



TKKF LOTOS CUP w koszykówce 3x3

Zasady turnieju

I. Regulamin rozgrywek:

1. Organizatorem turnieju jest TKKF LOTOS, sekcja koszykówki.
2. Turniej TKKF LOTOS CUP odbędzie się 19 listopada 2016 /sobota/. Początek godzina 11.00.
3. Miejscem rozgrywania turnieju jest sala sportowa Zespołu Szkół Morskich, mieszcząca się w Gdańsku przy ulicy Wyzwolenia 8.
4. Warunkiem uczestnictwa jest wypełnienie „Karta uczestnictwa” i przesłanie jej na mail tomasz.szymanski@lotosasfalt.pl na trzy dni przed turniejem.
5. Do turnieju drużyny zgłaszają się w max. 4 osobowych składach. Drużyna składa się z 3 zawodników grających i 1 rezerwowego.
6. Mecze rozgrywane są 3 na 3 zawodników.
7. Zawodnicy rywalizują w jednej kategorii wiekowej „OPEN” - osoby pełnoletnie. Drużyny mogą składać się z samych kobiet, samych mężczyzn lub mix - kobiety i mężczyźni.
8. Za zdobyty kosz przyznawany jest 1 pkt oraz 2 pkt za rzut zza linii 6,25 m. Rzut osobisty – w zależności od statusu rzutu – za 1 lub 2 pkt (jeśli faul jest popełniony na zawodniku rzucającym zza linii 6,25m).
9. Szczegółowy harmonogram gier organizator przedstawi w dniu turnieju.
10. Mecze w trakcie całego turnieju trwają 12 minut. Każdemu zespołowi przysługuje jeden 30 sekundowy czas w trakcie trwania meczu.
11. Wygrywa drużyna, która pierwsza zdobędzie 21 pkt lub będzie posiadała o 1 pkt więcej niż przeciwnik w chwili upłygnięcia regulaminowego czasu gry.
12. W przypadku remisu następuje dogrywka – 3 min. lub uzyskanie 3 pkt przewagi.
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. Piki do rozgrzewki zapewniają drużyny we własnym zakresie. Piłkę meczową zapewnia organizator.
14. Każdy mecz prowadzony jest przez arbitra zawodów wyznaczonego przez organizatora.
15. O tym, która drużyna rozpoczyna mecz decyduje losowanie przez arbitra.
16. Po zdobyciu kosza piłka przechodzi w posiadanie drużyny tracącej kosz.
17. Do obowiązków arbitra należy:
 - liczenie zdobytych punktów i wpisywanie ich do protokołu,
 - rozstrzygnięcie 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.

18. Na początku każdej akcji zawodnik z piłką podaje do przeciwnika piłkę, a ten mu ją oddaje co jest znakiem gotowości do gry. Zawodnik rozpoczynający grę musi wyjść z nią poza linię rzutu za 3 pkt. Zasada ta obowiązuje przy rozpoczęciu gry, stracie piłki (przechwycie), zebraniu przez drużynę przeciwną, wznowieniu gry po zdobytym koszu. Drużyna obrony po zbiórce ma obowiązek wyprowadzić ją za linię rzutów za 3 pkt.

19. 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.

20. Podczas gry liczone są przewinienia zespołu i zawodników. Po przekroczeniu 7 przewinień przez jeden z zespołów, 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.

21. Wszelkie faule i przewinienia zgłaszane są przez samych zawodników.

22. W rozgrywanych meczach nie ma sędziego. Wszystkie spotkania powinny odbywać się zgodnie z zasadami „fair play”. W kwestiach spornych decyzję podejmuje arbiter. Prawo do konsultacji z arbitrem mają wyłącznie kapitanowie drużyn. Ostateczna decyzja w kwestiach spornych należy do organizatora.

23. Złośliwie faule, brutalne zagrania lub gra niezgodna z ogólnie przyjętymi zasadami gry w koszykówkę będą karane jednym rzutem z linii osobisty – za 2 pkt. - oraz przekazaniem piłki drużynie pokrzywdzonej.

24. Należy dążyć do polubownego rozstrzygnięcia wszystkich sporów, w imię przyjaźelskiej i serdecznej atmosfery zawodów.

25. W momencie wznowienia gry spór, który ją przerwał uważa się za niebyły.

26. 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.

27. Złośliwy faul bądź „przepychanki” niezgodne z duchem sportowej rywalizacji, a zinterpretowane tak przez arbitra wedle jego uznania będą karane natychmiastowym wykluczeniem zawodnika z turnieju.

