



FINAL OGÓLNOPOLSKI IGRZYSK MŁODZIEŻY SZKOLNEJ W KOSZYKÓWCE 3X3 DZIEWCZĄT

Wysokie Mazowieckie, 19-21.06.2026

KOMUNIKAT ORGANIZACYJNY NR 1

1. Organizatorzy:

- Urząd Miasta Wysokie Mazowieckie
- Miejski Zespół Szkół w Wysokiem Mazowieckiem
- Szkoła Podstawowa nr 2 im. Mikołaja Kopernika w Wysokiem Mazowieckiem

2. Patronat:

- Podlaski Szkolny Związek Sportowy w Białymstoku

3. Termin:

- 19.06.2026 r. – 21.06.2026
- 19.06.2026 r. – 19.30 - oficjalne otwarcie turnieju finałowego
- 20.06.2026 r. – 10.00 rozpoczęcie gier

4. Miejsce:

- rozgrywek: hala MZS Wysokie Mazowieckie ul. Ludowa 5

5. Kontakt:

- Artur Czaja – gospodarz zawodów tel.502063414, e-mail: czaja249@wp.pl
- Grzegorz Ostrowski tel. 504056051, e-mail: pampers15@wp.pl

6. Uczestnictwo:

W zawodach biorą udział Mistrzowie Województw. Drużynę stanowią uczniowie jednej szkoły podstawowej urodzeni w latach 2011/2012. Każda drużyna składa się z 4 zawodników (3 zawodników na boisku i zmiennik) oraz trenera i kierowcy. W przypadku nie zgłoszenia się kompletu 16 zespołów gospodarz zastrzega sobie prawo kooptacji drużyn.

7. Zgłoszenia:

Zgłoszenia zespołu do zawodów należy dokonać poprzez System Rejestracji Szkół (www.srs.szs.pl) do dnia 19.05.2026 r. W dniu przyjazdu na zawody zgłoszenia należy dostarczyć opieczetowane i potwierdzone podpisem przez Dyrekcję Szkoły i opiekuna zespołu. Potwierdzenie przyjazdu drużyny wraz z ilością osób (z informacją - ilością dziewczynek, trener/trenerka – do zakwaterowania) należy koniecznie zgłosić na e-mail : sekretariat.mzs@wysokiemazowieckie.pl do 19.05.2026 .

8. Przyjazd ekip:

Przyjazd ekip w dniu 19 czerwca 2026 r. do godz. 18⁰⁰ (rozgrywki/mecze od 20.06.2026 r.).

9. 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. 1427 z 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 w wysokości 360 zł od osoby. Wpłaty należy dokonać na konto: Miejski Zespół Szkół 18-200 Wysokie Mazowieckie, Ul. Ludowa 5 75102013320000170210180786 w terminie do dnia 08.06.2026 r. Wpisowe 350 zł od zespołu wpłata na miejscu przy odprawie.

10. Zakwaterowanie:

Zakwaterowanie w szkole w salach lekcyjnych na łózkach (własny śpiwór) – każda drużyna będzie miała swoją salę. Wyżywienie od kolacji w dniu przyjazdu do obiadu w dniu wyjazdu.

ZAPEWNIMY NIEOGRANICZONE WEJŚCIE NA BASEN I KORZYSTANIE Z SAUN I JACUZZI

**UWAGA!!!! JEŚLI KTÓRAŚ Z DRUŻYN WYBIERZE TRANSPORT PKP DO STACJA –
SZEPIETOWO (7 KM OD WYSOKIEGO MAZOWIECKIEGO) ZAPEWNIMY BEZPŁATNY
TRANSPORT PO WCZEŚNIEJSZYM USTALENIU GODZINY**

11. Nagrody:

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

UROCZYSTE OTWARCIE TURNIRJU 19.06.2026 O GODZINIE 19.30

**Konferencja techniczna i weryfikacja uczestników dnia 19.06.2026 r. o godzinie 18:45 w Hali Sportowej
MZS WYSOKIE MAZOWICKIE UL LUDOWA 5**

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),
 - trener nie może przebywać w obrębie boiska ani komunikować się zdalnie z trybun,
 - rozgrywki dziewcząt 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 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 (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 walkovera, 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 walkover, 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-sto sekundowej, przerwy na żądanie; jakikolwiek 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 zapewnia piłek do rozgrzewki.

Ramowy program zawodów już wkrótce w komunikacie nr 2