

TURNIEJ PIŁKI KOSZYKOWEJ TRÓJEK

Karta uczestnictwa

Nazwa drużyny:

Lp.	Nazwisko i Imię	Data urodzenia	Podpis
1.			
2.			
3.			
4.			

Własnoręcznymi podpisami oświadczamy, że nie mamy żadnych przeciwwskazań zdrowotnych do TURNIEJU PIŁKI KOSZYKOWEJ TRÓJEK rozgrywanego w ramach „Dni Różana 2016”, akceptujemy i zobowiązujemy się przestrzegać regulaminu turnieju.

TURNIEJ PIŁKI KOSZYKOWEJ TRÓJEK

Oświadczenie rodziców/opiekunów prawnych

zawodników uczestniczących w Turnieju Piłki Koszykowej Trójelek

Jako rodzic/opiekun prawny zawodnika uczestniczącego w Turnieju Piłki Koszykowej Trójelek rozgrywanym w ramach „Dni Różana 2016” w dniu 06.08.2016r.: oświadczam, że znane są mi warunki uczestnictwa oraz zasady jego rozgrywania. Po zapoznaniu się z nimi wyrażam zgodę na uczestnictwo mojego dziecka/podopiecznego, który nie ma przeciwwskazań zdrowotnych do udziału w tego typu imprezie.

Lp.	Nazwisko i Imię rodzica/opiekuna prawnego	Nr. dowodu osobistego	Podpis
1.			

Regulamin turnieju PIŁKI KOSZYKOWEJ TRÓJEK „Dni Różana 2016”

Turniej odbędzie się 6 sierpnia 2016r. na boisku przy Stadionie Sportowym w Różanie, ul. Szkolna 1, godz. 16.00. Zgłoszenia należy składać u organizatora, pół godziny przed rozpoczęciem turnieju.

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/.

2.3 Linia dystansowa

- Dla drużyny atakującej pole rzutów za dwa (2) punkty oraz pole rozpoczęcia gry stanowi cały obszar boiska z wyjątkiem obszaru w pobliżu kosza wyznaczonego przez i zawierającego:
- Dwie linie równoległe do linii bocznych zaczynające się na linii końcowej, w odległości 6,75 lub 6,25 metra od punktu na podłożu, który jest dokładnie pod środkiem kosza,
- Półkole o promieniu 6,75 lub 6,25 metra, mierzone od punktu opisanego powyżej.

Regulamin turnieju PIŁKI KOSZYKOWEJ TRÓJEK „Dni Różana 2016”

2.4 Linia rzutów wolnych

Linia rzutów wolnych wytyczona jest równolegle do linii końcowej znajdującej się za koszem. Jej dalsza krawędź jest oddalona od wewnętrznej krawędzi linii końcowej o pięć metrów i osiemdziesiąt centymetrów (5,80), a długość minimalna wynosi jeden metr (1,0).

Artykuł 3 - WYPOSAŻENIE

3.1 Konstrukcja kosza

Boisko musi być wyposażone w jeden (1) kosz stanowiący bezpieczną i stabilną konstrukcję na której zamocowana jest tablica o wymiarach minimum dziewięćdziesiąt (90) a maksimum sto dwadzieścia (120) centymetrów wysokości oraz minimum sto dwadzieścia (120) a maksimum sto osiemdziesiąt (180) centymetrów szerokości oraz obręcz do koszykówki z siatką umocowana nie niżej niż trzy (3) metry i nie wyżej niż trzy metry i pięć centymetrów (3,05) od podłoża. Kształt tablicy może odbiegać od prostokąta z wyłączeniem boku stanowiącego dolną krawędź pod warunkiem możliwości wpisania w jej obszar wymiarów minimalnych (90x120 cm). Obręcz musi być wyposażone w siatkę (dopuszcza się siatki łańcuchowe).

3.2 Piłki

Mecze koszykówki ulicznej rozgrywane są piłkami do koszykówki z podziałem uwzględniającym wielkość piłki dla meczy męskich (piłka Nr 7) oraz meczy żeńskich (piłka Nr 6).

3.3 Zegar zawodów

Czas gry mierzy się przy pomocy urządzenia umożliwiającego zatrzymywanie oraz kontynuację pomiaru.

