

REGULAMIN I MISTRZOSTW KLUCZBORKA W KOSZYKÓWCE

O PUCHAR STAROSTY KLUCZBORSKIEGO

- **Organizator:**
Stowarzyszenie Edukacyjne Mickiewicz
- **Cel imprezy:**
 - popularyzacja gry w koszykówkę
 - integracja społeczeństwa miasta Kluczborka
 - promocja powiatu Kluczbork jako powiatu przyjaznego sportowcom
- **Data:**
3 października 2021 r. (niedziela), godz. 9.00 rozpoczęcie turnieju, w godz. 8.30 – 8.45 rejestracja uczestników i ustalenie systemów gry
- **Miejsce:**
Boisko ORLIK przy Publicznej Szkole Podstawowej nr 5 w Kluczborku, ul. M. Konopnickiej 17 lub w razie deszczu w hali sportowej PSP nr 5
- **Wpisowe:**
 - uczniowie: 10 zł od drużyny
 - pozostali uczestnicy: 20 zł od drużyny
- **Zgłoszenia:**

Zgłoszenia do Turnieju przyjmowane będą tylko elektronicznie w terminie od 1 września 2021 do 20 września 2021 do godz. 24:00.

Turniej przeznaczony jest dla zawodników **amatorów**, nie zgłoszonych do rozgrywek koszykarskich na żadnym z poziomów.

Warunkiem zapisania drużyny jest:

 - wypełnienie formularza dostępnego na stronie internetowej www.zsokluczbork.pl w zakładce STOWARZYSZENIE lub dostępnego bezpośrednio w linku <https://forms.office.com/r/vSAAPavag0>
 - posiadanie przez zawodników niepełnoletnich zgody rodzica lub opiekuna prawnego na udział w imprezie,
 - wpłacenie przed zawodami wpisowego.

Każdy zawodnik powinien posiadać na miejscu zawodów dokument potwierdzający tożsamość. Wszelkich formalności związanych z uczestnictwem drużyny w turnieju (wypełnienie druków, pytania, kwestie sporne, itp.) dopełnia w imieniu drużyny jej kapitan. Kapitanowie są zobowiązani do podawania prawdziwych danych na formularzu zgłoszeniowym drużyny pod rygorem dyskwalifikacji.
- **Zasady rozgrywek**

Zasady klasyfikacji drużyn w grupach. (Jeżeli drużyny mają równy wynik po pierwszym kroku klasyfikacji, należy przejść do kolejnego kroku).

 1. Najwięcej zwycięstw.
 2. Wynik meczu pomiędzy zainteresowanymi drużynami.
 3. Największa średnia zdobytych punktów (z wyłączeniem wyników spotkań wygranych walkowerem). (Objaśnienie: W przypadku kiedy np. 3 drużyny mają taką samą liczbę zwycięstw, o wyższym miejscu w tabeli decyduje średnia zdobytych punktów liczona wg. wzoru (Zdobyte punkty we wszystkich meczach w grupie dzielone przez liczbę rozegranych meczów).
 4. Do półfinałów awansuje 1 i 2 drużyna z grup A oraz 1 i 2 drużyna z grupy B.
 5. Zwycięzca grupy A w półfinale zmierzy się z drużyną z miejsca nr 2 w grupie B. Zwycięzca grupy B w półfinale zmierzy się z drużyną z miejsca nr 2 w grupie A.

Zwycięzcy meczów półfinałowych awansują do finału, pokonani rozegrają mecz o 3 miejsce.

- **Gra:**

Mecze rozgrywane będą wg **OFICJALNYCH PRZEPISÓW GRY W KOSZYKÓWKĘ 3x3**.

