



Ministerstwo
Sportu i Turystyki



Komunikat organizacyjny

XLVIII Igrzyska Dzieci XXI Igrzyska Młodzieży Szkolnej i XX Licealiada w Koszykówce 3x3 dziewcząt i chłopców



Rumia 11 grudnia 2019r.

Organizator : Wojewódzki Szkolny Związek Sportowy w Gdańsku

Powiatowy Zespół Placówek Oświatowo – Wychowawczych w Wejherowie

Miejsce: Hala Miejskiego Ośrodka Sportu i Rekreacji w Rumi
ul. Mickiewicza 49

Odpowiedzialny – Bartłomiej Woźniak tel. 501 642 855

Godzina: 9³⁰ – weryfikacja dla Igrzysk Dzieci
i Igrzysk Młodzieży Szkolnej
10⁰⁰ – rozpoczęcie rozgrywek ID i IMS

12⁰⁰ – weryfikacja dla Licealiady

12³⁰ – rozpoczęcie rozgrywek dla Licealiady



Udział: Drużynę stanowią uczniowie jednej szkoły urodzeni w latach:
Igrzyska Dzieci – 2008 i młodsi,
Igrzyska Młodzieży Szkolnej – 2006 i Licealiada: 2003-2004

1. Uczestnictwo

- w zawodach startują reprezentacje szkolne, oddzielnie dziewcząt i chłopców
- zespół składa się 3 zawodników grających w polu plus 1 rezerwowy

2. Przepisy gry

1. Każdy mecz odbywa się na połowie boiska na jeden kosz. Przerywana łukowa linia, odległa od pionowej osi symetrii tablicy o 6,25 m, dzieli boisko na strefę rzutów za 1 pkt (wewnątrz linii) i strefę rzutów za 2 pkt. (na zewnątrz linii).
2. Wymiar boiska to połowa boiska do koszykówki, bądź **wymiar 9x9 m.**
3. O rozpoczęciu meczu przez daną drużynę decyduje losowanie.

4. Każdy mecz trwa do zdobycia 12 punktów lub 7 minut.

5. Obowiązuje wysokość koszy – 3.05 m, w Igrzyskach Dzieci – 2.60 m
6. W Igrzyskach Dzieci gramy piłką o rozmiarze 5 (zarówno dziewczęta jak i chłopcy)
7. W Igrzyskach Młodzieży Szkolnej gramy piłką o rozmiarze: **dla dziewcząt - 5,**
dla chłopców - 6.
8. W Licealiadzie gramy piłką o rozmiarze 6 (zarówno dziewczęta i chłopcy)
9. Zmiana posiadania piłki następująca po sytuacji martwej piłki (faul, aut) musi się rozpocząć wymianą piłki pomiędzy zawodnikami obrony i ataku za łukiem na szczycie boiska („check ball”)
10. Po straconym koszu nie gramy "check ball", tylko z wyprowadzeniem piłki za łuk (wy kozłowanie albo podanie)
11. Zabronione jest dobijanie piłki zebranej po rzucie zawodnika z przeciwnej drużyny.
12. Drużyna podlega karze za faule drużyny po tym, jak popełniła 6 fauli. Zawodnicy nie mogą być wykluczeni z gry z powodu liczby popełnionych fauli osobistych.
13. Siódmy, ósmy i dziewiąty faul zawsze będzie karany dwoma rzutami wolnymi, kolejne faule karane są dwoma rzutami wolnymi oraz posiadaniem piłki
14. Faule popełnione w trakcie akcji rzutowej w polu wewnątrz łuku będą karane jednym (1) rzutem wolnym, podczas gdy faule popełnione w trakcie akcji rzutowej z pola za łukiem karane będą dwoma (2) rzutami wolnymi.
15. Faule popełnione w trakcie akcji rzutowej, po której piłka wpada do kosza po rzucie z gry, karane są dodatkowym jednym (1) rzutem wolnym lub dwoma gdy rzut był zza łuku
16. Wszystkie faule techniczne zawsze są karane jednym (1) rzutem wolnym i posiadaniem piłki, a faule niesportowe dwoma (2) rzutami wolnymi i posiadaniem piłki. Po ostatnim rzucie wolnym wynikającym z kary za faul techniczny lub niesportowy gra zostanie kontynuowana poprzez wymianę piłki za łukiem, na szczycie boiska.
17. Nie przyznaje się rzutów wolnych po faulu w ataku.
18. Po każdym niecelnym rzucie z gry lub ostatnim rzucie wolnym (z wyjątkiem tych, po których przysługuje posiadanie piłki):
 - Jeżeli drużyna ataku zbiera piłkę, to może kontynuować grę w celu zdobycia punktów z gry bez wyprowadzania piłki za łuk,
 - Jeżeli drużyna obrony zbiera piłkę, musi ją wyprowadzić za łuk (poprzez wy kozłowanie jej lub podanie do partnera).
19. Każda drużyna ma prawo do jednej przerwy na żądanie. Jakikolwiek zawodnik bądź trener może poprosić o przyznanie przerwy na żądanie podczas sytuacji martwej piłki.
20. Wszystkie przerwy na żądanie trwają 30 sekund.
21. W przypadkach spornych obowiązuje rzut sędziowski.
22. Jedynie kapitan zespołu upoważniony jest do wystąpienia w imieniu drużyny we wszystkich sprawach i sporach.
23. Jeżeli w regulaminowym czasie mecz zakończy się remisem, to w dogrywce drużyna jako pierwsza zdobędzie 2 punkty wygrywa mecz