3.4 Zegar 30 sekund

Pomiar 30 sekund odbywa się przy pomocy urządzenia umożliwiającego jego zatrzymanie oraz kasację i ponowny pomiar.

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

Regulamin turnieju PIŁKI KOSZYKOWEJ TRÓJEK „Dni Różana 2016”

4.1.2 Członek drużyny jest uprawniony do gry, gdy jego nazwisko jest wpisane do protokołu przed rozpoczęciem meczu. 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. Zasada jest, że stroje jasne posiada zespół wpisany do protokołu w pozycji „A”, a ciemne zespół „B”.

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.

Artykuł 5 - ZAWODNICZY

5.1 Kontuzja

W przypadku kontuzji zawodnika/ów sędzia-mediator może przerwać grę. Zawodnik kontuzjowany może zostać zmieniony. W przypadku kontuzji wymagającej pomocy służby medycznej sędzia mediator podejmuje decyzję o zatrzymaniu czasu gry.

Artykuł 6 - KAPITAN, OBOWIĄZKI I UPRAWNIENIA

6.1 Kapitan

Kapitan jest zawodnikiem do reprezentowania swojej drużyny przed meczem, w trakcie meczu i po jego zakończeniu. W czasie meczu kapitan pełni swoje obowiązki bez względu na udział w grze bądź pozostawanie na ławce. W przypadku dyskwalifikacji kapitana obowiązki musi on przekazać innemu członkowi drużyny.

Regulamin turnieju PIŁKI KOSZYKOWEJ TRÓJEK „Dni Różana 2016”

6.2 Kapitan – obowiązki

Do obowiązków kapitana należy w szczególności nadzór nad sportową postawą wszystkich członków oraz sympatyków jego zespołu podczas udziału w imprezie oraz:

- zgłaszanie zespołu oraz przedstawianie niezbędnej dokumentacji do weryfikacji drużyny,
- zgłaszanie składu drużyny do protokołu zawodów oraz potwierdzanie jego zgodności własnoręcznym podpisem,
- wyznaczanie zawodników do udziału w grze,
- udział w losowaniu prawa do posiadania piłki na rozpoczęcie meczu,
- wyznaczanie zawodnika do wykonywania rzutów wolnych w przypadku kontuzji i braku zmiennika,
- wyznaczanie zawodnika do wykonywania rzutów wolnych w przypadkach faulu dyskwalifikującego oraz nie rozstrzygnięcia wyniku meczu.

6.3 Kapitan – uprawnienia

Kapitan jest jedynym reprezentantem drużyny i ma prawo do:

- wyjaśniania wszelkich wątpliwości organizatora w zakresie uprawnienia członków drużyny do udziału w zawodach,
- kontaktu z sędzią-mediatorom w sprawach spornych przed meczem, podczas meczu, jednakże tylko wtedy gdy piłka jest martwa oraz po meczu,
- zgłaszania do sędziego-mediatora przerwy na żądanie,
- składania pisemnych protestów do organizatora,
- uczestnictwa w zespołach rozpatrujących protesty w celu składania wyjaśnień.

PRZEPIS 4 - ZASADY GRY

Artykuł 7 - ZASADY OGÓLNE

7.1 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 8 - CZAS GRY, WYNIK NIEROZSTRZYGNĘTY.

8.1 Czas gry.

Regulamin turnieju PIŁKI KOSZYKOWEJ TRÓJEK „Dni Różana 2016”

8.1.1 Mecz koszykówki ulicznej rozgrywa się do momentu zdobycia lub przekroczenia przez jedną z drużyn dwudziestu (20) punktów, lecz nie dłużej niż dziesięć (10) minut.

8.1.2 Zdobycie lub przekroczenie przez jedną z drużyn dwudziestu (20) 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.

8.1.3 Zatrzymanie czasu gry na rzuty osobiste, przerwy na żądanie i kontuzję następuje na sygnał sędziego-mediatora. Uruchomienie czasu gry następuje na sygnał sędziego-mediatora w momencie przekazania piłki od zawodnika drużyny grającej w obronie dla zawodnika drużyny atakującej lub po wejściu w posiadanie piłki przez zawodnika po niecelnym rzucie wolnym lub po wejściu w posiadanie piłki przez zawodnika drużyny atakującej po celnym rzucie wolnym.

