# Általános feltételek

* A torna **helyszín**e a gútai Corvin Mátyás alapiskola udvara, az iskola utca 16 címen Gútán. Parkolás és megközelítés az Októberi tér / Erdő utca felől.
* A regisztráció elküldésével egyetértetek a lenti szabályzattal és a torna menetével.
* A regisztrált csapatnak be kell személyesen jelentkeznie a helyszínen legkésőbb 8:30-ig!
* Amennyiben az előre regisztrált csapat nem tud részt venni a tornán bejelenti ezt a rendezőknek e-mailben (*bcknives@gmail.com*) vagy telefonon (*+421 907 742 710*) legkésőbb 48 órával a rendezvény kezdete előtt, azaz **Augusztus 8-ig**.
* A tornára regisztráló minden csapat a nevezési díj ellenében kap:
  + 4x Reggeli (friss bagett),
  + 2x 1,5L ásványvíz
  + 4x Gulyás (délután)
  + \*4x BCK Streetball 2019 póló (\**csak az online nevezett és befizetett csapatok*)
* A streetball torna részvételi díja:
  + **24 Eur/csapat** előregisztráció, **Július 28-ig**, online fizetéssel \*
  + **30 Eur/csapat** Augusztus 10.-án a **helyszínen**!

, amennyiben az előregisztráció megtörtént, de a klub számlájára a befizetés Július 28-ig nem érkezik meg a helyszínen 30 Eur a nevezési díj. Amennyiben az online nevező csapat nevezési díja Július 28 és Augusztus 8 közt érkezik a számlánkra a nevezés érvényes viszont a csapat pólókat nem tudjuk már garantálni.

# Torna szabályzata és hasznos információk

A torna pontos helye: **Školská 2248/16, 946 03 Kolárovo, Slovensko**

**GPS: 47.913595, 17.992007**

A torna 9:00-órakor kezdődik. Először az alapszakasz mérkőzéseit bonyolítjuk le két blokkban. A tervezet szerint 13 óráig (*csapatok számától függ*), a két blokk közti szünetben tarjuk meg zsákolóversenyt (*kb. 11 óra magasságában*). Az alapszakasz után az ügyességi versenyek közül következik először a 3 pontos dobó verseny majd az "[AmoeBall](https://www.youtube.com/watch?v=u4ZgdXoEnNA&t=1s)". Ezt követően negyeddöntők, elődöntők és a döntők az U18 és a 18+ kategóriákban. A 33+ kategóriában a döntőt az ügyességi játékok előtt lebonyolítjuk.

A helyszínen minden csapatnak be kell jelentkeznie. A bejelentkezéskor csapat fotót készítünk, melyet minden csapat kapitánya a regisztrációkor megadott e-mail címre megkap majd. Az ügyességi játékok előtt, az alapszakasz mérkőzéseit követően készítünk egy nagy csoportképet is, melyhez mindenkit felkérünk a "szereplésre".

Az eseményen kép és videó felvétel készül. Az általános feltételek elfogadásával a játékosok elfogadják, hogy a BC Knives a készült anyagot felhasználhatja a helyi médiákban valamint a klub internet oldalán, illetve az esemény facebook oldalán.

