



VII edycja rozgrywek z cyklu „Z UKS-u do AZS-u. Studiuj w Lublinie!”



Regulamin techniczny Koszykówka

1. System rozgrywek
 - w rywalizacji kobiet drużyny grają systemem każdy z każdym (w 1 grupie).
 - w rywalizacji mężczyzn system rozgrywek składa się z 2 faz: fazy grupowej i fazy pucharowej.
 - w rywalizacji mężczyzn w fazie grupowej drużyny grają w dwóch grupach 3-zespołowych, systemem każdy z każdym (jeden mecz).
 - drużyna za wygrany mecz uzyskuje 2 punkty, drużyna pokonana - 1 punkt. Za mecz przegrany walkowerem – 0 pkt.
 - w rywalizacji mężczyzn w fazie pucharowej biorą udział dwa najlepsze zespoły z grupy A i B wg poniższego schematu: 1A-2B oraz 1B-2A, zwycięzcy spotkają się w finale, a przegrani w meczu o 3 miejsce; zespoły z 3 miejsc w grupach zostaną sklasyfikowane na miejscach 5-6.
 - przy równej ilości punktów o zajęciu wyższego miejsca decyduje bilans bezpośrednich spotkań pomiędzy zainteresowanymi drużynami, stosunek koszy zdobytych i straconych pomiędzy tymi drużynami, a w dalszej kolejności lepszy stosunek koszy zdobytych i straconych we wszystkich spotkaniach.
 - w rywalizacji mężczyzn po zakończeniu fazy grupowej, zespoły rozegrają między sobą mecze zgodnie z terminarzem rozgrywek fazy pucharowej.
2. Uczestnictwo
 - szkoła ma prawo zgłosić do rozgrywek tylko jeden zespół kobiet i mężczyzn.
 - do zawodów można zgłosić 12 zawodników/zawodniczek, ale nie mniej niż 5.
 - jeżeli w drużynie wystąpi niezwyfikowany zawodnik/zawodniczka to wynik meczu zostanie zwyfikowany jako walkower na niekorzyść tej drużyny.
3. Przepisy gry
 - w rywalizacji kobiet/mężczyzn mecze trwają 2 x 8 minut bez zatrzymywania czasu gry, a w przypadku remisu następuje dogrywka 1x4 minuty. Przerwa między połowami trwa 3 min.

PATRONAT
HONOROWY



PREZYDENT MIASTA LUBLIN
KRZYSZTOF ŻUK



UMCS
UNIWERSYTET
MARII CURIE-SKŁODOWSKIEJ



UNIWERSYTET
PRZYRODNICZY
w Lublinie



ŚLAWOMIR SOSNOWSKI
MARSZAŁEK
WOJEWÓDZTWA LUBELSKIEGO





VII edycja rozgrywek z cyklu „Z UKS-u do AZS-u. Studiuj w Lublinie!”



- jeżeli przebieg gry tego wymaga sędzia główny może podjąć decyzję o zatrzymaniu zegara w ostatniej minucie gry.
 - każdemu zespołowi przysługuje 1 przerwa na żądanie w trakcie całego meczu.
 - zawodnik, który popełnił 4 faule, zostanie o tym poinformowany i musi natychmiast opuścić grę. Piąty i każdy kolejny faul drużyny w jednej połowy skutkują rzutami osobistymi pokrzywdzonej drużyny.
 - wszelkie pozostałe sytuacje regulują przepisy PZKosz i AZS.
4. Kary
- zawodnik po otrzymaniu dwóch przewinień technicznych lub jednego dyskwalifikacyjnego zostaje automatycznie odsunięty od jednego najbliższego meczu.
 - startujące drużyny są odpowiedzialne za realizację w/w przepisu. Organizator rozgrywek nie informuje drużyn o odsunięciu zawodnika od najbliższego meczu.

PATRONAT
HONOROWY



PREZYDENT MIASTA LUBLIN
KRZYSZTOF ŻUK



UMCS
UNIWERSYTET
MARII CURIE-SKŁODOWSKIEJ



UNIwersYTET
PRZYRODNICZY
w Lublinie



SŁAWOMIR SOSNOWSKI
MARSZAŁEK
WOJEWÓDZTWA LUBELSKIEGO