8.2 Wynik nierozstrzygnięty.

8.2.1 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.

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

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

Artykuł 9 - ROZPOCZĘCIE MECZU, ROZPOCZĘCIE I ZAKOŃCZENIE GRY.

9.1 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.

9.2 Rozpoczęcie gry.

9.2.1 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.

Regulamin turnieju PIŁKI KOSZYKOWEJ TRÓJEK „Dni Różana 2016”

9.2.2 Za rozpoczęcie gry traktuje się również każdą sytuację powodującą zmianę posiadania piłki taką jak:

- faul atakującego,
- błędy kroków, podwójnego kozłowania, 30 sekund, piłka na aucie lub zawodnik na aucie, brak wyprowadzenia piłki za linię dystansową po zbiórce w obronie lub przechwycie,
- sytuacja rzutu sędziowskiego

9.2.3 Za rozpoczęcie gry traktuje się również sytuację nie powodującą zmiany posiadania piłki będącą kontynuacją po:

- faulu broniącego,
- przerwy w sytuacji kontuzji,
- przerwy na żądanie
- innych przerw.

9.2.4 Nie traktuje się jako rozpoczęcie gry sytuacji po zdobytym koszu oraz po celnym rzucie wolnym, w której drużyna tracąca kosza kontynuuje grę wyrzutem piłki zza linii końcowej boiska.

9.3 Zakończenie gry.

9.3.1 Gra kończy się kiedy:

- jedna z drużyn zdobywa kosza dającego jej sumarycznie dwadzieścia (20) punktów pod warunkiem spełnienia postanowień art.8 pkt 8.1.2,
- jedna z drużyn zdobywa kosza dającego jej sumarycznie więcej niż dwadzieścia (20) punktów i co najmniej dwupunktową (2) przewagę nad drużyną przeciwną,
- rozlega się sygnał zegara oznajmiający upływanie dziesięciu (10) minut gry pod warunkiem, że wynik jest rozstrzygnięty,
- został oddany ostatni rzut wolny rozstrzygający wynik meczu nierozstrzygniętego w czasie dziesięciu (10) minut,
- jedna z drużyn nie może kontynuować gry w co najmniej dwuosobowym składzie,
- sędzia-mediator podjął decyzję o dyskwalifikacji jednej lub obu drużyn.

Artykuł 10 - PRAWO DO RZUTU, KOSZ, WARTOŚĆ PUNKTOWA.

10.1 Prawo do rzutu.

10.1.1 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,

Regulamin turnieju PIŁKI KOSZYKOWEJ TRÓJEK „Dni Różana 2016”

10.1.2 Drużyna zbierająca piłkę po niecelnym rzucie własnym lub własnym niecelnym rzucie wolnym ma prawo do oddania rzutu bez konieczności wyprowadzenia piłki za linię dystansową,

10.1.3 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.

10.1.4 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.

10.2 Kosz (zdobyty)

Kosz jest zdobyty jeżeli żywa piłka wpada z góry do kosza i pozostaje w nim lub przechodzi przez niego

Piłką jest w koszu, jeżeli jakakolwiek jej część znajduje się wewnątrz kosza i poniżej poziomu obręczy.

10.3 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 11 - SYTUACJA RZUTU SĘDZIOWSKIEGO.

11.1 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,
- żywa piłka zatrzymuje się na podpórkach kosza.

11.2 Przepis

Sytuacja rzutu sędziowskiego powoduje każdorazowo przyznanie piłki drużynie broniącej się.

Regulamin turnieju PIŁKI KOSZYKOWEJ TRÓJEK „Dni Różana 2016”

Artykuł 12 - PRZERWA NA ŻĄDANIE.

12.1 Definicja

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

12.2 Przepis

12.2.1 Przerwa na żądanie trwa 30 sekund,

12.2.2 Przerwa na żądanie może być przyznana dla obu drużyn, kiedy piłka jest martwa, po celnym rzucie wolnym lub po zdobytym koszu.

