

Regulamin turnieju koszykówki 3x3
„Polna Basket Challenge 2015”
Warszawa, ul. Polna 7a
12 czerwca 2016 r.

1. Ogólne zasady

- 1.1. Mecze rozgrywane są w systemie uzależnionym od ilości zgłoszonych drużyn. Każda drużyna ma zagwarantowane rozegranie min. trzech meczy.
- 1.2. Gry w dniu 12 czerwca 2016 r.
- 1.3. Drużyna składa się z 3 zawodników grających i 1 rezerwowego.
- 1.4. Zawodnicy odpowiadają materialnie za szkody wyrządzone w wyniku użytkowania sprzętu do gry niezgodnie z Regulaminem.
- 1.5. Organizator turnieju nie bierze 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 na jeden kosz.
- 2.2. Zawody rozgrywane są piłką o rozmiarze 7.
- 2.3. Ciągła linia, odległa od pionowej osi symetrii tablicy o 6 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 + 1 rezerwowego (nieobowiązkowo).

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.

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 jest zatrzymywany na ewentualne rzuty wolne oraz timeout'y
- 7.3. W przypadku remisu następuje dogrywka. Pierwsza drużyna, która zdobędzie 2 punkty wygrywa spotkanie. Dogrywkę rozpoczyna zespół, który nie rozpoczął spotkania.
- 7.4. Wynik spotkania zakończonego ewentualnym walkowerem to: 6:0.

8. Faule i rzuty wolne

- 8.1. Każda drużyna znajdująca się w akcji obronnej może pozwolić sobie na trzy faule. Czwarty 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 6 m 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 24 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 24 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. Organizator ma prawo zdyskwalifikowania 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. Tylko kapitan drużyny jest upoważniony do występowania w jej imieniu we wszystkich sprawach i sporach.

ORGANIZATOR

Ośrodek Sportu i Rekreacji
Dzielnicy Śródmieście