

Regulamin szkolnych zawodów sportowych w Mini Piłkę Koszykową organizowanych w Szkole Podstawowej nr 110

MINI PIŁKA KOSZYKOWA



Boisko i wymiary

- Boiskiem do gry jest sala gimnastyczna z wyznaczonymi liniami końcowymi,
- Kosze umieszczone na wysokości 2,60m (w przypadku braku odpowiednich koszy, dopuszczalna jest gra na wysokości kosza 3,05),
- Odległość linii rzutów wolnych od tablicy wynosi 4 m. (linia przerywana kąta od strony kosza),
- Obowiązują piłki nr 5.

Czas gry:

- 2 x 8min czystego czasu gry.

Dogrywki przy remisie:

- czas gry - 3 min.,

Zawodnicy:

- Drużyna liczy min. 5 zawodników, max 10 zawodników

Trzy sekundy:

- zawodnik nie może pozostawać w obszarze ograniczonym drużyny przeciwnej dłużej niż trzy (3) kolejne sekundy, podczas, gdy jego drużyna posiada żywą piłkę na polu ataku i zegar czasu gry jest włączony.

Faule osobiste:

- każdy zawodnik może popełnić 5 przewinień w meczu. Po 5 przewinieniu musi opuścić boisko i zostać zastąpiony rezerwowym.

Faul techniczny:

- zawodnik podlega dyskwalifikacji, jeśli zostanie ukarany dwoma przewinieniami technicznymi, karą za faul techniczny jest jeden (1) rzut oraz posiadanie piłki z przedłużenia linii środkowej dla przeciwnika,

Faul niesportowy:

- zawodnik podlega dyskwalifikacji jeśli zostanie ukarany dwoma przewinieniami niesportowymi.

System gry:

- obrona "każdy swego"
- zakaz gry obroną strefową

Pod pojęciem obrony "każdy swego" należy rozumieć grę w obronie w bezpośredniej bliskości gracza stwarzającego zagrożenie dla kosza. Szczegółową ocenę właściwej gry w obronie pozostawiamy sędziemu boiskowemu. W przypadku nie stosowania się do tego przepisu sędzia ostrzega trenera i pozostawia czas na poinformowanie zawodników przez niego. Każdy następne niezastosowanie się do tego przepisu karane będzie przewinieniem technicznym dla trenera (przepisy PZKosz)

Błędy:

- Airball – tzw. "niedoloł", czyli rzut piłką która nie doleciała do obręczy kosza, ani nie trafiła w jego żadną inną część.
- Błąd kroków – występuje, gdy zawodnik zaczyna przemieszczać się bez rozpoczęcia kozłowania lub po jego zakończeniu (złapaniu piłki obiema rękami).
- Błąd połów – polega na cofnięciu się zawodnika z piłką z połowy przeciwnika na "pole obrony") lub podaniu piłki z połowy przeciwnika do kolegi z drużyny znajdującego się na polu obrony.
- Błąd piłki niesionej występuje, kiedy ręka podczas kozłowania znajdzie się pod piłką.
- Błąd podwójnego kozłowania występuje, kiedy:
 - zawodnik zacznie kozłować po zakończeniu wcześniejszego kozłowania
 - za kozłuje obiema rękami jednocześnie
 - podrzuci piłkę i złapie ją ponownie (poda sam do siebie)
 - rzuci piłkę w stronę kosza, lecz ona nie dotknie żadnej części kosza (najwyżej siatkę) i ten sam zawodnik zbierze tę piłkę
 - odbije piłkę zamkniętą pięścią
- Kopnięcie piłki nogą nie jest dozwolone. Umyślne kopanie lub blokowanie jakkolwiek częścią nogi jest błędem technicznym. Błąd techniczny nie jest przewinieniem i gracz nie dostaje upomnienia, jednak traci piłkę na rzecz drużyny przeciwnej. Przypadkowy kontakt nogi z piłką nie jest błędem.
- Błąd przejścia – to błąd w koszykówce polegający na przekroczeniu lub nadeptnięciu niedozwolonej linii.

NIE OBOWIAZUJĄ PRZEPISY O:

- 24 sekundach,
- rzucie za 3 pkt,
- rzutach osobistych po 4 przewinieniu drużyny,
- dodatkowym rzucie osobistym po zdobyciu 2 pkt z gry z faulem (piłka jest wprowadzona do gry z linii końcowej).

Punktacja:

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

O klasyfikacji zespołów decydują kolejno:

- Większa liczba zdobytych punktów

Jeżeli dwie lub więcej drużyn uzyska tę samą liczbę punktów:

- większa liczba zdobytych punktów w zawodach pomiędzy zainteresowanymi zespołami (bezpośredni mecz /-e);

- lepszy stosunek koszy zdobytych do straconych w meczach pomiędzy zainteresowanymi drużynami;

- lepszy stosunek koszy zdobytych do straconych w tabeli końcowej,

- większa liczba zdobytych koszy w tabeli końcowej,