12.2.3 Każdej drużynie może być przyznana jedna (1) przerwa na żądanie w czasie trwania meczu.

12.3 Procedura

12.3.1 Tylko kapitan zespołu ma prawo prosić o przerwę na żądanie. W tym celu powinien kiedy piłka staje się martwa lub po celnym rzucie wolnym lub po straconym koszu lecz nie później niż kiedy drużyna broniąca rozpocznie procedurę rozpoczęcia gry nawiązać kontakt wzrokowy z sędzią funkcyjnym i w sposób donośny przekazać informację „proszę o czas” potwierdzając to wykonaniem rękami umownego sygnału,

12.3.2 Prośby o przerwę na żądanie nie można wycofać,

12.3.3 Przerwa na żądanie rozpoczyna się z chwilą kiedy sędzia funkcyjny zagwiżdże i pokaże sygnał przerwy na żądanie, a kończy się w momencie kiedy sędzia funkcyjny zagwiżdże i przywoła drużyny do rozpoczęcia gry,

12.3.4 W trakcie przerwy na żądanie wszyscy członkowie zespołów zajmują miejsce:

- zespół, który po przerwie na żądanie będzie atakował w dowolnym miejscu pola za linią dystansową,
- zespół, który po przerwie na żądanie będzie bronił pod koszem,

Artykuł 13 - ZMIANA

13.1 Definicja

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

13.2 Przepis

Regulamin turnieju PIŁKI KOSZYKOWEJ TRÓJEK „Dni Różana 2016”

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

13.2.2 Zmiana winna zostać dokonana w możliwie najkrótszym czasie.

13.3 Procedura

13.3.1 Zamiar dokonania zmiany zgłasza kapitan zespołu do sędziego funkcyjnego. 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 funkcyjnym i w sposób donośny przekazać informację „proszę o zmianę” potwierdzając to wykonaniem rękami umownego sygnału,

13.3.2 Zmiany można dokonać po potwierdzeniu przez sędziego funkcyjnego przyjęcia zgłoszenia,

13.3.3 Zmianę można wycofać nie później niż kiedy drużyna broniąca rozpocznie procedurę rozpoczęcia gry,

13.3.4 Procedura zmiany zostaje zakończona z chwilą kiedy zmiennik stający się zawodnikiem znajdzie się na boisku, a zawodnik stający się zmiennikiem opuści boisko i zawodnik drużyny broniącej rozpocznie procedurę rozpoczęcia gry.

Artykuł 14 - MECZ PRZEGRANY WALKOWEREM

14.1 Przepis

Drużyna przegrywa mecz walkowerem jeżeli:

- Trzy (3) minuty po wyznaczonej godzinie rozpoczęcia meczu nie stawi się lub nie jest w stanie wystawić trzech (3) zawodników gotowych do gry,
- Swoim postępowaniem uniemożliwia rozgrywanie meczu,
- Odmawia gry pomimo poinstruowania przez sędziego-mediatora, aby grę podjęła,
- Jeżeli podczas meczu ma mniej niż dwóch (2) zawodników na boisku gotowych do gry,
- Jeżeli sędzia-mediator podejmie decyzję o dyskwalifikacji zespołu.

14.2 Kara

Wygraną przyznaje się zespołowi przeciwnemu z wynikiem pięć do zera (5:0) a przegrywający mecz walkowerem nie otrzymuje punktów do klasyfikacji.

PRZEPIS 5 - BŁĘDY

Regulamin turnieju PIŁKI KOSZYKOWEJ TRÓJEK „Dni Różana 2016”

Artykuł 15 - ZASADY OGÓLNE

15.1 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
- dotykanie i chwytywanie obręczy.
- pozostałych błędów nie stosuje się

Artykuł 16 - BŁĄD TRZYDZIESTU (30) SEKUND

16.1 Zasada

Ograniczenie czasu na rozgrywanie akcji ma na celu zapobieganie niesportowej postawie zespołów i grze na czas.

16.2 Przepis

Kiedykolwiek zawodnik wchodzi w posiadanie żywej piłki na boisku jego drużyna musi wykonać próbę rzutu do kosza w ciągu trzydziestu (30) sekund.

