

Przepisy Obowiązujące w Turnieju „Królowie Ulicy – Streetball Ustroń”

Art. 1. Boisko oraz piłka

Mecz każdorazowo będzie rozgrywany na boisku do koszykówki 3x3 z jednym koszem. Standardowe wymiary boiska do koszykówki 3x3 są następujące: 15 m (szerokość) x 11 m (długość). Boisko musi mieć wyznaczoną linię rzutów wolnych (5,80 m), linię rzutów za 2 punkty (6,75 m). Można również używać połowy tradycyjnego boiska do koszykówki.

Art. 2. Drużyny

Każda drużyna składa się z 4 zawodników (3 zawodników na boisku i 1 zmiennik). Drużyny mogą być mieszane (składane z mężczyzn i kobiet).

Art. 3. Sędziowie

Zespół sędziowski (Obserwator) składa się z 1 lub 2 sędziów boiskowych.

Art. 4. Rozpoczęcie meczu

- 4.1. Obydwie drużyny rozgrzewają się jednocześnie przed rozpoczęciem meczu.
- 4.2. Rzut monetą zdecyduje o tym, której drużynie przyznane zostanie posiadanie piłki na rozpoczęcie meczu. Drużyna, która wygra losowanie ma prawo wybrać posiadanie piłki na rozpoczęcie meczu lub przed rozpoczęciem ewentualnej dogrywki.
- 4.3. Aby mecz się rozpoczął, każda drużyna musi mieć 3 zawodników na boisku.

Art. 5. Punktacja

- 5.1. Za każdy celny rzut z pola wewnątrz łuku przyznaje się jeden (1) punkt.
- 5.2. Za każdy celny rzut z pola za łukiem przyznaje się dwa (2) punkty.
- 5.3. Za każdy celny rzut wolny przyznaje się jeden (1) punkt.

Art. 6. Czas gry/Zwycięzca meczu

- 6.1. Regularny czas gry wynosi 10 minut. Zegar czasu będzie jedynie zatrzymywany w przerwach w grze w ostatnich 2 minutach meczu.
- 6.2. Jednakże ta drużyna, która jako pierwsza w regularnym czasie gry zdobędzie 11 lub więcej punktów, wygrywa mecz przed upływem czasu.
- 6.3. Jeżeli na koniec regularnego czasu gry wynik pozostaje nierozstrzygnięty, zostanie rozegrana dogrywka. Przed rozpoczęciem dogrywki będzie miała miejsce jednogminutowa przerwa. Drużyna, która jako pierwsza zdobędzie 2 punkty w dogrywce, wygrywa mecz.

6.4. Drużyna przegrywa mecz walkowerem, jeżeli o wyznaczonej godzinie rozpoczęcia meczu na boisku nie pojawi się 3 zawodników gotowych do gry. W przypadku walkovera wynik zostanie zapisany jako w-0 lub 0-w (gdzie „w” oznacza wygraną).

Art. 7. Faule/Rzuty wolne

7.1. Drużyna podlega karze za faule drużyny po tym, jak popełniła 8 fauli. Zawodnicy nie mogą być wykluczeni z gry z powodu liczby popełnionych fauli osobistych. Po każdym 8-óstim faulu drużyny, zawodnikowi przysługuje 1 rzut wolny.

7.2. Faule popełnione w trakcie akcji rzutowej w polu wewnątrz łuku będą karane jednym (1) rzutem wolnym, podczas gdy faule popełnione w trakcie akcji rzutowej z pola za łukiem karane będą dwoma (2) rzutami wolnymi.

7.3. Wszystkie faule techniczne zawsze są karane jednym (1) rzutem wolnym i posiadaniem piłki, a faule niesportowe dwoma (2) rzutami wolnymi i posiadaniem piłki. Po ostatnim rzucie wolnym wynikającym z kary za faul techniczny lub niesportowy gra zostanie kontynuowana poprzez wymianę piłki za łukiem, na szczycie boiska.

Uwaga: Nie przyznaje się rzutów wolnych po faulu w ataku.

