

GRA

Artykuł 1 - DEFINICJE

1.1 Mecz koszykówki ulicznej.

W meczu koszykówki ulicznej biorą udział dwie (2) drużyny po trzech (3) zawodników. Celem każdej z drużyn jest zdobywanie punktów za celne rzuty do kosza i zapobieganie zdobywaniu punktów przez drużynę przeciwną.

1.2 Zwycięzca meczu

Zwycięzcą meczu jest drużyna, która pierwsza osiągnie określony limit punktów lub posiada ich więcej na koniec czasu gry.

BOISKO I WYPOSAŻENIE

Artykuł 2 -BOISKO

2.1 Boisko

Boisko do gry to płaska, twarda nawierzchnia wolna od przeszkód o wymiarach minimum 10 metrów a maksimum 14 metrów długości oraz minimum 14 metrów a maksimum 15 metrów szerokości.

2.2 Linie

Boisko musi posiadać linie ograniczające (końcowe na długości i boczne na szerokości), oraz linię dystansową i linię rzutów wolnych. Wszystkie linie muszą być wyraźne i dobrze widoczne dla uczestników /zawodnicy, sędzia – mediator.

Artykuł 3 -WYPOSAŻENIE

3.1 Zegar zawodów

Czas gry mierzy sędzia stolikowy. Rozpoczyna i kończy mecze sygnałem dźwiękowym.

3.2 Stolik zawodów

Stolik zawodów przy którym obowiązki wykonywał będzie sędzia funkcyjny winien być umiejscowiony w odległości bezpiecznej za linią boczną boiska.

3.3 Ławki dla drużyn

Dla każdej drużyny musi być przygotowana ławka umiejscowiona w bezpiecznej odległości za linią boczną boiska oraz w pobliżu stolika zawodów. W strefie ławki mogą przebywać jedynie zawodnicy wpisani do protokołu zawodów.

DRUŻYNY

Artykuł 4 - DRUŻYNY

4.1 Definicja

4.1.1 Członek drużyny ma prawo do gry jeśli posiada autoryzację na grę w danej drużynie zgodną z regulacjami, w tym również określającymi limit wieku, ustalonymi przez organizatora rozgrywek

4.1.2 Członek drużyny jest uprawniony do gry, gdy jego nazwisko jest wpisane do protokołu przed rozpoczęciem turnieju. Członek drużyny przestaje być uprawniony do gry gdy zostaje zdyskwalifikowany.

4.2 Przepis

4.2.1 Każda drużyna składa się z:

- nie więcej niż czterech (4) uprawnionych do gry członków drużyny łącznie z kapitanem -oraz opiekuna prawnego drużyny składającej się z członków niepełnoletnich.

4.2.2 W czasie gry na boisku do gry powinno znajdować się trzech (3) zawodników z każdej drużyny, którzy mogą być zmieniani.

4.3 Stroje

4.3.1 Członkowie drużyn biorą udział w grze w strojach i obuwiu uznanych powszechnie i przez organizatora za sportowe. Wyróżnikiem odróżniającym członków poszczególnych drużyn są górne części stroju (koszulki, bluzy, kamizelki), które powinny być w jednakowym kolorze lub z zachowaniem zasady jasne - ciemne.

4.3.2 Zawodnikom nie wolno nosić wyposażenia (przedmiotów), które stanowią zagrożenie dla bezpieczeństwa i zdrowia uczestników meczu w tym szczególnie pierścionków, sygnetów, obrączek, zegarków, łańcuszków, kolczyków itp.

ZASADY GRY

Artykuł 5 -ZASADY OGÓLNE

5.1 Zasady ogólne rozgrywania meczy koszykówki ulicznej.

Mecze koszykówki ulicznej rozgrywane są z zachowaniem postanowień „Przepisów gry w koszykówkę” jeżeli niniejsze przepisy nie stanowią inaczej. Na straży przepisów gry zawsze stoją jej uczestnicy a sędziowie-mediatorzy rozstrzygają jedynie sytuacje sporne.

Artykuł 6 – SYSTEM ROZGRYWEK

6.1 Faza grupowa

6.1.1 Losowanie składu grup organizator przeprowadza kilka dni przed turniejem. Ma obowiązek opublikować skład poszczególnych grup na maksymalnie jeden dzień przed turniejem.

6.1.2 Mecze fazy grupowej rozgrywane są systemem „każdy-z-każdym”, jednocześnie w obu grupach. Za wygrany mecz drużyna otrzymuje 1 punkt, za przegrany 0 punktów.

6.1.3 Drużyna która uzyska największą ilość punktów zostaje zwycięzcą grupy i zagra o 1 miejsce w turnieju ze zwycięską drużyną z drugiej grupy.

Drużyny które zakończą fazę grupową na drugim miejscu w swoich grupach, zagrają ze sobą o 3 miejsce w całym turnieju.

6.1.4 Jeżeli po zakończeniu fazy grupowej są dwie drużyny z taką samą liczbą punktów, to o zwycięstwie decyduje liczba tzw. „małych punktów”. Jeżeli liczba małych punktów jest taka sama wtedy organizator przeprowadzi konkurs 4 rzutów wolnych (każdy zawodnik z drużyny wykona jeden rzut). Jeżeli po czterech rzutach nadal będzie remis to, zawodnicy nadal wykonują rzuty na przemian, a o przegranej zdecyduje pierwsza przegrana seria.