16.3 Pomiar i egzekucja.

Pomiar czasu trzydziestu (30) sekund dokonuje sędzia-mediator, który po upływie dwudziestej (20) i dwudziestej piątej (25) sekundy akcji głośno informuje o czasie, który pozostał do końca akcji. Sędzia-mediator orzeka o upływie czasu 30 sekund. Sygnał 30 sekund przerywa grę. Decyzję o błędzie podejmuje sędzia-mediator i tylko jemu przysługuje prawo interpretacji w tym zakresie. W ocenie błędu trzydziestu (30) sekund wszystkie próby rzutu podjęte na granicy zakończenia czasu należy interpretować na korzyść drużyny atakującej. Błąd należy orzekać jeżeli zespół atakujący nie zamierza oddać rzutu lub zespół broniący skutecznie uniemożliwia oddanie rzutu.

16.4 Kara

Po orzeczeniu błędu 30 sekund prawo posiadania piłki otrzymuje drużyna przeciwna.

PRZEPIS 6 - FAULE

Artykuł 17 - ZASADY OGÓLNE

17.1 Faule ich ocena i interpretacja w koszykówce ulicznej.

Regulamin turnieju PIŁKI KOSZYKOWEJ TRÓJEK „Dni Różana 2016”

- 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.

17.2 Ewidencja fauli

- Ewidencję fauli prowadzi się poprzez zapis w protokóle zawodów.
- Fauli osobistych zawodnika nie ewidencjonuje się z wyłączeniem fauli umyślnych i dyskwalifikujących.
- Faule drużyny ewidencjonuje się sumarycznie do siedmiu (7) w trakcie trwania całego meczu.

Artykuł 18 - FAUL UMYŚLNY

18.1 Definicja

Faul umyślny jest faulem związanym z kontaktem zawodnika z przeciwnikiem dokonany w sposób rozmyślny, zamierzony i nie mający w swym działaniu znamion zagrania piłką zgodnie z duchem gry.

18.2 Ocena

Oceny faulu i jego kwalifikację jako umyślnego dokonuje sędzia-mediator.

18.3 Kara

Faul umyślny należy zapisać winnemu zawodnikowi oraz zaliczyć do sumy fauli zespołu. Drugi faul umyślny tego samego zawodnika w jednym meczu powoduje automatyczne orzeczenie dyskwalifikacji tego zawodnika w tym meczu.

Zawodnikowi faulowanemu zostaje przyznany jeden rzut wolny i prawo dalszego posiadania piłki dla jego zespołu.

Artykuł 19 - FAUL DYSKWALIFIKUJĄCY

19.1 Definicja

Faulem dyskwalifikującym jest rażąco niesportowe zachowanie zawodnika, zmiennika lub opiekuna prawnego.

19.2 Ocena

Oceny faulu i jego kwalifikację jako dyskwalifikującego dokonuje sędzia-mediator.

Regulamin turnieju PIŁKI KOSZYKOWEJ TRÓJEK „Dni Różana 2016”

19.3 Kara

19.3.1 Faul dyskwalifikujący należy zapisać winnemu zawodnikowi oraz zaliczyć do sumy fauli zespołu.

19.3.2 Zawodnik ukarany faulem dyskwalifikującym musi opuścić obszar boiska /powinien pozostawać poza barierkami otaczającymi boisko lub na trybunach/.

19.3.3 Zawodnik ukarany faulem dyskwalifikującym automatycznie pauzuje w jednym kolejnym spotkaniu danego turnieju lub cyklu rozgrywkowego.

19.3.4 Opiekun prawny ukarany faulem dyskwalifikującym automatycznie nie może pełnić swojej funkcji w następnej imprezie /turnieju/ danego cyklu rozgrywek.

19.3.5 W przypadku fauli dyskwalifikujących orzeczonych za drastycznie niesportowe zachowanie Zarząd Stowarzyszenia STREETBALL POLSKA ma prawo na wniosek sędziego-mediatora zwiększyć wymiar kary.

19.3.6 Kara za faul dyskwalifikujący orzeczony w ostatnim meczu danej imprezy /turnieju/ skutkuje w pierwszym meczu kolejnej imprezy /turnieju/. Analogicznie postanowienie stosuje się do zakończenia cyklu rozgrywek.

19.3.7 Za faul dyskwalifikujący zostają drużynie przeciwnej przyznane dwa rzuty wolne i prawo dalszego posiadania piłki. Rzuty wolne może wykonać dowolny zawodnik drużyny wskazany przez kapitana drużyny.