7.4. Po każdym niecelnym rzucie z gry lub ostatnim rzucie wolnym (z wyjątkiem tych, po których przysługuje posiadanie piłki):

- Jeżeli drużyna ataku zbiera piłkę, to może kontynuować grę w celu zdobycia punktów z gry bez wyprowadzania piłki za łuk,
- Jeżeli drużyna obrony zbiera piłkę, musi ją wyprowadzić za łuk (poprzez wykoźlowanie jej lub podanie do partnera).

7.5. Jeżeli drużyna obrony przechwytuje lub blokuje piłkę, to musi wyprowadzić piłkę za łuk (poprzez wykoźlowanie jej lub podanie). Uważa się, że zawodnik znajduje się „za łukiem”, jeśli żadna z jego stóp nie dotyka miejsca na boisku wewnątrz łuku ani łuku.

Art. 8. Gra na zwłokę

8.1. Gra na zwłokę lub zaniechanie aktywnej gry (np. brak próby zdobycia punktów) jest błędem.

Uwaga: Jeżeli boisko nie jest wyposażone w zegar odmierzający czas do rzutu i drużyna nie stara się zakończyć akcji rzutem do kosza, sędzia udziela tej drużynie ostrzeżenia rozpoczynając odliczanie ostatnich pięciu (5) sekund akcji.

Art. 9. Zmiany

Zmiany mogą być dokonane przez którąkolwiek z drużyn, podczas gdy piłka staje się martwa, przed wymianą piłki pomiędzy zawodnikami drużyny ataku i obrony (check-ball) lub przed rzutem wolnym. Zmiennik może wejść do gry, kiedy jego partner z drużyny opuści boisko i nawiąże z nim kontakt fizyczny. Zmiany mogą odbywać się

jedynie poza linią końcową, naprzeciwko kosza i nie wymagają one jakiegokolwiek działania ze strony sędziów.

Art. 10. Przerwy na żądanie

11.1. Każda drużyna ma prawo do jednej przerwy na żądanie. Jakikolwiek zawodnik może poprosić o przyznanie przerwy na żądanie, kiedy jego drużyna jest w posiadaniu piłki, a gra nie jest w tym czasie dynamiczna. Wszystkie przerwy na żądanie trwają 30 sekund.

Art. 11. Klasyfikacja drużyn

Zarówno w grupach, jak i w klasyfikacji końcowej, stosuje się następujące zasady. Jeżeli drużyny mają równy wynik po pierwszym kroku klasyfikacji, należy przejść do kolejnego kroku, itd.:

1. Najwięcej zwycięstw (lub współczynnik zwycięstw w przypadku nierównej liczby gier przy porównaniach drużyn z różnych grup),
2. Porównanie wyników meczów pomiędzy zainteresowanymi drużynami (pod uwagę brane są jedynie zwycięstwa/porażki, a postępowanie to ma zastosowanie jedynie do ustalenia klasyfikacji wewnątrz grupy),
3. Największa średnia zdobytych punktów (z wyłączeniem wyników spotkań wygranych walkowerem).

Jeżeli po tych trzech krokach drużyny nadal mają równy wynik, wyżej w bezpośredniej klasyfikacji będą te, które zostały wyżej rozstawione.

Art. 15. Dyskwalifikacja

Zawodnik, który popełnił dwa (2) faule niesportowe (nie ma zastosowania do fauli technicznych) zostanie zdyskwalifikowany przez sędziów - obserwatorów z udziału w meczu i może zostać zdyskwalifikowany z całego wydarzenia przez organizatora. Niezależnie od tego, organizator każdorazowo zdyskwalifikuje zawodnika(ów) za akty przemocy, słowną lub fizyczną agresję, niezgodną ze sportowym duchem ingerencję w wynik meczu. Organizator ma także prawo zdyskwalifikować całą drużynę za wkład jednego z zawodników (także poprzez zaniechanie działania) w wyżej opisane zachowania. Dyskwalifikacja również może zostać objęta, gdy organizator zauważy, że uczestnicy są pod wpływem alkoholu lub innych środków odurzających.