



Ministerstwo
Sportu i Turystyki



KOMUNIKAT - REGULAMIN
OGÓLNOPOLSKIEGO FESTIWALU SPORTU SZKOLNEGO
FINAŁ OGÓLNOPOLSKI IGRZYSK DZIECI
W KOSZYKÓWCE 3x3 CHŁOPCÓW
SŁUPSK 09-11.06.2026

1. Organizatorzy:

- Ministerstwo Sportu i Turystyki
- Wojewódzki Szkolny Związek Sportowy w Gdańsku
- Słupski Szkolny Związek Sportowy
- Miasto Słupsk
- Słupski Ośrodek Sportu i Rekreacji
- Szkoła Podstawowa nr 16 w Słupsku



2. Termin: 09.06 – 11.06.2026r.

3. Miejsce:

- mecze rozgrywane będą w Hali Sportowej „GRYFIA” Słupsk ul. Szczecińska 99

- zakwaterowanie i wyżywienie:

Hotel Słupsk ul. Poznańska 11, 76-200 Słupsk tel. 577 747 666, e-mail: biuro@hotelslupsk.pl

koszt pobytu:

W pokoju 2,3 osobowym) -120 zł od osoby za dobę (w cenie nocleg + śniadanie)

Obiadokolacja – Bar „Kociótek” Słupsk ul. Kościuszki 4 tel. 886 233 677 cena posiłku 40 zł od osoby za posiłek

Drużyny same dokonują rezerwacji. *Każda ekipa pokrywa koszty zakwaterowania i wyżywienia we własnym zakresie rezerwując nocleg i wyżywienie w proponowanym miejscu. Za zakwaterowanie i wyżywienie szkoły rozliczają się bezpośrednio z hotelem i barem.*

4. Kontakt: - Koordynator zawodów – **Marek Zawadzki tel. 662 148 647,**

zawamarek@gmail.com, Joanna Szaniawska SSZS 516 194 786, szsslupsk@op.pl

5. Uczestnictwo:

W zawodach prawo startu mają mistrzowie województw lub inny zespół wytypowany przez właściwy Wojewódzki SZS.

6. Zgłoszenia:

Zgłoszenie zespołu do zawodów należy zrobić poprzez System Rejestracji Szkół (www.srs.szs.pl) **do dnia 02.06.2026 r.** i w dniu przyjazdu na zawody dostarczyć opieczątowane i potwierdzone podpisem przez Dyrekcję Szkoły i opiekuna zespołu. Poświadczenie udziału zespołu należy także wysłać na karcie zgłoszenia drużyny załączonej do komunikatu organizacyjnego.

7. Przyjazd ekip:

w dniu **09 czerwca 2026 r. do godz. 18⁰⁰** (rozgrywki / mecze od **10.06.26,**).

W dniu przyjazdu odprawa techniczna ok. godziny 19.00 w Hotelu Słupsk I. Poznańska 11

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. 2013 poz. 1248 z dnia 28 października 2013r). Dokładny komunikat w sprawie wymaganych badań lekarskich dopuszczający młodzież szkolną do zawodów znajduje się na stronie internetowej Szkolnego Związku Sportowego w Warszawie (www.szs.pl).

9. Finanse: Wpisowe od drużyny wynosi **200zł**. Wpłaty należy dokonać do 02 czerwca 2026 na konto SSZS Słupsk, numer konta 94 2030 0045 1110 0000 0408 1240 tytuł wpłaty – **Igrzyska Dzieci Koszykówka 3x3**. W przelewie prosimy wpisać nazwę szkoły.

10. Nagrody:

- każdy zespół otrzyma puchar i dyplom;
- 3 najlepsze zespoły otrzymują medale i nagrody rzeczowe;
- nagrody indywidualne dla najlepszych zawodników

13. System gier: - zostanie ustalony na podstawie ilości zgłoszeń

14. Zasady gry:

I. UCZESTNICY

- W zawodach biorą udział drużyny dziewcząt i chłopców.
- Drużyna składa się z 4 zawodniczek/ zawodników (3 zawodników na boisku i 1 zmiennik),
- Drużynę stanowią uczniowie jednej szkoły podstawowej urodzeni w 2013 i młodsi.
- Organizator zawodów odpowiada za udostępnienie piłek meczowych. Na rozgrzewkę drużyny powinny zgłaszać się z własnymi piłkami.

II. PRZEPISY GRY

- mecze są rozgrywane na boisku do koszykówki 3x3 z jednym koszem. Rozmiar boiska gry 15m x 11m. Kosz zawieszony jest na wysokości –3,05 m), boisko musi mieć wyznaczoną linię rzutów wolnych (5,80 m), linię rzutów za 2 punkty (6,75 m) oraz „półkole bez szarży” pod koszem; można używać połowy tradycyjnego boiska do koszykówki;
- rozgrywki dziewcząt i chłopców powinny odbywać się piłką do gry w koszykówkę 3x3 o rozmiarze 6;
- 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 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 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;
- 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;
- gdy zespół nie ma zawodnika rezerwowego albo jeden z zawodników musi zejść z boiska za przewinienie niesportowe lub z powodu kontuzji, to zespół może dokończyć mecz w składzie dwóch zawodników;
- 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 wykoźłowanie 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,
- uważa się, że zawodnik znajduje się „za łukiem”, kiedy żadna z jego stóp nie dotyka miejsca na boisku wewnątrz łuku ani łuku;
- w sytuacji rzutu sędziowskiego piłkę przyznaje się zawsze drużynie obrony;
- zawodnik, który popełni dwa faule niesportowe zostaje zdyskwalifikowany;
- zawodnik, który popełnił 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;
- dopuszczony jest coaching dla zawodników.

III. 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 (-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 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 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.

Sprawy meczowe nieujęte w niniejszym regulaminie regulują aktualne przepisy PZKosz.

Koordynatorzy imprezy

KARTA ZGŁOSZENIA DRUŻYNY

Pełna nazwa Szkoły

.....
Miejscowość:

TELEFON

EMAIL:

Województwo

.....

L.p.	Nazwisko i imię	Rok urodzenia	Uwagi
1.			
2.			
3.			
4.			
5.			
6.		-----	
.		-----	

Pobyt w hotelu
(nazwa)

Opiekun:

Tel..... email :

Zgłoszenie zawodników na adres mailowy zawamarek@gmail.com oraz biuro@wszs.pomorze.pl
najpóźniej do końca kwietnia w załączonej tabeli

Poświadczenie udziału zespołu jak najszybciej, niezwłocznie po finałach wojewódzkich.