Artykuł 20 - FAULE DRUŻYNY

20.1 Definicja

Drużyna może w czasie meczu popełnić siedem (7) fauli, za które karą jest posiadanie piłki przez drużynę przeciwną bez prawa do rzutów wolnych. Kiedy drużyna popełniła już siedem (7) fauli, za każdy następny karana jest jednym rzutem wolnym.

20.2 Ocena, ewidencja, sygnalizacja.

Ocena fauli zawsze odbywa się zgodnie z postanowieniami art. 17 pkt 1. Sędzia- mediator każdorazowo potwierdza sędziemu funkcyjnemu orzeczoną sytuację faulu drużyny celem dokonania jego ewidencji w protokole meczu. Każdy za ewidencjonowany faul danej drużyny od pierwszego (1) do szóstego (6) winien zostać uwidoczniiony sumarycznie cyfrowo na tablicy wyników lub na stoliku sędziowskim. Orzeczenie i za ewidencjonowanie siódmego (7) faulu drużyny winno zostać uwidoczniione cyfrowo na tablicy wyników oraz markerem na stoliku sędziowskim. Fauli drużyny powyżej siódmego nie ewidencjonuje się.

Regulamin turnieju PIŁKI KOSZYKOWEJ TRÓJEK „Dni Różana 2016”

Artykuł 21 - RZUTY WOLNE

21.1 Definicja

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

21.2 Przepis

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

21.2.2 Zawodnik wskazany przez kapitana drużyny otrzymuje prawo do wykonania dwóch rzutów wolnych za orzeczone przez sędziego-mediatora faul dyskwalifikujący lub wielokrotność rzutu wolnego niezbędną do wyłonienia zwycięzcy w meczu nierozstrzygniętym po upływie czasu gry.

21.2.3 Zawodnik, który otrzymał prawo do wykonania rzutu wolnego winien zająć miejsce na linii rzutów wolnych i oddać rzut w czasie niezbędnym do naturalnego wykonania powyższych czynności. W przypadku celowego działania zawodnika wykonującego rzut wolny mającego na celu uzyskanie korzyści z tytułu upływającego czasu gry sędzia-mediator ma prawo zatrzymać czas gry. Uruchomienie czasu gry następuje na sygnał sędziego-mediatora w momencie przekazania piłki od zawodnika drużyny grającej w obronie dla zawodnika drużyny atakującej.

21.2.4 W trakcie wykonywania rzutów wolnych w czasie trwania meczu pozostali zawodnicy obu drużyn zajmują miejsca do których są uprawnieni przy bocznych liniach pola rzutów wolnych z wyjątkiem rzutów wolnych za faul umyślny i faul dyskwalifikujący.

21.2.5 Po wykonaniu celnego rzutu wolnego grę wznawia drużyna przeciwna zza linii końcowej boiska z wyjątkiem rzutów wolnych za faul umyślny i faul dyskwalifikujący.

21.2.6 Podczas wykonywania rzutów wolnych zarządzonych przez sędziego-mediatora dla wyłonienia zwycięzcy w meczu nierozstrzygniętym w czasie gry wszyscy zawodnicy nie biorący udziału w rzutach wolnych znajdują się poza boiskiem w strefie swoich ławek. Zawodnik wykonujący rzut wolny zajmuje miejsce na linii rzutów wolnych, jego przeciwnik pozostaje z tyłu rzucającego za linią dystansową.

PRZEPIS 7 – SĘDZIA MEDIATOR, FUNKCYJNY: OBOWIĄZKI I UPRAWNIENIA

Artykuł 22 - ZASADY OGÓLNE

Regulamin turnieju PIŁKI KOSZYKOWEJ TRÓJEK „Dni Różana 2016”

22.1 Sędziowie

Sędziami są: sędzia-mediator oraz sędzia funkcyjny.

22.2 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 oraz dokonuje pomiaru czasu 30 sekund.

22.3 Sędzia funkcyjny

Sędzia funkcyjny pełni funkcję sędziego stolikowego. Podejmuje decyzje w sytuacjach orzekania przerw na żądanie, zmian zawodników oraz o upływie czasu gry. Odpowiada za pełną i kompletną ewidencję meczu w protokóle, pomiar czasu gry, oraz sygnalizację fauli drużyny.

