

REGULAMIN

Mistrzostwa Miasta Dzieci i Młodzieży – KOSZYKÓWKA 3x3

TERMIN ZAWODÓW: 16 czerwca 2018 (w przypadku złych warunków atmosferycznych zawody rozegrane zostaną 19 czerwca na obiekcie OMEGA)

- godzina 9.00 - rocznik 2005 i młodsi (w przepisach zwani „młodszy”)

- godzina 10.30 – rocznik 2002-2004 (w przepisach zwani „starszy”)

ORGANIZATOR: Miejski Ośrodek Sportu i Rekreacji w Ostrowi Mazowieckiej

MIEJSCE: Ostrów Mazowiecka - Boisko przy SP 1 (ul. Partyzantów 39)

Zawody rozgrywane będą z podziałem na kategorie wiekowe (bez podziału na płeć):

- szkoły podstawowe rocznik 2005 i młodsi

- szkoły podstawowe roczniki 2002-2004 (7 klasa SP oraz II i III gimnazjum)

W każdej kategorii wiekowej szkoła może zgłosić maksymalnie dwie drużyny - chłopców, dziewcząt lub koedukacyjne

Drużyna składa się z czterech zawodników – trzech grających + rezerwowi

System rozgrywek – mecz każdy z każdym lub podział na grupy.

O systemie rozgrywek decyduje organizator przed rozpoczęciem zawodów.

PRZEPISY:

Format przepisów	- Czas niezatrzymywany – piłka rozmiar numer – 5 (młodszy) i 7 (starszy) - wyznaczony czas do rzutu - 24 sekundy (młodszy) i 12 sekund (starszy)
Skład drużyny	Czterech (4) zawodników (3 + 1 rezerwowi)
Czas gry	Czas gry 10 minut - czas niezatrzymywany - czas krótszy w przypadku osiągnięcia limitu punktowego przez jedną z drużyn (młodszy - 11 pkt, starszy - 15 pkt)
Dogrywka	Drużyna, która jako pierwsza zdobędzie dwa (2) punkty wygrywa mecz.
Punktacja	Jeden (1) i Dwa (2) punkty (rzut zza łuku)
Czas akcji	24 sekundy (młodszy), 12 sekund (starszy)
Limit punktów	11 punktów – SP; 15 punktów GP
Pierwsze posiadanie	Rzut monetą lub rzut zza łuku
Posiadanie po zdobytym koszu	Piłka dla drużyny broniącej. Wznowienie gry następuje bezpośrednio pod koszem. Piłkę należy wykoźlować lub podać za łuk (przy wyprowadzeniu piłki spod kosza uwzględniany jest błąd kroków).
Posiadanie po martwej piłce	„Sprawdzenie piłki”(zawodnik drużyny atakującej podaje piłkę do przeciwnika, który następnie wykonuje podanie powrotne). Wszystkie akcje rozpoczynają się zza łuku naprzeciwko kosza
Po przechwycie, stracie, zbiórce w obronie	Piłkę należy wykoźlować lub podać za łuk.
Po sytuacji rzutu sędziowskiego	Posiadanie dla drużyny broniącej.
Po faulu przy rzucie	Posiadanie dla drużyny atakującej (młodszy) - 1 rzut osobisty (starszy)
Limit fauli zawodnika	Nie obowiązuje

Limit fauli drużyny	5 faul drużyny – rzut osobisty; 9 faul drużyny – rzut osobisty + posiadanie piłki
Kara za faule po przekroczeniu limitu fauli przez drużynę	Brak
Zmiany zawodników	W sytuacji martwej piłki
Sędziowie boiskowi	Jeden sędzia boiskowy + stolikowy
Przerwy na żądanie	Jedna (1) przerwa 30 sekundowa dla drużyny zgłaszana przez zawodnika w sytuacji martwej piłki.
<i>Piłka jest uważana jako będąca „za łukiem” jeżeli zawodnik ataku będący w jej posiadaniu ma obie stopy poza linią rzutów za dwa punkty.</i>	
<i>We wszystkich przypadkach nie opisanych powyżej mają zastosowanie Oficjalne Przepisy Gry w Koszykówkę FIBA</i>	
<i>W sprawach nieuregulowanych lub spornych ostateczna decyzja należy do organizatora / sędziego</i>	