



Ćwierćfinały Akademickich Mistrzostw Polski
Akademickie Mistrzostwa Województwa Lubelskiego

REGULAMIN TECHNICZNY KOSZYKÓWKA 3x3

1. System i przepisy rozgrywek

- system rozgrywek ustala Koordynator AMWL po zakończeniu przyjmowania zgłoszeń.
- w turniejach rozgrywa się mecze o wszystkie miejsca.
- mecze trwają do momentu, aż jedna z drużyn zdobędzie 11 punktów, ale nie dłużej niż 6 minut – w przypadku remisu zostaje zarządzona seria rzutów osobistych (po 3 rzuty na przemian przez trzech zawodników/zawodniczki z każdej drużyny, jeśli dalej nie nastąpiło rozstrzygnięcie zawodnicy rzucają po 1 rzucie, aż do wyłonienia zwycięzcy)

2. Uczestnictwo

- Klub Uczelniany ma prawo zgłosić do zawodów po dwie drużyny żeńskie i męskie.
- jeden zespół składa się z trzech zawodniczek/zawodników + max. jeden rezerwowy. Skład zespołu jest niezmienny podczas całego turnieju.
- zabroniona jest wymiana zawodniczek/zawodników między poszczególnymi zespołami danej Uczelni pod rygorem jej dyskwalifikacji.

3. Przepisy gry

- łukowa linia, odległa od pionowej osi symetrii tablicy o ok. 6,25 m, dzieli boisko na strefę rzutów za 1 pkt. (wewnątrz) i strefę rzutów za 2 pkt. (zewnątrz).
- rzut monetą na początku meczu decyduje, która drużyna rozpoczyna grę posiadając piłkę w ustawieniu na zewnątrz linii 6,25m.
- obowiązuje zasada 24 sekund na wykonanie rzutu. Niewykonanie rzutu w ciągu 24 sekund będzie karane utratą piłki. Czas odmierza sędzia boiskowy.
- każdemu zespołowi przysługuje w jednej grze jeden 30-sekundowy czas.
- w przypadku, gdy zawodnik zdobywa kosz i jest faulowany punkty zalicza się i piłkę dostaje drużyna zawodnika faulowanego.
- w przypadku faulu przy rzucie poszkodowany zawodnik otrzymuje 1 rzut osobisty.
- w meczach liczone będą przewinienia: 5 i dalsze przewinienie drużyny karane jest rzutem osobistym za 1 pkt.
- złośliwy faul, zinterpretowany przez sędziego wedle uznania, jest karany rzutem osobistym za 1 pkt. i przyznaniem piłki po rzucie drużynie poszkodowanej faulem.
- dwa złośliwe faule tego samego zawodnika powodują usunięcie tego zawodnika z gry w danym meczu.

Zawody wspierają:



Ministerstwo
Sportu



Lubelskie
Urząd Marszałkowski Województwa Lubelskiego





**Ćwierćfinały Akademickich Mistrzostw Polski
Akademickie Mistrzostwa Województwa Lubelskiego**

- wszelkie wznowienia oraz rozpoczęcie gry następuje z poza linii końcowej.
- jakakolwiek zmiana posiadania piłki musi powodować wyprowadzenie piłki poza linię 6,25 m.
- wszystkie pozostałe zasady gry są zgodne z przepisami PZKosz.

4. Punktacja

- w AMWL prowadzone są następujące klasyfikacje:
 - indywidualna oddzielnie dla kobiet i mężczyzn.
 - drużynowa uczelni oddzielnie dla kobiet i mężczyzn.
- za I miejsce zespół otrzymuje $n+1$ pkt., za II miejsce $n-1$ pkt., za III miejsce $n-2$ pkt., itd., gdzie n jest równe liczbie drużyn startujących w zawodach.
- do punktacji drużynowej oddzielnie dla kobiet i mężczyzn, zaliczane są punkty zdobyte przez 2 najlepsze zespoły danej uczelni. Zwycięzcą zostaje ta Uczelnia, która zgromadzi największą liczbę punktów.
- w przypadku braku wymaganej liczby drużyn, za każdą brakującą drużynę uczelnia otrzymuje – 0 pkt.
- w przypadku równej ilości punktów w punktacji drużynowej, o kolejności decyduje większa liczba pierwszych miejsc, następnie drugich, trzecich, itd. (oddzielnie dla kobiet i mężczyzn).

5. Uwagi końcowe

- w kwestiach nie ujętych w niniejszym regulaminie decyzje podejmuje organizator zawodów.

Zawody wspierają:



Ministerstwo
Sportu



Urząd Marszałkowski Województwa Lubelskiego