# BCK STREETBALL ÁLTALÁNOS SZABÁLYZAT

* A Streetball tornára nevezett csapatok **játékosai közül legfeljebb ketten** lehetnek regisztrált játékosok (második, első illetve extra liga)!
* Aki nem képes a **FAIR PLAY** szabályai szerint játszani, az ne vegyen részt a rendezvényen!
* **A pályafelügyelő nem bíró, de** a jelzett vitás esetekben dönt, szabálytalanság esetén elbírálhatja a felmerülő helyzeteket. Minden pályán a staff csapat két tagja lesz jelen, pontokat jegyezzük és a szabályok betartását követjük.
* A Streetball **3-3 elleni** játék. Minden csapat **3+1** főből áll! Akkor lehet **cserélni**, amikor a csapat a **labdát birtokolja**.
* Minden csapat **csak egy kategóriában** versenyezhet és minden nevezett **játékos csak** **egy csapat tagja** lehet!
* Minden csapat **minimum 3 fővel kezdheti el és fejezheti be** a játékot. A torna alatt **csapattag nem cserélhető ki másra és új nem állhat be, ha nincs nevezve**! Amennyiben a csapat létszáma a torna során (akár mérkőzés közben, pl. sérülés) 2 főre csökken, a szervezők a csapatot diszkvalifikálják. Számukra a verseny befejeződött és az elért eredményeik alapján értékeljük ki.
* A kezdő csapatot **sorsolással** (pénzfeldobással) a pályafelügyelő dönti el, vagy a csapattagok egymás közt (kő-papir-olló) döntik el.
* Minden egyes **kosár után** automatikusan **változik a labdát birtokló csapat**.
* **Kosár utáni labda birtoklás váltás** esetén az ellenféllel **kezeltetni kell a labdát** a 2 pontos vonalon kívül. Ahhoz, hogy egy csapat érvényes kosarat tudjon elérni legalább ketten kell, hogy érintsék a labdát, **tehát kezeltetés után és kosárra dobás előtt egy passznak lennie kell. A** **3 másodperces szabály nincs!**
* Védő lepattanó után a labdát ki kell vinni vagy passzolni a 2 pontos vonalon kívülre. Ebben az esetben passz nem szükséges érvényes kosár szerzéshez.
* A támadó csapat **30 másodpercen belül** el kell, hogy dobja a labdát. Szándékos idő húzás esetén a pálya felügyelő a másik csapatnak ítélheti a labdát.
* Minden kosár **1 pontot ér**, kivéve a köríven kívüli dobás, ami **2 pontot** ér. A hölgyek pontjai ugyanígy számítanak a versenyben.
* A mérkőzés **12 pontig vagy 10 percig tart**, futó órával. Amennyiben a mérkőzés 10 percnyi játék idő leteltekor **döntetlen**, úgy a **"hirtelen halál" dönt**. A kezdő csapatot itt is a pálya felügyelő sorsolással dönti el (pénz feldobással), vagy a csapat kapitányok egymás közt (kő-papir-olló).
* **Aki ellen elkövetik a faultot, az mondja be**. A sportszerűség itt is nagyon fontos! Ha a faultolt után a játékos **érvényes kosarat szerez, úgy az számít, nincs büntető dobás!** Dobás közbeni fault után - amennyiben nem ment be a labdát birtokló csapatnak ki kell vinnie a 2 pontos vonalon kívülre, majd kezeltetni kell a labdát és folytatódat a játék. **Amennyiben fault esetén cserélődik a támadó fél a labdát a támadás előtt kezeltetni kell az ellenféllel** (check).
* Az **első szándékos szabálytalanság után figyelmeztetés jár**, a **második után** a vétkes játékost **ki kell zárni** a mérkőzésből.
* **Szándékosan sérülést okozó fault** esetén a szervezők **kizárhatják** a fault okozó **csapatot** a tornából! Az addig elért eredményük alapján értékelik ki.
* **Verekedés esetén** mindkét csapatot **ki kell zárni** a streetball verseny sorozatból!
* A fent említett egyéb kérdésekben a **kosárlabdázás versenyszabályai** a mérvadóak.

## A torna menete és a továbbjutás feltételei

Az alap szakasz lebonyolításához alapvetően két módszert alkalmazhatunk:

**1. Round-robin V1** - az alap szakaszban a saját csoportjában. A csoportból a **legeredményesebb** **négy** **csapat** jut tovább a negyeddöntőkbe. A negyeddöntőket az elődöntő majd a döntők követik. Amennyiben több csoport képződik a negyeddöntőket "keresztben" játsszák a továbbjutó csapatok. **Amennyiben az adott kategóriában egy csoportban versenyeznek a csapatok, az alap szakasz végeztével a szervezők az eredmények alapján egyenesen győztest hirdetnek.**

**2. Round-Robin V2** - Amennyiben valamelyik kategóriában 4 csoport képződik **nyolcad döntős** modell alapján jutnak tovább minden csoportból a csapatok. Szintén a **legeredményesebb négy csapat** jut tovább, viszont a **nyolcad döntőkben egyenes kieséssel** négy-négy csapat jut tovább a negyeddöntőkbe. Amennyiben az adott kategóriában egy csoportban versenyeznek a csapatok, az alapszakasz végeztével a szervezők az eredmények alapján egyenesen győztest hirdetnek.

*, a torna kezdetekor közöljük a versenyzőkkel, hogy melyik rendszer alapján zajlik a torna.*

A jelentkező csapatok számától nagyban függ a rendszer. A tervezet szerint:

* U18 két csoportban V1-es modell alapján
* 18+ kategóriában egy vagy két csoportban a V1-es modell alapján.
* 33+ kategóriában egy vagy két csoportban a V1-es modell alapján.

Az adott kategóriákba a csapatokat véletlenszerűen sorsoljuk, "kalap" módszerrel. Minden csapat egyedi sorszámot kap, melyből adott mennyiséget húzunk az adott csoporthoz a torna reggelén.

