



Regulamin

Igrzyska Młodzieży Szkolnej w koszykówce 3x3 w roku szkolnym 2022/2023

Szkoły przystępujące do współzawodnictwa muszą się zarejestrować przez system rejestracji szkół srs.szs.pl.

1. Cel zawodów:

- Popularyzacja gier zespołowych wśród młodzieży szkolnej;
- Ocena poziomu sportowego szkół;
- Wyłonienie Mistrza Miasta Tczewa oraz reprezentacji na zawody powiatowe.

2. Organizator:

Tczewskie Centrum Sportu i Rekreacji Sp. z o.o. z siedzibą w Tczewie przy współudziale Szkoły Podstawowej nr 5 w Tczewie oraz UKS „Piątka” przy SP 5 w Tczewie.

3. Termin i miejsce:

- **Dziewczeta** – 8.11.2022 r. (wtorek) godzina 9:00, sala sportowa w Szkole Podstawowej nr 5 przy ul. Obrońców Westerplatte 18 w Tczewie
- **Chłopcy** – 10.11.2022 r. (czwartek) godzina 9:00, sala sportowa w Szkole Podstawowej nr 5 przy ul. Obrońców Westerplatte 18 w Tczewie

4. Uczestnictwo:

- a) w zawodach biorą udział drużyny dziewcząt i chłopców.
- b) **drużynę stanowią uczniowie jednej szkoły podstawowej urodzonych w 2008 i 2009 roku.** Zespół liczy:
 - 3 dziewczynki + 1 zawodniczka rezerwowa,
 - 3 chłopców + 1 zawodnik rezerwowi,
 - obowiązuje ten sam skład przez cały turniej.

5. Zgłoszenia:

- Dokumentem stwierdzającym dopuszczenie do zawodów jest „Zgłoszenie” do zawodów wygenerowane z Systemu Rejestracji Szkół, podpisane przez dyrektora szkoły i nauczyciela;
- Podstawą do sporządzenia w/wym. Zgłoszenia zawierającego imienną listę uczniów dopuszczonych do zawodów jest aktualna dokumentacja o badaniach profilaktycznych, z adnotacją o kwalifikacji ucznia do określonej grupy **oraz posiadanie zgody rodziców na udział w zawodach oraz publikację wizerunku i upublicznienie danych;**
- Do zawodów dopuszczeni są uczniowie bez dodatkowych badań lekarskich, posiadający grupę dyspenseryjną A, As lub B i Bk, uczestniczący czynnie w zajęciach wychowania fizycznego;
- Każdy zawodnik musi posiadać ważną legitymację szkolną (przedłużoną, ostemplowaną i podpisaną) oraz kompletny strój Sportowy;
- Wymagane dokumenty (Zgłoszenie, legitymacje szkolne) należy przedłożyć organizatorowi zawodów przed zawodami w trakcie odprawy weryfikacyjnej;
- Bez wymaganego Zgłoszenia zespół nie zostanie dopuszczony do zawodów.