Artykuł 23 - SĘDZIA-MEDIATOR – OBOWIĄZKI I UPRAWNIENIA.

23.1 Obowiązki

Do obowiązków sędziego-mediatora należy:

- sprawdzenie i zatwierdzenie wyposażenia stolika sędziowskiego,
- sprawdzenie prawidłowości wpisów do protokołu,
- dokonanie weryfikacji uczestników meczu na zasadach określonych przez Regulamin danej imprezy,
- dokonanie wyboru piłki do gry,
- sprawdzenie prawidłowości ubiorów i wyposażenia zawodników w tym szczególnie w zakresie posiadania przez graczy przedmiotów stanowiących zagrożenie dla bezpieczeństwa i zdrowia uczestników meczu,
- przeprowadzenie z kapitanami zespołów losowania prawa do posiadania piłki na rozpoczęcie meczu,
- podejmowanie decyzji w zakresie naruszenia przepisów gry, ale tylko wtedy kiedy istnieje spór pomiędzy uczestnikami gry,
- każdorazowe potwierdzenie do stolika faktu popełnienia faulu zaliczanego do fauli drużyny,
- podejmowanie decyzji w zakresie zatrzymywania i uruchomienia czasu gry podczas ostatnich dwóch (2) minut w sytuacjach rzutów wolnych, przerw na żądanie lub kontuzji,
- dokonywanie pomiaru czasu 30 sekund,
- podejmowanie decyzji o zaliczeniu bądź nie punktów zdobytych w warunkach ogłoszenia upływu czasu gry lub czasu 30 sekund,
- zarządzenie wykonywania rzutów wolnych w sytuacji meczu nierozstrzygniętego po upływie czasu gry,
- dokładne sprawdzenie i zatwierdzenie własnym podpisem protokołu zawodów,

Regulamin turnieju PIŁKI KOSZYKOWEJ TRÓJEK „Dni Różana 2016”

- dokonanie opisów w protokóle zawodów związanych z sytuacjami dyskwalifikacji zawodników, opiekunów prawnych lub zespołów w tym również wnioskowanie o zastosowanie kar dodatkowych dla winnych wysoce niesportowych zachowań.

23.2 Uprawnienia

Sędzia-mediator ma prawo:

- podejmowania decyzji w zakresie kwalifikowania fauli jako umyślnych lub dyskwalifikujących,
- podejmowania decyzji o dyskwalifikacji zespołu,
- podejmowania decyzji o przegranej walkowerem,
- podejmowania decyzji o zatrzymaniu i uruchomieniu czasu gry kiedy uzna sytuację lub działanie jednej z drużyn za zmierzające do osiągnięcia korzyści wynikających z upływającego czasu,
- podejmowania decyzji w zakresie utrzymania porządku, dyscypliny i sportowej atmosfery w trakcie zawodów i po ich zakończeniu w ramach postanowień „Przepisów gry w koszykówkę” oraz niniejszych przepisów,
- podejmowania decyzji w każdej kwestii nieuregulowanej wyraźnie w „Przepisach gry w koszykówkę” oraz niniejszych przepisach,
- zasięgania opinii sędziego funkcyjnego w zakresie oceny sytuacji spornych.

Artykuł 24 - SEDZIA FUNKCYJNY – OBOWIĄZKI I UPRAWNIENIA

24.1 Obowiązki

Sędzia funkcyjny ma obowiązek:

- dokonywania zapisów w protokóle zawodów,
- dokonywania pomiaru czasu gry,
- dokonywania pomiaru czasu przerw na żądanie,
- sygnalizacji sumarycznej ilości fauli drużyny,
- orzekania o zmianie zawodnika, przerwie na żądanie, upływie czasu gry /jeżeli nie dokonuje tego automatycznie sygnałem akustycznym urządzenie pomiarowe/.

24.2 Uprawnienia

Sędzia funkcyjny ma prawo:

- wnioskowania do sędziego-mediatora o podjęcie decyzji w zakresie utrzymania porządku, dyscypliny i sportowej atmosfery w trakcie zawodów i po ich zakończeniu w ramach postanowień „Przepisów gry w koszykówkę” oraz niniejszych przepisów,
- wydawania opinii dla sędziego-mediatora na wyraźne jego żądanie w zakresie oceny sytuacji spornych.