3. Punktacja:

Za wygrane spotkanie drużyna otrzymuje 2 punkty, za przegrane 1 punkt, za walkower 0 punktów.

O kolejności zespołów decydują :

1. większa liczba zdobytych punktów
2. jeżeli dwie (2) lub więcej drużyn ma równą liczbę punktów po rozegraniu wszystkich meczów w danej grupie, to o kolejności miejsc decyduje (-ą) wynik (-i) meczu (-ów) pomiędzy tymi drużynami. Jeżeli liczba punktów w meczach pomiędzy tymi drużynami wciąż jest taka sama,



klasyfikację ustala się według poniższych zasad, w następującej kolejności:

- a. decyduje różnica koszy pomiędzy zdobytymi a straconymi w meczach pomiędzy zainteresowanymi drużynami.
- b. decyduje większa liczba koszy zdobytych w meczach pomiędzy zainteresowanymi drużynami.
- c. decyduje większa różnica koszy zdobytych do straconych we wszystkich meczach w turnieju.
- d. decyduje większa liczba koszy zdobytych we wszystkich meczach w turnieju.

Do weryfikacji przedstawić należy aktualne legitymacje szkolne oraz zgłoszenie wygenerowane z Systemu SRS.

Bez wypełnionych prawidłowych zgłoszeń na zawody / wydruk SRS / zawodnicy lub zespoły nie mogą być dopuszczeni do imprezy.

Uczeń nie może być dopisany odręcznie na wygenerowane zgłoszenie z SRS-u.

Koszty organizacji finału pokrywa Wojewódzki Szkolny Związek Sportowy ze środków Urzędu Marszałkowskiego Województwa Pomorskiego i MSiT.

Koszty dojazdu szkoła pokrywa we własnym zakresie.

Serdecznie zapraszamy na naszą stronę internetową www.wszs.pomorze.pl oraz na Facebooka, gdzie znajdą państwo wszystkie informacje dotyczące organizowanych przez nas zawodów.

Adres - wojewódzki Szkolny Związek Sportowy w Gdańsku
Ul. GDYŃSKICH KOSYNIERÓW 11, 80-866 GDANSK
TEL. 58/301-99-45, Zbigniew Gajewski tel.605 600 251, Urszula Górka 601 348 843
E-MAIL: biuro@wszs.pomorze.pl