

## REGULAMIN TURNIEJU KOSZYKARSKIEGO WOŚP na WPiSM 2017

### Regulamin organizacyjny:

- 1) Organizatorem turnieju jest Wydział Politologii i Studiów Międzynarodowych UMK.
- 2) Impreza odbywa się w hali sportowej IV Liceum Ogólnokształcącego w Toruniu
- 3) Całkowity dochód z imprezy zostanie przeznaczony na rzecz Wielkiej Orkiestry Świątecznej Pomocy.
- 4) W obrębie szatni i parkietu hali mogą przebywać wyłącznie uczestnicy turnieju, goście imprezy oraz organizatorzy.
- 5) O porządek na terenie obiektu dbać będą organizatorzy. Same zespoły prosimy o pozostawienie miejsc, z których korzystacie w stanie, jakim je zastalicie.
- 6) Drużyny muszą być przygotowane do gry zgodnie z harmonogramem turnieju.
- 7) Wstęp na parkiet hali jest możliwy WYŁĄCZNIE w obuwiu do tego przystosowanym.
- 8) Drużyny zostaną dopuszczone do turnieju po dokonaniu wpłaty – nie mniej niż 40 zł do puszki WOŚP.
- 9) Wstęp na turniej - 5 zł do puszki WOŚP, co nie dotyczy uczniów IV LO. Każdy, kto zakupi bilet weźmie udział w loterii z nagrodami. Można zakupić dowolną ilość biletów. Koszykarze również mogą uczestniczyć w loterii. Losowanie nagród odbędzie się podczas zakończenia imprezy.
- 10) Kibice uczestniczący w turnieju będą mieli możliwość udziału w konkursach i zabawach.
- 11) Podczas turnieju zostaną przeprowadzone licytacje gadżetów i fantów oraz konkursy.
- 12) Najlepsze drużyny zostaną uhonorowane pamiątkowymi pucharami i medalami.
- 13) Obowiązuje bezwzględny zakaz palenia, spożywania napojów alkoholowych oraz używania słów powszechnie uznawanych za wulgarne.
- 14) W przypadku, gdy któraś z drużyn nie przystąpi do rozgrywek, organizator zastrzega sobie prawo do zmiany regulaminu rozgrywek.
- 15) Wszelkie problemy, zapytania i protesty prosimy kierować do Biura Zawodów.

<b>Niedziela, 13.01.2019 r. (9:00 – 13:30)</b>	
<b><u>Turniej Koszykówki 3x3 WOŚP na WPiSM 2019</u></b>	
Godzina	Wydarzenie
8:40	Odbiór szatni przez drużyny; rozgrzewka drużyn koszykówki
8:55	Zebranie drużyn z Organizatorami Turnieju i Sędziami)
9:00	Oficjalne rozpoczęcie Turnieju
	I seria meczy – (Mała Sala):
9:05	1. IV LO 1 – GPS (gr. A)
9:13	2. W Piątek – Chłopaki z Naszej Paki (gr. A)

9:21	3. IV LO 2 – Bromberg (gr. B)
9:29	4. Igotum Preludium – Ex Koordynator Team (gr B)
9:37	5. Barki na Wiśle – IV LO 1 (gr. A)
9:45	6. GPS – W Piątek (Gr. A.)
9:53	7. Grzmiące Kije – IV LO 2 (Gr. B)
10:01	8. Bromberg – Igotum Preludium (Gr. B)
10:10	Konkurs nr 1
	II seria meczy
10:18	9. W Piątek – Barki na Wiśle (gr A)
10:26	10. Chłopaki z Naszej Paki – GPS (Gr. A)
10:34	11. Igotum Preludium – Grzmiące Kije (Gr. B)
10:42	12. Ex Koordynator Team – Bromberg (Gr. B)
10:50	13. Barki na Wiśle – Chłopaki z Naszej Paki (gr. A)
10:58	14. IV LO 1 – W Piątek (Gr. A)
11:06	15. Grzmiące Kije – Ex Koordynator Team (gr. B)
11:14	16. IV LO 2 – Igotum Preludium (gr. B)
11:22	17. Chłopaki z Naszej Paki – IV LO 1 (gr A.)
11:30	18. GPS – Barki na Wiśle (gr. A)
11:38	19. Ex Koordynator Team – IV LO 2 (gr. B)
11:46	20. Bromberg – Grzmiące Kije (gr B)
11:54	Konkurs nr 2
	Faza Play Off – ćwierćfinały
12:10	21. 2 miejsce gr. A – 3 miejsce gr. B
12:18	22. 2 miejsce gr. B - 3 miejsce gr. A
	Faza Play Off - półfinały
12:26	23. 1 miejsce gr. B – zwycięzca meczu nr 21
12:34	24. 1 miejsce gr. A – zwycięzca meczu nr 22
12:42	Konkurs nr 3
12:50	FINAŁ: 25. Zwycięzca meczu nr 24 – zwycięzca meczu nr 25
13:00	Wręczenie nagród, zakończenie turnieju koszykarskiego