6.2 Faza pucharowa

6.2.1 Zwycięzcy swoich grup, zagrają ze sobą o tytuł zwycięzcy I Gminnego Turnieju Streetballa.

6.2.3 Drużyny które zajmą drugie miejsce w swoich grupach, zagrają ze sobą o 3 miejsce w I Gminnym Turnieju Streetballa.

Artykuł 7 - CZAS GRY, WYNIK NIEROZSTRZYgniĘTY.

7.1 Czas gry.

7.1.1 Mecz koszykówki ulicznej rozgrywa się do momentu zdobycia lub przekroczenia przez jedną z drużyn dwunastu (12) punktów, lecz nie dłużej niż dziesięć (10) minut.

7.1.2 Zdobycie lub przekroczenie przez jedną z drużyn dwunastu (12) punktów kończy mecz pod warunkiem posiadania co najmniej dwóch (2) punktów przewagi nad przeciwnikiem. Niezachowanie powyższego powoduje kontynuację gry do momentu osiągnięcia przez jeden z zespołów przewagi dwóch (2) punktów, lecz nie dłużej niż do upływu dziesięciu (10) minut gry.

7.2 Wynik nierozstrzygnięty.

7.2.1 Jeżeli po upływie dziesięciu (10) minut gry wynik jest nierozstrzygnięty (remis) do wyłonienia zwycięzcy zespoły wykonują naprzemiennie rzuty osobiste, przez jednego wskazanego przez kapitana członka drużyny.

7.2.2 Jako pierwszy rzut osobisty wykonuje członek drużyny, która w trakcie meczu utraciła ostatniego kosza.

7.2.3 Do wyłonienia zwycięzcy wystarcza przewaga 1 celnego rzutu po każdej zakończonej serii rzutów.

Artykuł 8 - ROZPOCZĘCIE MECZU, ROZPOCZĘCIE I ZAKOŃCZENIE GRY.

8.1 Rozpoczęcie meczu.

Mecz rozpoczyna się kiedy oba zespoły znajdują się na boisku w trzyosobowych (3)składach gotowe do gry. Sędzia-mediator w obecności kapitanów drużyn dokonuje losowania drużyny, która otrzyma prawo posiadania piłki i rozpocznie grę w ataku, drużyna przeciwna rozpocznie grę w obronie. Sygnał do rozpoczęcia meczu daje sędzia stolikowy, jednocześnie z uruchomieniem stopera.

8.2 Rozpoczęcie gry.

8.2.1 Rozpoczęcie gry następuje poprzez przekazanie piłki od zawodnika drużyny grającej w obronie do zawodnika drużyny grającej w ataku przy czym w momencie otrzymania piłki wszyscy zawodnicy drużyny atakującej muszą znajdować się za linią dystansową.

8.3 Zakończenie gry.

8.3.1 Gra kończy się kiedy:

jedna z drużyn zdobywa kosza dającego jej sumarycznie dwanaście (12) punktów pod warunkiem spełnienia postanowień art.6 pkt 6.1.2,

jedna z drużyn zdobywa kosza dającego jej sumarycznie więcej niż dwanaście (12) punktów i co najmniej dwupunktową (2) przewagę nad drużyną przeciwną,



- rozlega się sygnał zegara oznajmiający upływie dziesięciu (10) minut gry pod warunkiem, że wynik jest rozstrzygnięty,
- został oddany ostatni rzut wolny rozstrzygający wynik meczu nierozstrzygniętego w czasie dziesięciu (10) minut,
- sędzia-mediator podjął decyzję o dyskwalifikacji jednej lub obu drużyn.

Artykuł 9 -PRAWO DO RZUTU, KOSZ, WARTOŚĆ PUNKTOWA.

9.1 Prawo do rzutu.

- 9.1.1 Drużyna będąca w ataku po rozpoczęciu gry ma prawo do oddania rzutu na kosz w momencie kiedy co najmniej dwóch (2) zawodników tej drużyny miało kontakt z piłką,
- 9.1.2 Drużyna zbierająca piłkę po niecelnym rzucie własnym lub własnym niecelnym rzucie wolnym ma prawo do oddania rzutu bez konieczności wyprowadzenia piłki za linię dystansową,
- 9.1.3 Drużyna zbierająca piłkę po niecelnym rzucie drużyny przeciwnej lub niecelnym rzucie wolnym drużyny przeciwnej lub wchodząca w jej posiadanie w wyniku przechwyty ma prawo do oddania rzutu po wyprowadzeniu piłki za linię dystansową.
- 9.1.4 Drużyna wchodząca w posiadanie piłki po straconym koszu lub celnym rzucie wolnym wykonanym przez przeciwnika wprowadza piłkę do gry zza linii końcowej boiska i ma prawo do oddania rzutu po wyprowadzeniu piłki za linię dystansową.