28. W wypadku ewidentnej gry na czas jednej z drużyn, arbiter ma prawo ponaglić drużynę do akcji na kosz, a w ramach nie stosowania się przez upomnianą drużynę do wskazówek, arbiter może ukarać zespół stratą piłki.

29. Organizator zastrzega możliwość ostatecznego ustalenia systemu i terminarza turnieju, który zostanie podany do wiadomości każdej z drużyn przed rozpoczęciem zawodów.

30. Organizatorzy zastrzegają sobie prawo do zmiany regulaminu!

II. Warunkiem zapisania drużyny w TKKF LOTOS CUP w koszykówce 3x3 jest:

1. Wypełnienie „Karta uczestnictwa” i przesłanie go na mail tomasz.szymanski@lotosasfalt.pl na trzy dni przed turniejem.
2. Turniej TKKF LOTOS CUP odbędzie się 19 listopada 2016. Początek godzina 11.00.
3. Miejscem rozgrywania turnieju jest sala sportowa Zespołu Szkół Morskich, mieszcząca się w Gdańsku przy ulicy Wyzwolenia 8.
4. Wszystkie kwestie, które nie zostały uwzględnione w Regulaminach rozstrzygają organizatorzy turnieju i tylko im przysługuje prawo ostatecznych interpretacji.

III. Regulamin organizacyjny:

1. Najważniejszą zasadą jest rozgrywanie spotkań według zasad „fair play”.
2. Każdy zawodnik może występować tylko w jednej drużynie.
3. Zawodnikiem drużyny może być tylko i wyłącznie pracownik Grupy Kapitałowej Grupa LOTOS oraz wszyscy członkowie TKKF LOTOS, łącznie z członkami wspierającymi.
4. Każda drużyna zobowiązana jest do wypełnienia czytelnie i rzetelnie formularza zgłoszeniowego.
5. Dopuszczona do gry jest drużyna, która składa się z co najmniej 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 drużynę w przypadku stwierdzenia wprowadzenia do gry zawodnika niezgłoszonego uprzednio na formularzu zgłoszeniowym, bądź podania przez kapitana drużyny danych niezgodnych z prawdą.
7. W przypadku rażącego złamania regulaminu przez jednego z zawodników organizator ma prawo wykluczenia całej drużyny.
8. Mecze rozgrywane są według planu przygotowanego przez organizatora celem wyłonienia najlepszej drużyny turnieju.
9. Zawodnicy odpowiadają materialnie za szkody wyrządzone w wyniku użytkowania koszy do gry niezgodnie z regulaminem.
10. Organizatorzy turnieju nie biorą odpowiedzialności za jakiegokolwiek urazy i kontuzje zawodników powstałe w trakcie turnieju.
11. Za badania lekarskie odpowiadają sami zawodnicy.
12. W przypadku uszkodzenia konstrukcji kosza spowodowane przez niewłaściwe zachowanie uczestnika, sprawca zobowiązany jest do pokrycia kosztów zakupu nowej obręczy.
13. Zwycięzca Turnieju oraz drużyny z dwóch kolejnych miejsc otrzymają atrakcyjne nagrody przygotowane przez organizatora.
14. Organizator zastrzega prawo do organizacji dodatkowego turnieju indywidualnego, Konkurs Rzutu za 3pkt., HALF-COURT SHOT
15. Dla zwycięzców konkursów indywidualnych przewidziane są nagrody.

Regulamin konkursu HALF-COURT SHOT:

1. Udział może wziąć przedstawiciel każdej z drużyn oraz osoby spoza turnieju, uprzednio zgłoszone i zaakceptowane przez organizatora.
2. Rzut wykonujemy zza linii połowy dowolną techniką.
3. Rzucamy w kolejności zgłoszeń, po jednym rzucie na osobę.
4. Zwycięża zawodnik, który jako pierwszy trafi do kosza.

Regulamin konkursu „ ZA TRZY PUNKTY”:

- 1 Udział może wziąć przedstawiciel każdej z drużyn oraz osoby spoza turnieju, uprzednio zgłoszone i zaakceptowane przez organizatora.
2. Rzuty wykonujemy zza linii 6.25m.
3. Rzucamy w kolejności zgłoszeń - 1 min., 5 stacji, każdy rzut z innej stacji.
4. Zwycięża zawodnik z największą ilością trafień w ciągu 1 min.