



REGULAMIN

Rudzkiego Nocnego Streetball'a

1. Turniej prowadzony jest wg przepisów ustalonych przez organizatorów, zawody zaś obserwują wyznaczeni przez organizatora obserwatorzy gry.
2. Zespoły rozgrywają swoje mecze w trzyosobowych składach dysponując czwartym zawodnikiem jako rezerwowym
3. Zespoły zostaną podzielone na grupy gdzie będą rozgrywały swoje mecze systemem „każdy z każdym”
4. zwycięstwo danej drużyny oznacza zdobycie dwóch punktów, a przegranej jeden punkt
5. o kolejności końcowej decyduje w grupie:
 - o liczba „dużych” punktów
 - o wynik bezpośredniej rywalizacji
 - o bilans punktów meczowych
6. Zawody rozgrywane będą na boiskach o wymiarach 9x9 m, na jeden kosz.
7. Linia łukowa, odległa od pionowej osi symetrii tablicy o 6,25 m, dzieli boisko na strefę rzutów za 1 pkt. (wewnątrz linii) i strefę za 2 pkt. (na zewnątrz).
8. Rzuty osobiste wykonuje się z linii oddalonej od tablicy o 4m bez możliwości zbiórki, a celny rzut wolny ma wartość 1-ego pkt.
9. Rzutami wolnymi karane są również faule drużynowe począwszy od ósmego (8). Z każdy taki drużynie faul przysługuje jeden rzut wolny.
10. Każdy mecz **trwa 10 min**, lub do zdobycia przez jedną z drużyn **16 pkt.**
11. Czas meczu mierzony jest w sposób ciągły (bez wyłączania zegara), równocześnie na wszystkich boiskach.
12. W przypadku remisu w regulaminowym czasie, zostaje przeprowadzona dogrywka, trwająca do czasu zdobycia **przewagi 2 pkt.** przez jedną z drużyn (w fazie pucharowej – **3 pkt. przewagi**), lecz **nie dłużej niż 3 minuty.**
13. Drużyna przegrywa również mecz gdy na boisku pozostanie mniej niż dwóch zawodników gotowych i uprawnionych do gry (nie zdyskwalifikowanych lub usuniętych).
14. Każdej z drużyn przysługuje jedna 30sekundowa przerwa w grze, jednak **nie może** ona być wykorzystywana w ostatnich **2 minutach gry.**
15. Każdej drużynie przysługuje nieograniczona liczba zmian.
16. Zmiana może być dokonana jedynie podczas wprowadzania piłki przez którąkolwiek z drużyn z poza linii 6,25m o ile wcześniej zostanie zasygnalizowana kontrolerowi gry.
17. Rozgrzewka obu drużyn przygotowujących się do gry odbywa się na tym samym boisku, na którym rozgrywany będzie mecz.
18. Tylko drużyny przygotowujące się do meczu mają prawo przebywać na boisku do gry.
19. Rozgrzewka do spotkania będzie umożliwiona 2 minut przed jego rozpoczęciem.
20. Rozpoczęcie jak i wznowienie gry polega na ustawieniu całej drużyny - która zdobyła punkt, faulowała lub wyrzuciła piłkę na aut - wewnątrz linii 6,25m i oddaniu piłki drużynie przeciwnej, ustawionej poza linią 6,25 m.
21. Wszelkie wznowienia gry, jak i rozpoczęcia gry następują w sposób jednakowy z końca boiska, ponad linią 6,25 m (po zdobytym koszu, po faulu zwykłym, po aucie, po przejściu piłki). Jakakolwiek zmiana posiadania piłki w czasie gry musi obowiązkowo powodować wyprowadzenie piłki poza linii 6,25m.
22. Drużyna, która jest w posiadaniu piłki ma około 30 sekund na wykonanie rzutu do kosza. Niewykonanie w tym czasie rzutu będzie karane utratą piłki. O utracie piłki decyduje obserwator gry.
23. Za faul osobisty na zawodniku nie będącym w akcji rzutowej, przyznawana jest piłka z poza linii 6,25m.
24. Za faul osobisty na zawodniku będącym w akcji rzutowej przyznawane są odpowiednio jeden lub dwa rzuty wolne w zależności od wartości wykonywanego rzutu.

25. Drużyny zakwalifikowane do gry powinny przestrzegać w czasie gry zasad gry i zasad fair-play.
26. Złośliwe i brutalne faule orzeczone przez obserwatora gier są karane rzutem osobistym za 1 pkt. i posiadaniem piłki dla drużyny poszkodowanej.
27. Brutalność w grze lub złe zachowanie zawodników danej drużyny lub całej drużyny podczas turnieju może doprowadzić do wykluczenia zawodnika, a w ostateczności całej drużyny z turnieju na podstawie decyzji organizatora.
28. Wszelkie łamanie zasad gry prowadzi do utraty piłki na rzecz drużyny przeciwnej.
29. Zabronione jest zdobywanie punktów poprzez tzw. „wsad”.
30. Rzucanie piłki w twarz będzie traktowane jako złośliwe zagranie i podlegać będzie natychmiastowej dyskwalifikacji.
31. Tylko kapitan drużyny jest upoważniony do występowania w jej imieniu we wszystkich sprawach i sporach.
32. Każda drużyna powinna wyznaczyć swojego kapitana, który będzie ją reprezentował w sporach.
33. Kapitanowie drużyn decydują w kwestiach spornych.
34. Obserwator gry podejmuje decyzję w sytuacjach spornych, gdy kapitanowie nie mogą dojść do porozumienia.
35. Obserwator gry musi być powiadamiany przez kapitanów obu drużyn o powstających sporach i podjętych decyzjach
36. Należy dążyć do polubownego załatwiania wszelkich sporów w imię przyjacielskiej i serdecznej atmosfery zawodów. W przypadku braku polubownej decyzji obserwator gry wydaje ostateczną decyzję.
37. Ponadto obserwator gry:
 - o przeprowadza losowanie przed meczem
 - o liczy zdobyte punkty, wpisuje ostateczny wynik do protokołu
 - o notowanie wykorzystanych czasów przez poszczególne drużyny
 - o kontroluje prawidłowość zmian zawodników
 - o kontroluje zmiany posiadania piłek spornych
38. Zawodnicy odpowiadają materialnie za szkody wyrządzone w wyniku użytkowania koszy do gry niezgodnie z regulaminem.
39. Organizatorzy turnieju nie biorą odpowiedzialności za wszelkie urazy i kontuzje zawodników powstałe w trakcie turnieju.
40. Każda z drużyny przed rozpoczęciem turnieju musi podpisać regulamin, co jest warunkiem przystąpienia do turnieju i wyrażeniem zgody na uczestnictwo w turnieju w sprawach spornych lub nieuregulowanych niniejszym regulaminem decyzje rozstrzygające wydaje Organizator.
41. Za rzeczy pozostawione bez opieki MOSiR nie odpowiada
42. Organizator zabezpiecza piłki
43. Organizator zabezpiecza opiekę medyczną
44. Za zaistniałe wypadki niezawinione przez organizatora, organizator nie ponosi odpowiedzialności.
45. W przypadku braku aktualnych badań lekarskich i ubezpieczenia NW zawodnik bierze udział na własną odpowiedzialność.
46. Organizatorzy zastrzegają sobie prawo do zmiany regulaminu. W przypadku istotnych zmian zobowiązują się do powiadomienia zawodników o zmianach w regulaminie.
47. Każdemu zespołowi, który będzie przestrzegał zasad gry gwarantowane jest rozegranie 3 meczy.