



Pomagamo otrokom in mladostnikom



district.1912.slovenija

Rotary club Ljubljana Šiška
Stegne 35 (Varsi)
1000 Ljubljana, Slovenija

Pravila turnirja trojk ob otvoritvi košarkarskega igrišča

na Osnovni šoli Dečkova, Zavoda Janeza Levca, ki ga organizira Rotary club Ljubljana Šiška

☒ Na turnirju se bodo uporabljala prilagojena pravila ulične košarke KZS. ☒

Organizacija tekmovanja

Organizator turnirja je Rotary club Ljubljana Šiška skupaj z osnovno šolo Dečkova Zavoda Janeza Levca.

Za mediatorje bodo izbrani poznavalci ali sodniki košarke. Število ekip je omejeno na 16.

Velja pravilo prve kompletne prijave (prijava, plačilo prispevka v višini 200 EUR).

Potek tekmovanja

Tekmovanje bo organizirano na izpadanje z "brazilskim repasažem" tako, da bo vsaka ekipa igrala najmanj 2 tekmi. Porazdelitev ekip bo na osnovi prijav z žrebom določil organizator in ga objavil na uradni oglasni deski turnirja. Tekma za tretje oz. četrto mesto se ne igra.

Ekipa

Člani ekip so lahko le člani in kandidati Rotary klubov ter posebej ekipi zaposlenih Janeza Levca ter sedanjih in bivših učencev. Ekipa lahko prijavi največ sedem igralcev, ki so vpisani v prijavnico. Člani ekipe se lahko dopolnjujejo in spreminjajo do ene ure pred pričetkom tekmovanja, objavljenim na uradni oglasni deski. Pred vsako tekmo kapetan ekipi prijavi največ 4 ali 5 igralcev, ki bodo igrali posamezno tekmo. Ali 4 ali 5 igralcev bo določeno na osnovi odločitve, koliko točk je potrebno za zmago. Ko je igralec prijavljen za določeno ekipo, prestop ali posoja v drugo ekipo nista več možna, razen v primeru, da njegova ekipa pravočasno odstopi od tekmovanja (dokler še ni dopolnjeno največje število prijavljenih, vendar vsaj dva dni pred turnirjem).

Končne določbe

Vsaka ekipa, ki sodeluje na turnirju, prejme pravila tekmovanja in mora sama slediti poteku tekmovanja. Vse nesporazume med turnirjem rešuje vodja tekmovanja, katerega ime bo objavljeno na uradni oglasni deski. Njegova določila so dokončna. Organizator si pridržuje pravico sprememb navodil in pravil, ki pa jih mora objaviti vsaj uro pred pričetkom na spletni strani ali uradni oglasni deski.

Vsak igralec igra na lastno odgovornost!



Ekipa	Do pet igralcev (5); tri (3) + dve (2) menjavi
Igralni čas	Igra se na dosego opredeljenega števila točk in ne na čas.
Rezultat tekme	Igra se na dosego opredeljenega števila točk in ne na čas.
Začetek tekme	Pred tekmo se z metom kovanca določi, kateri ekipi pripada začetna žoga.
Podaljšek	Podaljškov ni.
Točkovanje	Ena (1) in dve (2).
Čas napada	Ni omejen.
Točkovna omejitev	Organizator bo glede na število prijavljenih ekip in razpoložljivi čas določil, do koliko doseženih točk se igra v tekmah za razvrstitev, koliko v polfinalu in koliko v finalu. Odločitev bo objavljena na uradni oglasni deski organizatorja.
Izmenična posest žoge po doseženem košu	Po uspešnem košu in prostem metu posest žoge pripada obrambni ekipi (torej ekipi, ki je prejela koš).
Vračanje žoge po uspešno izvedenem košu	Žoga se vrača v igro izza črte stranskega avta.
Posest žoge ob sodniški prekinitvi	Žoga se vrne v igro za črto za tri točke.
Posest v primeru ukradene žoge, obrambnega skoka itd.	Igra se nadaljuje, ni obveze vračanja žoge za črto za tri točke.
Prekršek pri metu	Žoga se vrača s strani, ni prostih metov.
Število dovoljenih osebnih napak posameznega igralca	Bo določeno upošteva koliko točk bo potrebnih za zmago (praviloma od 3 do 4), v igri do 15 točk 3, v igri do 21 točk pa 4 osebne napake.
Izpolnjen bonus osebnih napak ekipe	Ni bonusa.
Izkoriščen bonus osebnih napak	Ni bonusa.
Zamenjave	Igralci se lahko menjajo ob prekinitvi. Znak za zamenjavo da kapetan ekipe.
Sodnik(i)	Osebna in druge napake bodo klicali igralci sami. Mediator tekme bo po potrebi interveniral, v kolikor bi glede zahteve po napaki prišlo do nasprotovanja ekip.
Zapisnikarji	Organizator bo poskrbel za beleženje rezultata in števila osebnih napak.
Odmor	V polfinalu in finalu ena na ekipo, kliče ga kapetan ekipe, trajanje odmora 30 sekund.
Dodatne opombe	Ekipe morata imeti po dva kompleta majic ali dresov, ene svetle (bele, sive, rumene...), druge temne barve (rdeče, modre, zelene, črne...). Drese izbira ekipa, ki je zadnja končala tekmo. V premeru, da te ni, pa se izvede žreb.