

REGULAMIN

VIII OTWARTYCH MISTRZOSTW NOWEGO TARGU W STREETBALU W RAMACH KAMPANII „ZACHOWAJ TRZEŻWY UMYSŁ” INFORMACJE SZCZEGÓŁOWE O TURNIEJU

1. **Termin 28 sierpnia 2013 r., godz. 10:00, boisko przy ul. Szaflarskiej (obok bloku 142).**
2. Ilość zespołów w turnieju jest ograniczona, maksymalnie 8 w każdej kategorii. W razie małej liczby zgłoszeń organizator zastrzega sobie prawo do zwiększenia limitu zgłoszeń.
3. System rozgrywek grupowy (dwie grupy w każdej kategorii po 4 cztery drużyny, dwie pierwsze grają „na krzyż”. Zwycięscy grają w finale, przegrani o trzecie miejsce). W przypadku zgłoszenia się mniejszej liczby zespołów, organizator zastrzega sobie prawo do zmiany systemu rozgrywek np. „każdy z każdym”.
4. Zgłoszenia przyjmowane będą **do dnia 27.08.2013 r.** na kartach zgłoszeniowych w **Wydziale Infrastruktury Społecznej i Promocji Urzędu Miasta w Nowym Targu ul. Krzywa 1, 34 - 400 Nowy Targ, pokój 211, tel.18-26-11-237. W dzień zawodów (28 sierpnia) zapisy drużyn przyjmowane będą od godziny 9:00 do 9:30 na boisku przy ul. Szaflarskiej (obok bloku 142).**
5. Przepisy rozgrywek będą udostępniane zainteresowanym zespołom przy zgłoszeniu drużyny.
6. Opiekun lub kapitan jest zobowiązany pod rygorem dyskwalifikacji drużyny do podania prawdziwych danych uczestników turnieju.
7. Każdy zawodnik powinien posiadać dokument tożsamości i okazać go na każde wezwanie organizatora.
8. Po zgłoszeniu drużyny nie można zmieniać składu. W losowych przypadkach dozwolone są pojedyncze zmiany, ale nie później niż 10 minut przed rozpoczęciem pierwszego meczu.
9. Uczestnicy biorą udział w rozgrywkach na własną odpowiedzialność, organizator oraz sędziowie **nie biorą odpowiedzialności** za wypadki i ich następstwa w czasie rozgrywek turniejowych.
10. Zawodnicy zobowiązani są do ubiorów określonych przepisami piłki koszykowej.
11. **NAGRODY: dla trzech pierwszych zespołów w każdej kategorii wiekowej przewidziano puchary, dyplomy oraz nagrody rzeczowe.** W każdej z kategorii zostaną wyróżnieni najlepsi zawodnicy.
12. W razie niesprzyjającej aury zawody odbędą się w innym terminie.

PRZEPISY GRY

Zasady dotyczące zespołów

1. Każdy zespół składa się z trzech zawodników (w tym 1 rezerwowy).
2. Wszyscy zawodnicy przed przystąpieniem do gry muszą być zgłoszeni do organizatora i zarejestrowani.
3. Mecz musi rozpocząć 2 zawodników, ale kończyć może 1.
4. Zawodnik lub cały zespół mogą zostać wykluczeni z turnieju w następujących przypadkach:
 - wzięcia udziału w zawodach zawodnika nie zarejestrowanego,
 - fałszywego zgłoszenia,
 - nie sportowego zachowania.

Zasady dotyczące przeprowadzenia gry

1. Przed każdym meczem zespół ma prawo do 2-3 minut rozgrzewki.
2. Podrzucenie monety określa, która drużyna rozpocznie grę.
3. Piłka "zmienia posiadanie" po każdym zdobytym koszu i jest wprowadzana do gry z za linii środkowej.
4. Piłka musi być wycofana za pole strefy po każdej "zmianie posiadania" wynikającej z gry np. po przechwyceniu piłki lub zbiórce w obronie. Zaniechanie tego oznacza automatycznie stratę piłki.
5. Piłka musi być dotknięta przez obrońcę zanim "wejdzie" do gry. Należy wykonać minimum jedno podanie przed rzutem do kosza.
6. Po faulu oraz błędach takich jak kroki, aut oraz po wszystkich innych wykroczeniach powodujących "zmianę posiadania" piłka wprowadzana jest do gry z za linii środkowej.

7. Zespołowi przysługują dwie przerwy po 30 sekund - zegar w tym czasie zostaje zatrzymany.
8. W przypadku kontuzji, gra może być przerwana na 1 minutę - po decyzji sędziego. Kontuzjowany zawodnik nie może powrócić na boisko w danej grze.
9. Nie ma rzutów sędziowskich. W sytuacji, gdy dojdzie do wspólnego trzymania, piłkę przyznaje się drużynie w obronie.
10. Zmiana zawodnika możliwa jest tylko wtedy, kiedy piłka nie jest w grze.

Zasady dotyczące zdobywania punktów i rozstrzygnięcia meczu

1. Gra toczy się do zdobycia 15 punktów lub trwa 12 minut, w zależności co nastąpi wcześniej,
2. Gdy gra kończy się po 12 minutach, wygrywa zespół, który ma więcej punktów.
3. W przypadku remisu - 2 minutowa dogrywka (powtarzana aż do skutku).
4. Wszystkie rzuty z wewnątrz półkola ograniczonego linią 6,25m. liczą się jako 1 punkt. Rzuty z zewnątrz 6,25m. liczą się jako 2 punkty.
5. Rozstrzygający głos przy zaliczeniu rzutu jako jedno czy dwupunktowy ma sędzia.

Zasady dotyczące fauli

1. Faul ogłasza sędzia.
2. Po każdym faulu piłka wprowadzana jest z zewnątrz linii środkowej.
3. Jeżeli zawodnik jest faulowany w trakcie wykonywania rzutu i rzut jest celny, to zalicza się zdobyte punkty, a piłka pozostaje w posiadaniu zespołu faulowanego. Natomiast, jeśli rzut jest niecelny, zespół poszkodowany pozostaje w posiadaniu piłki, a piłka wprowadzana jest z zewnątrz linii środkowej.
4. Rzuty wolne mogą być przyznawane tylko w przypadku brutalnego faulu (tzw. faul umyślny). Po drugim rzucie wolnym piłka jest nadal w posiadaniu zespołu faulowanego, który wprowadza ją z zewnątrz linii środkowej.
5. Dwa faule umyślne wykluczają zawodnika z dalszej gry w danym meczu.
6. Zawodnik, który wda się w bójkę, wykluczony jest z turnieju.
7. Absolutnie niedozwolone jest wkładanie piłki do kosza z góry. Zdobyte w ten sposób punkty nie są zaliczane, a zespół traci piłkę. Ponowne naruszenie tego przepisu wyklucza zawodnika z gry.

Kategorie wiekowe:

"A" - chłopcy od 11 lat do 13 lat (2002-2000)

"B" - dziewczęta od 11 lat do 13 lat (2002-2000)

"C" - chłopcy od 14 lat do 16 lat (1999-1997)

"D" - dziewczęta od 14 do 16 lat (1999-1997)