

Regulamin turnieju koszykówki ulicznej
GRAMYFAIR STREETBALL CHALLENGE 2010 Summer Edition

Regulamin rozgrywek:

1. Gramy w dniu 19 i 20 czerwca 2010 roku na 2 boiskach (4 koszach) na Miasteczku Studenckim AGH w Krakowie.
2. Mecze rozgrywane są 3 na 3 zawodników.
3. Drużyna składa się z 3 zawodników grających i 1 rezerwowego.
4. Zawodnicy podzieleni są na dwie kategorie wiekowe: „Chłopcy bez włosów na kłacie” - osoby niepełnoletnie względem daty turnieju, oraz „Klasyk” - osoby pełnoletnie.
5. Turniej przeznaczony jest dla amatorów; dopuszczalny jest udział maksymalnie dwóch zawodników zrzeszonych w KOZkosz (III liga) w jednej drużynie, po uprzednim zgłoszeniu i wpisaniu do formularza zgłoszeniowego. Zawodnicy zrzeszeni w żadnym innym związku koszykówki na świecie nie będą dopuszczeni do turnieju.
6. Zawodnicy po błędnej weryfikacji danych, zostają zawieszani na bieżącą, oraz wszystkie kolejne edycje GramyFair Streetball Challenge.
7. Za zdobyty kosz przyznawany jest 1 pkt oraz 2 pkt za rzut zza linii 6,25 m. od osi symetrii kosza.
8. Każdy mecz prowadzony jest przez arbitra zawodów wyznaczonego przez organizatora.
9. Mecze w fazie grupowej rozgrywamy po 12 minut (w tym 3 ostatnie to czas zatrzymywany), w fazie PLAYOFF i FINALE mecze rozgrywamy przez 15 minut w tym 4 ostatnie to czas zatrzymywany.
10. Wygrywa drużyna, która pierwsza zdobędzie 16 pkt lub będzie posiadała o 1 pkt więcej niż przeciwnik w chwili upływu regulaminowego czasu gry.
11. W przypadku remisu następuje 3 minutowa dogrywka – ostatnia minuta dogrywki to czas zatrzymywany.
12. W przypadku, gdy dogrywka nie zdecyduje o zwycięstwie następuje seria rzutów wolnych (rzucają na przemian różne pary zawodników z obu drużyn, do pierwszej przewagi w serii).
13. Rozgrzewka obu drużyn przygotowujących się do gry odbywa się na tym samym boisku, na którym rozgrywany będzie mecz. Tylko drużyny przygotowujące się do meczu mają prawo przebywać na boisku do gry.
14. Gra musi rozpocząć się z udziałem dwóch trzyosobowych drużyn uprzednio zgłoszonych i dopuszczonych przez organizatora do gry.
15. Każda drużyna musi zakończyć mecz posiadając w składzie conajmniej 2 zawodników.
16. O tym, która drużyna rozpoczyna mecz decyduje rzut monetą przez arbitra.
17. Walkower przyznawany jest w momencie nie pojawienia się w czasie 10 minut na wskazanym przez organizatora w terminarzu boisku, licząc od czasu rozpoczęcia spotkania podanego w terminarzu. W protokole walkower to 11-0.
18. Po zdobyciu kosza piłka przechodzi w posiadanie drużyny tracącej kosz.
19. Na początku każdej akcji zawodnik z piłką musi wyjść z nią poza linię rzutu za 2 pkt. Zasada ta obowiązuje przy rozpoczęciu gry, stracie piłki (przechwycie), zebraniu przez drużynę przeciwną, wznowieniu gry po zdobytym koszu.
20. Obowiązuje zasada 30 sekund na oddanie rzutu. Nie oddanie rzutu w tym czasie karane jest utratą piłki. O upływającym czasie informuje grających arbiter i do niego pozostaje decyzja o ukończeniu czasu rozegrania akcji.
21. Ilość zmian zawodników w drużynie jest nieograniczona. Zmiany można dokonać jedynie w czasie przerwy w grze lub po zdobyciu kosza. Na boisku może przebywać wyłącznie 3 zawodników jednej drużyny.
22. Każdej drużynie przysługują dwie 30-sekundowe przerwy na żądanie. O przyznaniu przerwy informuje arbiter.
23. Podczas gry liczone są przewinienia zespołu. Po przekroczeniu 11 przewinień przez jeden z zespołów, w przypadku faulu przy rzucie, przyznawany jest rzut osobisty dla