9.2 Kosz – wartość punktowa.

Punkty są przyznawane drużynie atakującej kosz, do którego wpadła piłka w następujący sposób:

- kosz zdobyty z pola za linią dystansową zalicza się za dwa (2) punkty,
- kosz zdobyty z linii dystansowej oraz z pola wewnątrz linii dystansowej zalicza się za jeden (1) punkt,
- kosz zdobyty z rzutu osobistego zalicza się za jeden (1) punkt.

Artykuł 10 - SYTUACJA RZUTU SĘDZIOWSKIEGO.

10.1 Definicja

Sytuacja rzutu sędziowskiego następuje gdy:

- sędzia-mediator orzekł piłkę przetrzymaną,
- piłka wychodzi poza boisko a drużyny i sędzia-mediator nie są w stanie określić kto ostatni dotknął piłki,
- piłka zatrzymuje się na podpórkach kosza.

Artykuł 11 - PRZERWA NA ŻĄDANIE.

11.1 Definicja

Przerwa na żądanie jest przerwą w grze przyznaną zespołowi na prośbę kapitana zespołu.

11.2 Przepis

- 11.2.1 Przerwa na żądanie trwa 30 sekund,
- 11.2.2 Przerwa na żądanie może być przyznana dla obu drużyn, kiedy piłka jest martwa, po celnym rzucie wolnym lub po zdobytym koszu.
- 11.2.3 Każdej drużynie może być przyznana jedna (1) przerwa na żądanie w czasie trwania meczu.



Artykuł 12 - ZMIANA

12.1 Definicja

Zmiana jest przerwą w grze orzeczoną przez sędziego funkcyjnego na prośbę kapitana drużyny w celu dokonania zmiany zmiennika za zawodnika.

12.2 Przepis

12.2.1 Zmiany mogą dokonać obie drużyny kiedy piłka jest martwa, po celnym rzucie wolnym lub po zdobytym koszu.

12.2.2 Zmiana winna zostać dokonana w możliwie najkrótszym czasie.

12.3 Procedura

12.3.1 Zamiar dokonania zmiany zgłasza kapitan zespołu do sędziego mediatora. W tym celu powinien kiedy piłka staje się martwa lub po celnym rzucie wolnym lub po zdobytym koszu lecz nie później niż kiedy drużyna broniąca rozpocznie procedurę rozpoczęcia gry nawiązać kontakt wzrokowy z sędzią mediatorem i w sposób donośny przekazać informację „proszę o zmianę” potwierdzając to wykonaniem rękami umownego sygnału,

12.3.2 Zmiany można dokonać po potwierdzeniu przez sędziego mediatora przyjęcia zgłoszenia.

BŁĘDY

Artykuł 13 - ZASADY OGÓLNE

13.1 Błędy stanowiące naruszenie przepisów w meczu koszykówki ulicznej

W meczach koszykówki ulicznej stosuje się postanowienia „Przepisów gry w koszykówkę” w stosunku do następujących błędów:

- piłka poza boiskiem i zawodnik poza boiskiem,
- kozłowanie,
- kroki
- dotykane i chwytanie obręczy.

Pozostałych błędów nie stosuje się.

FAULE

Artykuł 14 - ZASADY OGÓLNE

14.1 Faule ich ocena i interpretacja w koszykówce ulicznej.

Faul jest naruszeniem przepisów związanym z nielegalnym zetknięciem z przeciwnikiem lub z niesportowym zachowaniem.

Oceny nielegalnych zetknięć podczas meczu koszykówki ulicznej dokonują sami zawodnicy. Jeżeli występuje brak zgodności co do oceny nielegalnego zetknięcia ze strony zawodników, wówczas decyzję podejmuje sędzia-mediator. Oceny nie sportowego zachowania dokonuje sędzia-mediator. trwania całego meczu.

Artykuł 15 - RZUTY WOLNE

15.1 Definicja

Rzut wolny jest okazją daną zawodnikowi do zdobycia jednego (1) punktu zza linii rzutów wolnych bez przeszkód ze strony przeciwnika.

15.2 Przepis

15.2.1 Zawodnik faulowany otrzymuje prawo do wykonania rzutu wolnego każdorazowo kiedy zespół popełniający faul przekroczył limit fauli drużyny lub sędzia-mediator orzekł faul umyślny.

SĘDZIA MEDIATOR, FUNKCYJNY: OBOWIĄZKI I UPRAWNIENIA

Artykuł 16 - ZASADY OGÓLNE

16.1 Sędziowie

Sędziami są: sędzia-mediator oraz sędzia funkcyjny.

16.2 Sędzia-mediator

Sędzia-mediator pełni funkcję sędziego głównego meczu. Podejmuje decyzje tylko w sytuacjach, kiedy uczestnicy meczu nie mogą dokonać oceny w sposób jednoznaczny oraz w przypadkach dla niego zastrzeżonych w niniejszych przepisach

16.3 Sędzia funkcyjny

Sędzia funkcyjny pełni funkcję sędziego stolikowego. Podejmuje decyzje o upływie czasu gry oraz dyskwalifikacji zawodników lub drużyny. Odpowiada za pełną i kompletną ewidencję meczu w protokóle, pomiar czasu gry.