A **csoportból a továbbjutások**, illetve egyenes győztes hirdetéskor a továbbjutás (győztes) a **csapat elért pontszámai alapján dől el**. **A nyertes csapat minden mérkőzésért 2 pontot** kap az összesítésben. Pont azonosság esetén, a továbbjutót, győztes csapatot az összes adott és kapott pontjaik alapján határozzák meg a szervezők.  
Értsd: *Összes dobott kosár mínusz összes kapott kosár értékét számítjuk, amely csapatnál ez az érték magasabb, az győz illetve jut tovább. Amennyiben ezen értékelés alapján is döntetlen lenne az eredmény, az érintett csapatok egymás ellen játszott mérkőzésnek a végeredménye a mérvadó.*

# 3 POINT SHOTS ("hárompontos dobó verseny") szabályai

A versenyre a nevezés díja szintén 5€/fő.

A 3 pontos vonalon kívül **5 helyről 3 labdát kell** el-, illetve **bedobnod 30 másodperc alatt**. Aki a legtöbb pontot dobja be, az nyer.

**Holtverseny esetén "szétdobás" van**. Addig dobnak az első helyen végzett versenyzők ugyanezen szabályok szerint, amíg eldől a verseny.

A verseny győztesét illeti az idei "3pts shot champion" cím, a vele járó kupával és értékes díjakkal.

# SLUM DUNK ("zsákolóverseny") szabályai

A versenyre a nevezési díj 3€/fő.

A közönségből és staffból 5 fős zsűri pontozza a zsákolásokat, 0-tól 10-ig.

Minden versenyző 3 zsákolása lesz pontozva (körönként egy), minden zsákolás bemutatására 3 lehetőség van. A versenyzők nevezési sorrendben kezdik meg az egyes köröket.

Amennyiben a jelentkezők száma több mint 3, a verseny egy selejtező körből és egy döntő körből áll. A selejtező során mindenkinek egy érvényes zsákolása lesz pontozva. A döntőben a 3 legeredményesebb továbbjutó versenyez, ahol két körből 2 eredményes zsákolást pontoz a zsűri.

Aki az első körökön továbbjut és a legtöbb pontot éri el a második körben, illetve egy körös modell esetén a legtöbb pontot éri el, az lesz a 2019-es év zsákoló verseny bajnoka! Őt illeti a "BCK 2019 Slam Dunk Champion" cím, a vele járó kupa és értékes díjak.

# AMOE-BALL a "büntetős amőba"

A versenyre a regisztrációs díj 3€/fő.

A selejtező során páros versenyről van szó, ahol a két versenyző egymás ellen játszik. A párokat sorszám alapján a helyszínen sorsoljuk ki.

Minden nevezőt egyszer sorsolunk párjához a versenyben, tehát több körben nem vehet részt.

A játékot két palánkon, egy időben játsszuk. A kosárlabda pálya közepén a felező vonalnál lesz kialakítva egy 3x3-as amőba mező. Az amőbához az "első" játékos részére az "X" jel a hazai csapat kispadjánál lesz elkészítve, a "második" játékos számára az "O" jel az idegenben játszó csapat kispadjánál lesz elkészítve. A felező vonalnál vannak elkészítve a kosárlabdák mindkét versenyző részére.

A két versenyző a pálya közepéről indul egyszerre, ekkor indul az időmérés is. Felvesz egy labdát az oldalvonalnál, elfut a kosárig, sikeres dobásnál felvehet egy "jelet" és elhelyezheti az amőba mezőben. Vagy a levehet egy jelet az ellenfél mezőjéből, de mindig csak egy jelet mozdíthat meg. Majd mehet a következő labdáért, illetve amőba pontért. Az ellenfél jelét egymást követően csak kétszer veheti le a másik játékos, harmadik alkalommal saját jeléből kell a mezőben elhelyeznie egyet. **A fordulót az a játékos nyeri aki előbb megnyeri az amőbát!**

A fordulók győztes versenyzői idejükkel jutnak tovább a döntőbe. A fordulók győztesei közül a két leggyorsabb játssza majd a döntőt. Az "AmoeBall 2019" győztese a döntőben nyertes játékos, ezzel kiérdemli a "AmoeBall Champion" címet, a velejáró trófeát és az értékes díjakat.

Tanulságos és szórakoztató megnézni a teszt videónkat:   
<https://youtu.be/u4ZgdXoEnNA>

**A szervezők a szabálymódosítás jogát fenntartják!**