



Ministerstwo
Sportu i Turystyki



KOMUNIKAT ORGANIZACYJNY nr 1
FINAŁU KRAJOWEGO W
KOSZYKÓWCE 3x3 DZIEWCZĄT i CHŁOPCÓW
IGRZYSK DZIECI
NIDZICA – 11-13.06.2025

- 1. Organizatorzy:**
- Ministerstwo Sportu i Turystyki
 - Urząd Marszałkowski Województwa Warmińsko - Mazurskiego,
 - Warmińsko - Mazurski Szkolny Związek Sportowy w Olsztynie,
 - Gmina Nidzica,
 - Centrum Usług Wspólnych w Nidzicy,
 - Miejski Ośrodek Sportu i Rekreacji w Nidzicy,
 - Nidzicki Ośrodek Kultury.
 - Szkoła Podstawowa nr 1 im. Mikołaja Kopernika w Nidzicy.
- 2. Termin:**
- 11.06.25 r. – 13.06.25. r. rozpoczęcie zawodów 12.06. o godzinie 10:00
- 3. Miejsce:**
- rozgrywek: hala MOSiR w Nidzicy, ul. Polna 8.
- W-MSZS Olsztyn e-mail : wmszs@szs.olsztyn.pl tel : 517-661-045
Przewodniczący W-MSZS Dariusz Marchlewski tel: 607-213-029
- 4. Kontakt:**
- Artur Pacuszka – gospodarz zawodów tel. 664-499-235, e-mail: igor157@wp.pl
- 5. Uczestnictwo:**
- W zawodach biorą udział Mistrzowie Województw (w przypadku nie wywalczenia przez zespół gospodarza tytułu mistrza Województwa Warmińsko – Mazurskiego dopuszcza się jego udział w zawodach). Drużynę stanowią uczniowie jednej szkoły podstawowej urodzeni w 2012 i młodszy. Każda drużyna składa się z 4 zawodników (3 zawodników na boisku i zmiennik) oraz trenera i kierowcy.
- 6. Zgłoszenia:**
- Zgłoszenia zespołu do zawodów należy dokonać poprzez System Rejestracji Szkół (www.srs.szs.pl) **do dnia 23 .05.2025 r.** i później w dniu przyjazdu na zawody dostarczyć opieczetowane i potwierdzone podpisem przez Dyrekcję Szkoły i opiekuna zespołu.
- Potwierdzenie przyjazdu drużyny wraz z ilością osób (z informacją -ilością chłopców/dziewczynek, trener/trenerka – do zakwaterowania) należy koniecznie zgłosić na e-mail : wmszs@szs.olsztyn.pl do 23.05.2025 .*
- 7. Przyjazd ekip:**
- Przyjazd ekip w dniu 11 czerwca 2025 r. do godz. 18⁰⁰ (rozgrywki/mecze od 12.06.25 r.).
- 8. Weryfikacja:**
- Obowiązują dokumenty: zgłoszenie, o którym mowa w pkt. 6 oraz ważna legitymacja szkolna. Kwestię badań lekarskich określają: Rozporządzenie Ministra Zdrowia z dnia 24 sierpnia 2013 roku w sprawie świadczeń gwarantowanych z zakresu podstawowej opieki zdrowotnej (Dz. U. 2023 poz. 1427z dnia 26 lipca 2023

r.). Dokładny komunikat w sprawie wymaganych badań lekarskich dopuszczający młodzież szkolną do zawodów znajduje się na stronie internetowej Zarządu Głównego Szkolnego Związku Sportowego w Warszawie (www.szs.pl).

9.Finanse:

Każda ekipa pokrywa koszty zakwaterowania i wyżywienia.

Koszt zakwaterowania i wyżywienia -500 zł od osoby za pobyt -ponoszą uczestnicy
Kwotę za w wysokości 500 zł za każdego uczestnika należy wpłacić na konto :
Warmińsko-Mazurski Szkolny Związek Sportowy w Olsztynie PKO S.A o/Olsztyn
54 1240 5598 1111 0000 5030 9704 w terminie do dnia 23.05.2025 r. Istnieje możliwość wpłaty gotówką na miejscu po wcześniejszym uzgodnieniu z organizatorem.

Wpisowe 500 zł od zespołu wpłata na miejscu .

10.Zakwaterowanie :

Hotel Stadion -Nidzica ul. Polna 7

Hotel Kamieniczka -Nidzica ul. Plac Wolności 4

Hotel Zamek – Nidzica ul. Zamkowa 2

Ośrodek Rekreacyjno-Wypoczynkowy MOSiR -Natać Mała/k. Nidzicy

Ośrodek Gawra -Wikno/k. Nidzicy

Ośrodek Wikno Port -Wikno 12a /k. Nidzicy

Oplaty dotyczą WSZYSKICH uczestników również trenerów i kierowców.

Konferencja techniczna i weryfikacja uczestników dnia 11.06. o godzinie 19:00 w Hali Sportowej MOSiR Nidzica ul. Polna 8

11. Nagrody:

- każdy zespół otrzyma puchar i dyplom,
- 3 najlepsze zespoły otrzymują medale i nagrody rzeczowe,
- nagrody indywidualne dla najlepszych zawodniczek i zawodników
- nagrody rzeczowe dla najlepszej zawodniczki i zawodnika zespołu,
- nagrody rzeczowe dla trenerów.

12. 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 4 m), linię rzutów za 2 punkty (6,75 m) oraz „półkoło bezszarży” 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 (żółto-niebieską);
- 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 rozpoczęciu 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 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 21 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 jednogminutowa przerwa,
- drużyna, która jako pierwsza zdobędzie 2 punkty w dogrywce, wygrywa mecz,
- drużyna przegrywa mecz walkowerem, jeśli o wyznaczonej godzinie rozpoczęcia meczu, nie stawi 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 zdyskwalifikowani.

- 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 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,

- 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 2 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 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,

- 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-sekundowej, przerwy na żądanie; jakkolwiek zawodnik może poprosić o przyznanie przerwy na żądanie podczas sytuacji martwej piłki.

13. System gier:

- zostanie ustalony na podstawie ilości zgłoszeń

14. Uwaga:

- każdy zespół biorący udział w imprezie powinien być ubezpieczony od NNW, organizator nie ubezpiecza chyba, że zostanie dofinansowanie z MSiT w odpowiednim terminie (przed imprezą).

Organizator nie zapewnia piłek do rozgrzewki.



Ze sportowym pozdrowieniem

Przewodniczący W-MSZS

Dariusz Marchlewski