- wygrana: 2 punkty; porażka: 1 punkt; porażka walkowerem: 0 punktów

Kolejność zespołów w tabeli ustala się według liczby zdobytych punktów:

W przypadku uzyskania równej ilości punktów przez dwa lub więcej zespołów o zajętym miejscu decydują :

a/ korzystniejszy bilans punktowy (różnica między koszami rzuconymi a straconymi) we wszystkich spotkaniach grupowych,

b/ przy dalszej równości, większa liczba równej ilości koszy,

c/ przy dalszej równości, rezultat meczu bezpośredniego (meczy bezpośrednich) pomiędzy drużynami o równej liczbie punktów;

d/ przy dalszej równości, seria rzutów osobistych pomiędzy zainteresowanymi drużynami;

### Przepisy:

- Mecz rozgrywa się do momentu zdobycia lub przekroczenia przez jedną z drużyn siedmiu (7) punktów, lecz nie dłużej niż sześć (6) minut.
- Zdobycie lub przekroczenie przez jedną z drużyn siedmiu (7) 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 sześciu (6) minut gry.
- Zakończenie gry następuje po upływie sześciu (6) minut /mierzonych do zakończenia 5 minuty w sposób ciągły, a ostatniej minucie (1) z zatrzymaniem czasu na: rzuty osobiste, wyjście piłki poza obszar boiska etc.; Jeżeli po upływie sześciu (6) minut gry wynik jest nierozstrzygnięty (remis) do wyłonienia zwycięzcy zespoły wykonują naprzemiennie rzuty osobiste, przez jednego wskazanego przez kapitana członka drużyny.
- Do wyłonienia zwycięzcy wystarcza przewaga 1 celnego rzutu po każdej zakończonej serii rzutów
- 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.
- W fazie grupowej mecz zaczyna drużyna, która została wymieniona w regulaminie jako gospodarz spotkania. W fazie play-off mecz zaczyna drużyna z lepszym bilansem w fazie zasadniczej
- Pomiar czasu dwudziestu czterech (24) sekund dokonuje sędzia-mediator, który po upływie piętnastej (15) i dwudziestej (20) sekundy akcji głośno informuje o czasie, który pozostał do końca akcji. Sędzia-mediator orzeka o upływie czasu 24 sekund. Sygnał 24 sekund przerywa grę. Decyzję o błędzie podejmuje sędzia-mediator i tylko jemu przysługuje prawo interpretacji w tym zakresie. W ocenie błędu dwudziestu czterech (24) sekund wszystkie próby rzutu podjęte na granicy zakończenia czasu należy interpretować na korzyść drużyny atakującej.
- Drużyna może w czasie meczu popełnić pięć (5) fauli, za które karą jest posiadanie piłki przez drużynę przeciwną bez prawa do rzutów wolnych. Kiedy drużyna popełniła już pięć (5) fauli, za każdy następny karana jest jednym rzutem wolnym
- W czasie meczu nie można brać przerw na żądanie

Sprawy nie ujęte w regulaminie zostaną rozstrzygnięte przez organizatora w oparciu o przepisy gry w Streetball, opracowane przez Stowarzyszenie Streetball Polska z 2012 r. i prawo zwyczajowe.