1. Drużyna musi liczyć 3 zawodników + ew. 1 zawodnik rezerwowi. Mecz musi rozpocząć 3 zawodników, ale kończyć może 2.
2. Za zdobyty kosz zza linii 6,75 drużyna otrzymuje 2pkt, za kosz zdobyty wewnątrz tej linii drużyna otrzymuje 1 punkt.
3. Losowanie pomiędzy kapitanami 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. Gra toczy się do zdobycia przez jedną z drużyn 21 pkt. lub przez 10 minut – w takim przypadku zapisywany jest aktualny wynik spotkania. W razie remisu po 10 minutach zarządzana jest dogrywka do zdobycia przez którąkolwiek z drużyn 2 punktów.
5. Po błędzie i faulu piłkę otrzymuje drużyna przeciwna za linią rzutów za 2 pkt na szczycie boiska, poprzez tzw. checkball.
- 5a. Jeżeli drużyna obrony przechwytuje lub blokuje piłkę, to musi wyprowadzić piłkę za łuk (poprzez wykoźlowanie jej lub podanie).
6. Po straconym koszu tylko zawodnik z piłką musi wyjść całym ciałem za linię rzutów za 2 punkty. W powyższej sytuacji zawodnik musi kozłować lub podać do partnera, a piłka może być przechwytywana przez przeciwników z wyjątkiem obszaru „półkola bez szarży”.
 - 6a. Uważa się, że zawodnik znajduje się „za łukiem”, jeśli żadna z jego stóp nie dotyka miejsca na boisku wewnątrz łuku ani linii łuku.
7. Jeżeli zawodnik z piłką nie wyjdzie za linię rzutów za 2 pkt i piłka wpadnie do kosza to zostaje popełniony błąd i punkty nie zostaną zaliczone.
8. Zmiany mogą być dokonane przez którąkolwiek z drużyn, podczas gdy piłka staje się martwa, przed wymianą piłki pomiędzy zawodnikami drużyny ataku i obrony (checkball) lub przed rzutem wolnym. Zmiennik może wejść do gry, kiedy jego partner z drużyny opuści boisko i nawiąże z nim kontakt fizyczny (poprzez dotknięcie).
9. Drużyna musi oddać rzut do kosza w ciągu 12 sekund. W przypadku gdy drużyna gra na zwłokę, sędzia/obserwator udziela tej drużynie ostrzeżenia rozpoczynając odliczanie ostatnich 3 sekund akcji.
10. Każda drużyna ma do wykorzystania w meczu jedną półminutową przerwę. Drużyna może wziąć przerwę na żądanie, gdy jest w posiadaniu piłki.
11. W sytuacji piłki przetrzymanej piłka zostanie przyznana drużynie obrony.
12. Czas zatrzymywany jest na rzuty wolne w ostatniej minucie, przerwę na żądanie oraz kiedy według obserwatora sytuacja będzie tego wymagać (np. kontuzja zawodnika).
13. Drużyna podlega karze za faule drużyny po tym, jak popełniła 6 fauli. Zawodnicy nie mogą być wykluczeni z gry z powodu liczby popełnionych fauli osobistych.
14. 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.
 - 14a. Faule popełnione w trakcie akcji rzutowej, po której piłka wpada do kosza po rzucie z gry, karane są dodatkowym jednym (1) rzutem wolnym.
 - 14b. Siódmy (7), ósmy (8) oraz dziewiąty (9) faul drużyny zawsze będzie karany dwoma (2) rzutami wolnymi. Dziesiąty (10) i każdy kolejny faul zostanie ukarany dwoma rzutami (2) wolnymi oraz posiadaniem piłki.
15. 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.
- 15a. Zawodnik, który popełnił dwa (2) faule niesportowe (nie ma zastosowania do fauli

technicznych zostanie zdyskwalifikowany przez sędziów z udziału w meczu i może zostać zdyskwalifikowany z całego wydarzenia przez organizatora.

16. Niezależnie od powyższego, organizator ma prawo zdyskwalifikować każdego zawodnika, który w trakcie trwania imprezy dokonuje aktów przemocy, dopuszcza się agresji słownej lub fizycznej, celowo ingeruje w wyniki spotkań. Organizator ma również prawo zdyskwalifikować całą drużynę z udziału w imprezie na podstawie zachowania jednego członka drużyny (niekoniecznie wynikającego z jakiegokolwiek akcji na boisku).

- **Nagrody:**

Dla trzech pierwszych drużyn: puchary, medale oraz nagrody rzeczowe.

- **Konkursy dodatkowe:**

W trakcie trwania turnieju odbędą się dwa konkursy:

- około godz. 11:00 konkurs rzutów wolnych

- około godz. 13:30 konkurs trójek

W konkursach mogą brać udział wszyscy chętni (zawodnicy, publiczność, itp.). Konkursy odbędą się po ogłoszonych wcześniej przez organizatora zapisach.

- **Postanowienia końcowe:**

Uczestnicy turnieju lub konkursów indywidualnych biorą udział w rozgrywkach na swoją odpowiedzialność i są świadomi zagrożeń wynikających z aktualnej sytuacji epidemiologicznej w kraju – pandemia COVID-19. Zgłoszenie się do turnieju oznacza, że zawodnik zapoznał się też z regulaminem, akceptuje go i zobowiązuje się do jego przestrzegania, a także wyraża zgodę na przetwarzanie danych osobowych oraz wizerunku. Organizator zapewnia podczas zawodów opiekę medyczną pierwszego kontaktu, której stanowisko mieści się w biurze zawodów. Zawodnicy odpowiadają materialnie za szkody wyrządzone w wyniku użytkowania koszy do gry niezgodnie z regulaminem. Za rzeczy pozostawione bez opieki Organizator nie odpowiada, nie ponosi także odpowiedzialności za zaistniałe wypadki niezawinione przez organizatora. W kwestiach nie ujętych w niniejszym regulaminie rozstrzyga Organizator.

- **Kontakt:**

Stowarzyszenie Edukacyjne Mickiewicz, ul. Mickiewicza 10, 46-200 Kluczbork - budynek Zespołu Szkół Ogólnokształcących im. Adama Mickiewicza w Kluczborku, tel. 77 418 12 70, Krystyna Błażewska - tel. 660 377 644, Dorota Komarnicka, - tel. 606 945 117. Szczegółowy program imprezy, warunki uczestnictwa, regulamin oraz wszystkie aktualne informacje na stronie internetowej www.zsokluczbork.pl w zakładce STOWARZYSZENIE, na profilu facebooka Stowarzyszenie Edukacyjne Mickiewicz.