- zawodnika faulowanego. Po rzucie gra powinna toczyć się bez przerwy, czyli zawodnicy obu drużyn stoją na odpowiednich miejscach przy 'trumnie' i w przypadku niecelnego rzutu, gra toczy się normalnym trybem. Za zawodników uprzywilejowanych pozycją bliżej kosza uważa się zawodników drużyny niewykonującej rzutu osobistego. O zbliżającym się limicie fauli informuje arbiter.
24. Wszelkie faule i przewinienia zgłaszane są przez samych zawodników.
- 25. W rozgrywanych meczach nie ma sędziego. Wszystkie spotkania powinny rozgrywać się w zasadach „fair play”. W kwestiach spornych decyzję podejmuje arbiter na podstawie „zasady strzałki”. Kierunek strzałki wyznaczamy na początku spotkania – wskazuje drużynę, która nie rozpoczynała meczu w posiadaniu piłki (patrz punkt 16). Prawo do konsultacji z arbitrem mają wyłącznie kapitanowie drużyn. Ostateczna decyzja w kwestiach spornych należy do organizatora.**
26. Do obowiązków arbitra należy:
- liczenie zdobytych punktów i wpisywanie ich do protokołu
 - odmierzanie czasu gry oraz czasu rozgrywania akcji
 - informowanie o upływie każdej pełnej minuty, oraz w przypadku czasu zatrzymanego o pozostałym czasie gry co najmniej raz na 20 sekund, ostatnie 20 sekund odliczamy co sekundę.
 - decydowanie o przyznaniu piłki według „zasady strzałki”
 - rozstrzyganie ewentualnych sporów
 - kontrolowanie przebiegu gry zgodnie z regulaminem
 - weryfikacja zawodników przed meczem
 - liczenie fauli drużyny podczas spotkania oraz przyznawanie rzutów osobistych
 - informowanie o zbliżającym się limicie fauli oraz jego przekroczeniu
27. Złośliwie faule, brutalne zagrania lub gra niezgodna z ogólnie przyjętymi zasadami gry w koszykówkę będą karane jednym rzutem z linii 4 m (osobisty) oraz przekazaniem piłki drużynie pokrzywdzonej.
28. Należy dążyć do polubownego rozstrzygnięcia wszystkich sporów, w imię przyjacielskiej i serdecznej atmosfery zawodów.
29. W momencie wznowienia gry spór, który ją przerwał uważa się za niebyły.
30. Brutalność w grze lub złe zachowanie całej drużyny podczas meczu może doprowadzić do wykluczenia jej z turnieju. Decyzję taką podejmuje organizator po konsultacji z arbitrem.
31. Złośliwy faul bądź „przepychanki” niezgodne z duchem sportowej rywalizacji a zinterpretowane tak przez arbitra wedle jego uznania jest karany natychmiastowym wykluczeniem zawodnika z turnieju.
32. Wszystkie zasady gry nie ujęte regulaminem są zgodne z przepisami PZKosz.

Regulamin organizacyjny:

1. Najważniejszą zasadą jest rozgrywanie spotkań według zasad „fair play”.
2. Każdy zawodnik może występować tylko w jednej drużynie i wyłącznie w jednej kategorii wiekowej.
3. Zawodnicy zobowiązani są do posiadania dowodu tożsamości i okazania ich w razie wątpliwości organizatorowi.
4. Każda drużyna zobowiązana jest do wypełnienia czytelnie i rzetelnie formularza zgłoszeniowego.
5. Dopuszczona do gry jest drużyna, która składa się z conajmniej 3 zawodników z ewentualnym 1 zawodnikiem rezerwowym. Wszyscy zawodnicy muszą być wpisani w formularzu zgłoszeniowym do turnieju. O dopuszczeniu drużyny do gry decyduje organizator zawodów.
6. Organizator ma prawo zdyskwalifikować drużyny w przypadku stwierdzenia wprowadzenia do gry zawodnika niezgłoszonego uprzednio na formularzu zgłoszeniowym, bądź podania przez kapitana drużyny danych niezgodnych z prawdą.
7. Mecze rozgrywane są według planu przygotowanego przez organizatora celem wyłonienia najlepszej drużyny turnieju.
8. W turnieju nie mogą brać udziału zawodnicy i zawodniczki zgłoszeni w sezonie 2009/2010 do rozgrywek PZKosz lub innych pokrewnych związków zagranicznych. Warunkowo dopuszcza się zawodników będących zgłoszonymi do rozgrywek KOZKosz, którzy złożyli swoje zgłoszenia drogą mailową wyłącznie, gdy zaznaczą swoją przynależność klubową na formularzu zgłoszeniowym. W przypadku wykrycia zawodnika niezgłoszonego jako zawodnik klubowy na formularzu następuje dyskwalifikacja drużyny. Warunek ten dotyczy wyłącznie zawodników grających w sezonie 2009/2010 w trzeciej lidze.
9. Każdemu zespołowi przestrzegającego zasad gry zagwarantowane są 3 mecze.
10. Uczestnicy niepełnoletni mogą występować w turnieju wyłącznie pod opieką i za zgodą dorosłych.
11. Zawodnicy odpowiadają materialnie za szkody wyrządzone w wyniku użytkowania koszy do gry niezgodnie z regulaminem.
12. Organizatorzy turnieju nie biorą odpowiedzialności za jakiegokolwiek urazy i kontuzje zawodników powstałe w trakcie turnieju.
13. Za badania lekarskie odpowiadają sami zawodnicy.
14. W przypadku uszkodzenia konstrukcji kosza spowodowane przez niewłaściwe zachowanie uczestnika, sprawca zobowiązany jest do pokrycia kosztów zakupu nowej obręczy.
15. Uiszczenie wpłaty wpisowego wysokości 50 zł od drużyny jest warunkiem dopuszczenia drużyny do gry.
16. W przypadku rażącego złamania regulaminu przez jednego z zawodników organizator ma prawo wykluczenia całej drużyny.
17. Zwycięzca turnieju otrzyma puchar oraz nagrody rzeczowe.
18. Dla zwycięzców konkursów indywidualnych także przewidziane są nagrody.

Organizatorzy zastrzegają sobie prawo do zmiany regulaminu!

Regulamin konkursu wsadów:

1. Do konkursu może zgłosić się każdy.
2. O zwycięstwie decyduje jury złożone z 5 osób wskazanych przez organizatora.
3. Każdy z jurorów posiada kartki z punktacją od 5 do 10 i przydziela po każdym zagranie w zależności od jego indywidualnego uznania kierując się przy tym widowiskowością akcji.
4. Każdy zawodnik wykonuje 2 wsady. Na każdy wsad ma dwie próby. Próbą nazywamy wykonanie akcji poprzedzającej wsad niezakończony celnym koszem. Akcja, w której zawodnik nie wypuszcza piłki z rąk, bądź piłka wypuszczona nie dotknie obręczy nie jest próbą w rozumieniu regulaminu.

5. Ocenia nieudanego wsadu należy do indywidualnej decyzji jurora.
6. Do rundy finałowej przechodzi dwóch zawodników z największą ilością punktów za wsady w rundzie podstawowej.
7. Wygrywa osoba, która w rundzie finałowej zdobędzie większą sumę punktów.

Regulamin konkursu BIGSHOT:

1. Udział może wziąć każdy, uprzednio zgłoszony organizatorowi. W konkursie może startować maksymalnie 30 osób. Pierwszy rzut oddaje obrońca tytułu z poprzedniej edycji. Pierwszeństwo posiadają osoby niebiorące udziału w turnieju.
 2. Rzuty wykonujemy zza linii połowy dowolną techniką.
 3. Rzucamy w kolejności zgłoszeń, po jednym rzucie na osobę.
- Zwycięża zawodnik, który jako pierwszy trafi.