6. Przepisy gry:

- mecze są rozgrywane na boisku do koszykówki 3x3 z jednym koszem (wysokość – 3,05 m), boisko musi mieć wyznaczoną linię rzutów wolnych (5,80 m), linię rzutów za 2 punkty (6,75 m) oraz „półkole bez szarzy” pod koszem; można używać połowy tradycyjnego boiska do koszykówki,
- **trener nie może przebywać w obrębie boiska ani komunikować się zdalnie z trybun,**
- rozgrywki dziewcząt i chłopców powinny odbywać się oficjalną piłką do gry w koszykówkę 3 x 3 o rozmiarze 6 dla dziewcząt, natomiast 7 dla chłopców,
- zespół sędziowski składa się z 1 lub 2 sędziów boiskowych oraz sędziów stolikowych,
- rzut monetą zdecyduje o tym, której drużynie przyznane zostanie posiadanie piłki na rozpoczęcie meczu, drużyna, która wygra losowanie ma prawo wybrać posiadanie piłki na rozpoczęcie meczu lub przed rozpoczęciem ewentualnej dogrywki,
- czas gry wynosi 7 minut, zegar czasu gry będzie zatrzymywany podczas sytuacji martwej piłki oraz podczas rzutów wolnych,
- drużyna musi oddać rzut do kosza w ciągu 12 sekund; gra na zwłokę lub zaniechanie aktywnej gry jest błędem, jeżeli boisko nie jest wyposażone w zegar odmierzający czas do rzutu i drużyna nie stara się zakończyć akcji rzutem do kosza, sędzia udziela tej drużynie ostrzeżenia rozpoczynając odliczanie ostatnich pięciu (5) sekund akcji,
- drużyna, która zdobędzie jako pierwsza 15 lub więcej punktów wygrywa mecz przed upływem czasu (dotyczy regulaminowego czasu gry),
- jeżeli na koniec regularnego czasu gry wynik pozostaje nierozstrzygnięty, zostanie rozegrana dogrywka; przed rozpoczęciem dogrywki będzie miała miejsce jedynominutowa przerwa,
- drużyna, która jako pierwsza zdobędzie 2 punkty w dogrywce, wygrywa mecz,
- drużyna podlega karze za faule drużyny po tym, jak popełniła 6 fauli, faule popełnione w trakcie akcji rzutowej w polu wewnątrz łuku będą karane jednym rzutem wolnym, a popełnione w trakcie akcji rzutowej z pola za łukiem będą karane dwoma rzutami wolnymi,
- faule popełnione w trakcie akcji rzutowej, po której piłka wpada do kosza po rzucie z gry, karane są dodatkowym jednym rzutem wolnym lub dwoma (gdy rzut był zza łuku),
- siódmy, ósmy i dziewiąty faul drużyny zawsze będzie karany dwoma rzutami wolnymi, kolejne faule karane są dwoma rzutami oraz posiadaniem piłki,
- nie przyznaje się rzutów za faul w ataku,
- zmiana posiadania piłki przez którąkolwiek z drużyn, następująca po sytuacji martwej piłki (aut, faul), musi rozpocząć się wymianą piłki (pomiędzy zawodnikami obrony oraz ataku) za łukiem, na szczycie boiska (tzw. check ball),
- za faul techniczny przyznaje się jeden rzut wolny,
- za faul niesportowy przyznaje się dwa rzuty wolne,
- po ostatnim rzucie wolnym wynikającym z kary za faul techniczny lub niesportowy gra zostanie kontynuowana poprzez wymianę piłki za łukiem, na szczycie boiska (tzw. check ball);
- po celnym rzucie z gry lub ostatnim rzucie wolnym grę wznowia drużyna, która nie zdobyła punktów, poprzez wykoślowanie lub podanie piłki do partnera znajdującego się poza łukiem,
- przeciwnik może bronić podczas wyprowadzania lub podawania piłki za łuk (poza „półkolem bez szarzy”),
- po niecelnym rzucie z gry lub ostatnim rzucie wolnym, jeśli drużyna ataku zbierze piłkę, może kontynuować grę; jeśli drużyna obrony zbierze piłkę to musi wyprowadzić ją za łuk,
- po przechwyceniu lub zablokowaniu piłki należy wyprowadzić piłkę za łuk,
- w sytuacji rzutu sędziowskiego piłkę przyznaje się drużynie obrony,
- zawodnik, który popełni dwa faule niesportowe zostaje zdyskwalifikowany, drużynie przeciwnej przyznaje się dwa rzuty wolne i posiadanie piłki,
- zawodnik, który popełnił dwa (2) faule niesportowe (nie ma zastosowania do fauli technicznych) zostanie zdyskwalifikowany przez sędziów z udziału w meczu i może zostać zdyskwalifikowany z całego wydarzenia przez organizatora.
- zmiany mogą być dokonane przez którąkolwiek z drużyn, podczas gdy piłka staje się martwa, przed wymianą piłki pomiędzy zawodnikami drużyny ataku i obrony (tzw. check-ball) lub przed rzutem wolnym; zmiany mogą odbywać się jedynie poza linią końcową, naprzeciwko kosza i nie wymagają one jakiegokolwiek działania ze strony sędziów,
- każda drużyna ma prawo do jednej, 30-sto sekundowej, przerwy na żądanie; jakkolwiek zawodnik może poprosić o przyznanie przerwy na żądanie podczas sytuacji martwej piłki,

