



KOSZYKÓWKA 3X3

Szkoły przystępujące do współzawodnictwa są zobowiązane zarejestrować się do się przez system rejestracji szkół - www.srs.szs.pl zgodnie z kalendarzami wojewódzkimi do **30.09.2026**.

I – UCZESTNICTWO

- w zawodach startują reprezentacje szkół oddzielnie dziewcząt i chłopców
- drużyna składa się z 4 zawodników (3 zawodników na boisku + 1 zawodnik)
- drużynę stanowią uczniowie jednej szkoły..

II – KATEGORIA WIEKOWA

IGRZYSKA MŁODZIEŻY SZKOLNEJ – rocznik > 2012/2013

III – PRZEPISY GRY

- mecze są rozgrywane na boisku do koszykówki 3x3 z jednym koszem. Kosz zawieszony jest na wysokości 305 cm, boisko musi mieć wyznaczoną linię rzutów wolnych (5,80 m), (mecze za zgodą organizatora mogą być rozgrywane na koszu zawieszonym na wysokości 260 cm – w tym wypadku odległość rzutów wolnych od tablicy wynosi 4m), linię rzutów za dwa punkty (6,75) oraz „półkole bez szarży” 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 piłką do gry w koszykówkę o rozmiarze 6, przeznaczoną do gry w koszykówkę 3x3 (żółtoniebieską),
- zespół sędziowski składa się z 1 lub 2 sędziów boiskowych oraz sędziów stolikowych,
- rzut monetą decyduje 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 8 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 z 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 21 lub więcej punktów wygrywa mecz przed upływem czasu (dotyczy regulaminowego czasu gry),
- jeżeli na koniec regularnego czasu gry wynik pozostaje nie rozstrzygnięty, zostanie rozegrana dogrywka; przed rozpoczęciem dogrywki będzie miała miejsce jednogminutowa przerwa,
- drużyna, która jako pierwsza zdobędzie 2 punkty w dogrywce, wygrywa mecz,
- drużyna przegrywa mecz walkowerem, jeśli o wyznaczonej godzinie rozpoczęcia meczu, nie stawia się na boisku, z 3 zawodnikami gotowymi do gry,
- w przypadku walkowera, wynik meczu zostaje zapisany jako W-0 lub 0-W (gdzie „W” oznacza wygraną). Kiedy oblicza się średnią zdobytych punktów przez drużynę zwycięską, wynik tego meczu nie jest brany pod uwagę, natomiast obliczając średnią zdobytych punktów drużyny przegranej, wynik tego meczu zaliczany jest jako 0 punktów,
- drużyna przegrywa mecz wskutek braku zawodników, jeżeli opuszcza boisko przed zakończeniem meczu lub wszyscy zawodnicy tej drużyny są kontuzjowani lub zostali dyskwalifikowani,
- w przypadku przegranej wskutek braku zawodników, drużyna zwycięska może wybrać utrzymanie wyniku meczu w momencie przerwania gry lub wygraną walkowerem, podczas gdy liczba punktów drużyny przegrywającej będzie wynosić 0 w obydwu przypadkach.

W przypadku, gdy drużyna wygrywająca wybierze walkower, wynik meczu nie będzie brany pod uwagę do obliczania średniej zdobytych punktów tej drużyny,

- drużyna podlega karze za faule drużyny po tym, jak popełniła 6 fauli, faule popełnione w trakcie akcji rzutowej w polu wewnątrz łuk 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,
- 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,
- wszystkie faule niesportowe liczone są jako dwa faule przy obliczaniu fauli drużyny,
- po ostatnim rzucie wolnym wynikającym z kary za faul techniczny gra zostanie kontynuowana poprzez wymianę piłki za łukiem, na szczycie boiska (tzw. check ball),
- drugi faul niesportowy zawodnika karany jest 2 rzutami wolnymi i posiadaniem piłki,
- po celnym rzucie z gry lub ostatnim rzucie wolnym grę wznowia drużyna, która nie zdobyła punktów, poprzez wykoźlowanie lub podanie piłki do partnera znajdującego się poza łukiem,
- przeciwnik może bronić podczas wyprowadzania lub podawania piłki poza łuk (poza „półkolem bez szarży”),
- 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 poza łuk,
- po przechwyceniu lub zablokowaniu piłki należy wyprowadzić piłkę za łuk,
- w sytuacji rzutu sędziowskiego piłkę przyznaje się drużynie obrony,
- zawodnik, który popełnił dwa (2) faule niesportowe (nie ma zastosowania do fauli technicznych) zostanie zdyskwalifikowany przez sędziów z udziału meczu i może zostać zdyskwalifikowany z całego wydarzenia 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 wolnym; zmiany odbywać się jedynie poza linią końcową, naprzeciwko kosza i nie wymagają one jakiegokolwiek działania ze strony sędziów,
- każda drużyna ma prawo do jednej, 30-sekundowej przerwy na żądanie podczas sytuacji martwej piłki.

IV – PUNKTACJA

Klasyfikację drużyn ustala się na podstawie punktów, zgodnie z zapisem zwycięstw i porażek, a mianowicie jeden (1) punkt za wygrany mecz, zero (0) punktów za każdy przegrany mecz (włącznie z przegranymi wskutek braku zawodników).

O kolejności zespołów decydują kolejno:

- Najwięcej zwycięstw (lub współczynnik zwycięstw w przypadku nierównej liczby gier przy porównaniach drużyn z różnych grup).
- Porównanie wyników meczów pomiędzy zainteresowanymi drużynami (pod uwagę brane są jedynie zwycięstwa/porażki, a postępowanie to ma zastosowanie jedynie do ustalenia klasyfikacji wewnątrz grupy),
- Największa średnia zdobytych punktów (z wyłączeniem wyników spotkań wygranych walkowerem).

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

UWAGA

Zgoda na start w wyższej kategorii wiekowej (rocznik 2014) do pobrania na stronie srs.szs.pl zakładka <https://srs.szs.pl/zawodnicy> . Kafelek koloru czerwonego „ZK”

Uczeń szkoły w jednym roku szkolnym może reprezentować szkołę tylko w jednej kategorii wiekowej.

Rozgrywki gminne i powiatowe mogą być sędziowane przez nauczycieli wychowania fizycznego. Każdy uczeń musi posiadać ważną legitymację szkolną.

Prawo reprezentowania szkoły mają uczniowie, którzy rozpoczęli w niej naukę nie później niż 1 października roku szkolnego 2026/2027 lub za zgodą organizatora. W wyjątkowych sytuacjach uczeń może posiadać inny dokument ze zdjęciem oraz zaświadczenie dyrektora szkoły potwierdzające tożsamość ucznia.

Każdy uczeń musi posiadać zgodę rodziców lub opiekunów prawnych na udział w zawodach. Zgodę należy zamieścić w Systemie Rejestracji Szkół – srs.szs.pl. Zgoda pozostaje w szkole.