub podanie piłki z miejsca bezpośrednio pod koszem (nie zza linii bazowej) na miejsce na boisku znajdujące się za łukiem.
- Zawodnik obrony nie może starać się zagrać piłką w obszarze półkola bez szarży bezpośrednio pod koszem.
- Uważa się, że zawodnik znajduje się za łukiem, jeśli żadna z jego stóp nie dotyka miejsca na boisku wewnątrz łuku ani samego łuku.
- Po każdym niecelnym rzucie z gry lub ostatnim rzucie wolnym (z wyjątkiem sytuacji, kiedy następuje posiadanie piłki):
- Jeżeli zawodnik drużyny ataku zbiera piłkę, to może kontynuować grę w celu zdobycia punktów bez wyprowadzania piłki za łuk
- Jeżeli zawodnik drużyny obrony zbiera piłkę, musi ją wyprowadzić za łuk (poprzez wykoźlowanie jej lub podanie).

- Jeżeli drużyna obrony przechwytuje lub blokuje piłkę, to musi wyprowadzić piłkę za łuk (poprzez wykoźlowanie jej lub podanie).
- Jeżeli piłka opuszcza rękę(-ce) zawodnika wykonującego próbę rzutu do kosza z gry zanim została wyprowadzona za łuk, jest to błąd „braku wyjścia z piłką za łuk”, a ewentualny celny rzut z gry nie zostanie zaliczony. Gra zostanie wznowiona wymianą piłki przez drużynę przeciwną

4. Drużyny

- Członek drużyny ma prawo do gry, jeśli został zatwierdzony do gry w danej drużynie, zgodnie z regulacjami ustalonymi przez organizatora rozgrywek, w tym również określającymi limit wieku.
- Członek drużyny jest uprawniony do gry, gdy jego nazwisko jest wpisane do protokołu przed rozpoczęciem meczu. Członek drużyny przestaje być uprawniony do gry w momencie, gdy zostaje zdyskwalifikowany.
- Każda drużyna składa się z nie więcej niż 4 uprawnionych do gry członków drużyny, (3 zawodników na boisku i 1 zmiennik).

5. Faule drużyny

Faul drużyny, to faul osobisty, techniczny, niesportowy lub dyskwalifikujący, popełniony przez zawodnika lub zmiennika. Drużyna podlega karze za faule drużyny, po tym jak popełniła 6 fauli drużyny. Siódmy i każdy kolejny faul w meczu danej drużyny oznacza rzut wolny.

Zawodnicy nie zostają wykluczeni na podstawie liczby fauli osobistych. Zapis ten nie dotyczy przewinień : technicznych, niesportowych czy dyskwalifikujących.

6. Kontuzje

W wypadku kontuzji zawodnika(-ów), sędziowie mogą zatrzymać grę.

Jeżeli do kontuzji dochodzi, kiedy piłka jest żywa, sędzia nie powinien gwizdać do momentu, gdy drużyna posiadająca piłkę odda rzut do kosza, straci posiadanie piłki, wstrzyma grę lub piłka stanie się martwa. Jednakże, gdy konieczna jest ochrona kontuzjowanego zawodnika, sędziowie mogą zatrzymać grę natychmiast.

Jeśli kontuzjowany zawodnik nie może kontynuować gry natychmiast (w ciągu 15 sekund) lub jeśli otrzymuje pomoc medyczną, musi zostać zmieniony

Zmiennicy mogą wejść na boisko, aby udzielić pomocy kontuzjowanemu zawodnikowi, ale tylko po otrzymaniu zezwolenia od sędziego.

Lekarz może wejść na boisko bez pozwolenia sędziego, jeśli w ocenie lekarza kontuzjowany zawodnik wymaga natychmiastowej pomocy medycznej.

Każdy zawodnik, który podczas meczu krwawi lub ma otwartą ranę, musi zostać zmieniony. Może on powrócić na boisko tylko po zatrzymaniu krwawienia oraz całkowitym i bezpiecznym opatrzeniu krwawiącego miejsca lub otwartej rany.

Kontuzjowany zawodnik lub zawodnik, który krwawi lub ma otwartą ranę, może pozostać w grze, jeśli odzyska sprawność do gry podczas przerwy na żądanie wziętej przez którąkolwiek z drużyn.

7. Bezpieczeństwo podczas turnieju

A. Następujące przedmioty nie są dozwolone:

- Ochraniacze i utwardzone opatrunki na palec, rękę, nadgarstek, łokieć lub przedramię, oraz kaski, jeśli są wykonane ze skóry, plastiku, giętkiego (miękkiego) plastiku, metalu lub jakiegokolwiek innego twardego materiału, nawet jeśli są pokryte miękką wyściółką.
- Przedmioty, które mogą zaciąć lub spowodować obrażenia (paznokcie palców rąk muszą być krótko obcięte).
- Ozdoby do włosów i biżuteria.

B. Następujące przedmioty są dozwolone:

- Ochraniacze barku, górnej części ramienia, uda lub dolnej części nogi, jeśli są dostatecznie wyściełane.
- Rękawy i nogawki kompresyjne.
- Nakrycie głowy, które nie może całkowicie lub częściowo zasłaniać twarzy zawodnika (oczy, nos, usta itp.) i nie może być niebezpieczne dla niego samego, jak również innych zawodników. Nakrycie to nie może posiadać żadnych zapiek lub wiązań wokół twarzy i/lub szyi, a żadna jego część nie może odstawać od jego powierzchni.
- Stabilizatory kolanowe, jeśli są odpowiednio pokryte.
- Ochraniacze na złamany nos, nawet jeśli są wykonane z twardego materiału.
- Okulary, jeśli nie stwarzają zagrożenia dla innych zawodników.
- Opaski na głowę i nadgarstek o maksymalnej długości 10 cm, wykonane z elastycznego materiału. Plastry na ręce, ramiona, nogi itp.
- Stabilizatory stawu skokowego.