7. Punktacja:

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

O kolejności zespołów decydują kolejno:

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 (-a) 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 większa różnica koszy zdobytych do straconych 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 danej grupie.
- d) decyduje większa liczba koszy zdobytych we wszystkich meczach w danej grupie.

Jeżeli powyższe zasady w dalszym ciągu nie dają rozstrzygnięcia, klasyfikację końcową ustala się w drodze losowania.

Jeżeli jedna (1) lub więcej drużyn zostaje sklasyfikowanych na którymkolwiek etapie zasad podanych powyżej, to procedury z punktu 2 stosuje się ponownie w stosunku do pozostałych niesklasyfikowanych drużyn.

8. Nagrody:

Zwycięski zespół otrzyma puchar na własność i pamiątkowe dyplomy dla wszystkich zespołów ufundowane przez organizatora.

9. Postanowienia końcowe:

- Organizator nie ponosi odpowiedzialności za rzeczy zaginione, szkody osobowe, rzeczowe, majątkowe i in. powstałe przed, w trakcie i po zakończeniu turnieju;
- Organizator/współorganizator zabezpieczy szatnie dla zawodników;
- **Opiekunowie młodzieży zapewniają udział reprezentacji szkoły w ceremoniach otwarcia i zakończenia zawodów;**
- W trakcie zawodów organizator zapewnia pomoc medyczną;
- Organizator nie ponosi odpowiedzialności za bezpieczeństwo młodzieży w drodze do i z miejsca zawodów;
- Organizator nie pokrywa kosztów dojazdu na zawody i powrotu;
- Opiekun/trener jest zobowiązany do nadzoru nad zawodnikami przez cały czas trwania zawodów;
- Uczestnicy zawodów zobowiązani są do bezwzględnego przestrzegania ładu, porządku i zasad bezpieczeństwa w miejscu przeprowadzania imprezy (dotyczy całego obiektu - np. sala gimnastyczna, boisko, WC, korytarz, szatnie i in. miejsca);
- Uczestnicy są zobowiązani do zachowania się na zawodach zgodne z "etyką sportowca". W przypadku niesportowego zachowania uczestników (zawodników, opiekuna, osób towarzyszących) organizator ma prawo wykluczenia ich z zawodów;
- Kwestie sporne rozstrzyga organizator. Decyzje sędziego są ostateczne;
- Każdy uczestnik zawodów akceptuje warunki niniejszego Regulaminu oraz wyraża zgodę na wykorzystywanie i przetwarzanie swoich danych osobowych oraz wizerunku zgodnie z RODO przez organizatora oraz w kanałach dystrybucji elektronicznej i lokalnych mediach zgodnie z treścią dołączonego do niniejszego Regulaminu załącznika;
- Organizator zastrzega sobie prawo wprowadzenia zmian w Regulaminie zawodów;
- W sprawach nieuregulowanych niniejszym regulaminem zastosowanie mają postanowienia WSZS w Gdańsku określone w Kalendarzu Imprez Sportowych na rok 2022/2023 (dostępny na stronie internetowej www.wszs.pomorze.pl).

Do wiadomości:

1. SP Miasta Tczewa,

SPECJALISTA
ds. organizacji imprez sportowych
TCSiR Sp. z o.o. z siedzibą w Tczewie
Wojciech Tocewicz