

STREETBALL VOL. 1

ZASADY GRY – KROTOSZYN 2026

Format inspirowany klasycznym streetballem – bez klasycznego sędziego

1. Skład drużyny i boisko

- Mecz rozgrywany jest 3 na 3 na jeden kosz.
- Drużyna może liczyć maksymalnie 4 zawodników: 3 graczy na boisku + 1 rezerwowy.
- Minimalny wiek uczestnika: 13 lat.

2. Czas gry i wynik

- Mecz trwa maksymalnie 8 minut albo do zdobycia 21 punktów – w zależności od tego, co nastąpi wcześniej.
- Rzut z gry sprzed linii rzutów za 3 punkty = 2 punkty.
- Rzut zza linii rzutów za 3 punkty = 3 punkty.
- Rzut wolny = 1 punkt.
- Po upływie 8 minut wygrywa drużyna z większą liczbą punktów.
- Przy remisie rozgrywany jest „ZŁOTY KOSZ” – wygrywa drużyna, która jako pierwsza zdobędzie punkty.

3. Rozpoczęcie meczu i dogrywki

- O tym, która drużyna rozpoczyna mecz, decyduje rzut monetą.
- Przed „ZŁOTYM KOSZEM” wykonywany jest nowy rzut monetą – zwycięzca losowania rozpoczyna dogrywkę.

4. Zmiana posiadania i wyprowadzenie piłki

- Po zdobytym koszu drużyna przeciwna wznawia grę zza łuku.
- Po zbiórce w obronie lub przechwycie drużyna musi wyprowadzić piłkę za linię rzutów za 3 punkty, zanim będzie mogła zdobyć punkty.
- Po zmianie posiadania wynikającej z przechwytu lub zbiórki nie stosuje się obowiązkowego „check-ball”.

5. Faule

- Mecze rozgrywane są bez klasycznego sędziego. Faule zgłaszają zawodnicy uczestniczący w akcji, zgodnie z zasadą fair play.
- Faul przy rzucie: zawodnik faulowany wykonuje 1 rzut osobisty.
- Jeżeli rzut osobisty jest celny – piłka pozostaje przy drużynie faulowanej.
- Jeżeli rzut osobisty jest niecelny – piłkę otrzymuje drużyna faulująca.
- Faul niezwiązany z akcją rzutową: piłka dla drużyny faulowanej z boku boiska.
- Przy wznowieniu po faulu niezwiązanym z rzutem piłka jest żywa od momentu podania – przeciwnik może ją przechwycić.
- Trafienie z gry po faulu jest zaliczane; dodatkowo zawodnik wykonuje 1 rzut osobisty. Po celnym lub niecelnym osobistym piłka przechodzi do drużyny faulującej.

6. Auty i wznowienia

- Aut wykonywany jest z miejsca, w którym piłka opuściła boisko.
- Nie ma obowiązkowego podania piłki przeciwnikowi przed wznowieniem.
- Po wznowieniu z autu piłka jest od razu żywa i może zostać przechwycona przez przeciwnika.
- Zawodnik wznawiający grę nie może wejść z piłką na boisko ani przemieścić się wyraźnie poza miejsce wznowienia przed podaniem.

7. Zmiany zawodników

- Zmiany są dozwolone wyłącznie wtedy, gdy piłka jest martwa.
- Drużyna musi wyraźnie zasygnalizować zmianę przed wznowieniem gry.
- Zmiany „lotne” w trakcie trwającej akcji są zabronione.

8. Gra bez sędziego i rozstrzyganie sporów

- Podstawą gry jest zasada fair play i szacunek do przeciwnika.
- W przypadku sporu, którego zawodnicy nie są w stanie rozstrzygnąć, ostateczną decyzję podejmuje osoba wyznaczona przez organizatora przy stoliku turniejowym.
- Organizator może przerwać mecz lub ukarać zawodnika/drużynę za celowe, niebezpieczne albo powtarzające się faule, agresję lub niesportowe zachowanie.

9. Zasady organizacyjne

- Nie stosuje się zegara 12 sekund – gra ma być płynna, bez celowego przeciągania posiadania.
- W przypadku oczywistego celowego grania na czas organizator może nakazać natychmiastowe wznowienie lub przyznać posiadanie przeciwnikowi.
- W sprawach nieopisanych w niniejszych zasadach decyzję podejmuje organizator, kierując się duchem streetballu, bezpieczeństwem i zasadą fair play.

SKRÓT DLA ZAWODNIKÓW

ZASADA	USTALENIE
Mecz	8 minut / do 21 pkt
Punktacja	2 pkt z pola / 3 pkt zza łuku
Skład	3 + 1 rezerwowy
Faul przy rzucie	1 osobisty
Celny osobisty	piłka zostaje u faulowanych
Niecelny osobisty	piłka dla faulujących
Faul bez rzutu	wznowienie z boku – piłka żywa
Po trafionym koszu	wznowienie zza łuku
Aut	z miejsca wyjścia – piłka żywa
Remis	rzut monetą + ŻŁOTY KOSZ
Zmiany	tylko przy martwej piłce

Uwaga organizacyjna: Przed turniejem warto omówić te zasady z kapitanami wszystkich drużyn i potwierdzić, że rozumieją sposób wykonywania fauli, autów i zasadę „żółtego kosza”.