

REGULAMIN turnieju "STREETBALL EXPLOSIVE CUP 7"

1. Warunki uczestnictwa.

- 1.1. Drużyna liczy 3 osoby + 1 osoba rezerwowa.
- 1.2. Nie ma możliwości dopisywania dodatkowych zawodników do drużyny. Organizator przewiduje liczbę nagród dla maksymalnie 4 osób w drużynie.
- 1.3. Turniej zostanie rozegrany w konwencji Streetball.
- 1.4. Zapisy trwają do **8 września 2017 roku** – telefonicznie: 508 370 488, mailowo: k.piekarski@mokrsko.pl (Kamil Piekarski).
- 1.5. Rejestracja drużyn odbędzie się do godz. 9.30 w dniu zawodów tj. **10 września 2017 na kompleksie sportowym Orlik**.
- 1.6. Wszelkich formalności związanych z uczestnictwem drużyny w turnieju (wypełnienie druków, itp.) dopełnia w imieniu drużyny jej kapitan.
- 1.7. Kapitanowie są zobowiązani do podawania prawdziwych danych na formularzu zgłoszeniowym drużyny pod rygorem dyskwalifikacji.
- 1.8. Po zamknięciu rejestracji żadne zmiany danych nie będą wprowadzane.
- 1.9. Organizatorzy rezerwują sobie prawo do zdyskwalifikowania zespołu w przypadku stwierdzenia wprowadzenia do gry zawodnika nie zgłoszonego uprzednio na formularzu zgłoszeniowym, bądź podania przez kapitana zespołu danych niezgodnych z prawdą. Tylko gracze zgłoszeni w formularzu są upoważnieni do gry.
- 1.10. Osoby poniżej 18 roku życia mogą brać udział w turnieju wyłącznie za zgodą rodziców (należy dostarczyć zgodę rodziców przed pierwszym meczem – do pobrania).

2. System rozgrywek (w zależności od liści drużyn).

Eliminacje – system grupowy

Finały – system pucharowy.

O podziale drużyn na grupy zdecyduje losowanie.

3. Gra

- 3.1. Mecze Streetballa rozgrywane są na boiskach o wymiarach 14 x 15 m, na jeden kosz. Linie na boiskach wymalowane są wg nowych przepisów PLK. Każda gra musi rozpocząć się udziałem dwóch trzyosobowych drużyn składających się z graczy uprzednio zgłoszonych do turnieju.
- 3.2. Każda drużyna musi zakończyć mecz posiadając w składzie co najmniej 2 zawodników.
- 3.3. O tym, która drużyna będzie w posiadaniu piłki jako pierwsza, decyduje losowanie.
- 3.4. Za zdobyty kosz drużyna uzyskuje 1 punkt, zza linii 6,75 m – 2 punkty.
- 3.5. Gra toczy się do zdobycia przez jedną z drużyn 15 punktów lub przez 10 minut.
- 3.6. W przypadku zakończenia 10 minutowego czasu gry i nie uzyskania przez którąś z drużyn 15 punktów mecz jest przerywany i zapisywany jest wynik uzyskany przez drużyny w czasie 10 minut.
- 3.7. W przypadku, gdy po 10 minutach gry wynik jest remisowy, gra toczy się **dalej do 2 pkt.** zdobytych przez daną drużynę.
- 3.8. Po każdym zdobytym koszu piłka przechodzi w posiadanie drużyny tracącej kosz. Kolejna akcja rozpoczyna się w po wyjściu za linię 6,75 m zawodnika z piłką. Taka sama zasada obowiązuje także w przypadku fauli, zbiórek po niecelnych rzutach przeciwnika, i przechwytych. **Każde rozpoczęcie akcji (również po zdobytym pkt) poprzedza podanie do zawodnika drużyny przeciwnej.**

- 3.9. Obowiązuje zasada 20 sekund na oddanie rzutu. Nie oddanie rzutu w tym czasie karane jest utratą piłki. **Pamiętajmy, że gramy w koszykówkę, ideą koszykówki jest zdobywanie pkt. Gra w opozycji do idei koszykówki będzie karana utratą piłki.**
- 3.10. Zabronione jest dobijanie piłki po rzucie drużyny przeciwnej. Dobitka po rzucie własnej drużyny jest dozwolona.
- 3.11. Każdej drużynie przysługuje do wykorzystania jeden 60-sekundowy czas w trakcie meczu.
- 3.12. W fazie grupowej i pucharowej mecze sędziują sędziowie.
- 3.13. **DECYZJA SĘDZIEGO JEST OSTATECZNA.**
- 3.14. Kapitan drużyny jest upoważniony jako jedyny z drużyny do występowania w jej imieniu we wszystkich sprawach i sporach, jak również do podejmowania decyzji.
- 3.15. Złośliwe (niesportowe/techniczne) faule zauważone przez sędziego - obserwatora gry będą karane rzutem za 1 punkt z linii 4 m oraz przekazaniem piłki po rzucie drużynie pokrzywdzonej.
- 3.16. Faule przy rzucie będą karane 1 rzutem osobistym w przypadku niecelnego rzutu z gry. W przypadku celnego rzutu z gry z faulem również jest przyznawany rzut osobisty. **W sytuacji faulu przy niecelnym rzucie za 2 pkt przyznawane są 2 rzuty osobiste.** Pozostałe faule drużyny: 1-6 piłka z góry, 7, 8, 9 - dwa rzuty osobiste, 10 i kolejne – dwa rzuty osobiste i piłka z góry.
- 3.17. Brutalność w grze lub złe zachowanie całej drużyny podczas turnieju może doprowadzić do wykluczenia jej z rywalizacji.

4. Postanowienia ogólne.

- 4.1. W przypadku osób niepełnoletnich, wymagane jest dostarczenie podpisanego przez opiekunów prawnych oświadczenia.
- 4.2. Zawodnicy odpowiadają materialnie za wyrządzone szkody na obiekcie.
- 4.3. Organizatorzy turnieju nie biorą odpowiedzialności za wszelkie urazy i kontuzje zawodników powstałe w trakcie turnieju (uczestnicy są zobowiązani do ubezpieczenia się we własnym zakresie).
- 4.4. Organizatorzy zastrzegają sobie prawo do zmiany regulaminu. W przypadku istotnych zmian zobowiązują się do powiadomienia zawodników o zmianach w regulaminie.
- 4.5. Każda z drużyn przed rozpoczęciem turnieju musi podpisać regulamin (w imieniu drużyny regulamin podpisuje kapitan), co jest warunkiem przystąpienia do turnieju i wyrażeniem zgody na uczestnictwo w turnieju „Streetball Explosive Cup 7”.
- 4.6. Za rzeczy pozostawione bez opieki Organizator nie odpowiada.
- 4.7. Za zaistniałe wypadki niezawinione przez organizatora, organizator nie ponosi odpowiedzialności
- 4.8. W przypadku braku aktualnych badań lekarskich i ubezpieczenia NW zawodnik bierze udział na własną odpowiedzialność.
- 4.9. Organizatorem „Streetball Explosive Cup 7” jest Gmina Mokrsko, Stowarzyszenie Społeczno – Kulturalne Gminy Mokrsko oraz drużyna Taka Paka Mokrsko.

DRUŻYNA:.....

PODPIS KAPITANA DRUŻYNY:

.....