

LICEALIADA

2025/2026

OGÓLNOPOLSKI SYSTEM ZAWODÓW DLA MŁODZIEŻY SZKOLNEJ W ROCZNIKACH 2006 i młodszy

Zawody zostaną przeprowadzone zgodnie z niniejszymi regulaminami.
W sprawach przepisów dyscyplin nieujętych w regulaminie stosuje się przepisy Polskich Związków Sportowych.

1. KOSZYKÓWKA

I. Uczestnictwo:

- zawody przeprowadzane są osobno w kategoriach dziewcząt i chłopców,
- drużynę stanowią uczniowie jednej szkoły ponadpodstawowej urodzeni w 2006 r. i młodszy (szkoły dzienne),
- zespół liczy maksymalnie 12 zawodniczek/zawodników (w turnieju).

II. Przepisy gry:

- czas gry: 4 x 10 minut. czas gry w turnieju 4 x 8 minut,
- w razie remisu zarządza się 5 minutowe dogrywki,
- czas akcji – 24 sekundy; piłkę trzeba wprowadzić na pole ataku w ciągu 8 sekund,
- w przypadku rozgrywania turnieju 4x8 minut - rzuty wolne są wykonywane za każdy faul obrońców po czwartym faulu drużyny w każdej kwarcie drużyna podlega karze (rzuty wolne) za faule drużyny, kiedy popełniła cztery (4) faule w kwarcie meczu. W przypadku gry 4x10 minut rzuty wolne po piątym faulu drużyny.
- w każdej kwarcie zespół ma prawo do 1-minutowej przerwy na żądanie; w czwartej kwarcie dodatkowo jeszcze jedną,
- rozgrywki dziewcząt odbywać się będą piłką nr 6, chłopców piłką nr 7.
- Obowiązują przepisy PZKosz

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 (-a) 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.
3. Jeżeli powyższe zasady w dalszym ciągu nie dają rozstrzygnięcia, klasyfikację końcową ustala się w drodze losowania.

4. Jeżeli jedna (1) 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.

Finału Wojewódzkiego awansuje I zespół z Mistrzostw Łodzi.

2. PIŁKA SIATKOWA

I. Uczestnictwo:

- zawody przeprowadzane są osobno w kategoriach dziewcząt i chłopców,
- drużynę stanowią uczniowie jednej szkoły ponadpodstawowej urodzeni w 2006 r. i młodsi (szkoły dzienne),
- zespół liczy maksymalnie 12 zawodniczek/zawodników (w turnieju).

II. Przepisy gry.

Wysokość siatki:

- dziewczęta: 224 cm,
- chłopcy: 243 cm.

Spotkanie rozgrywa się do dwóch wygranych setów. Sety rozgrywa się do 25 punktów.

Ewentualny trzeci decydujący set do 15 pkt.

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. większa liczba zwycięstw,
3. większy stosunek setów,
4. większy stosunek „małych” punktów,
5. wynik bezpośrednich spotkań (kolejno - punkty, sety, „małe punkty”).

Finału Wojewódzkiego awansuje I zespół z Mistrzostw Łodzi.

3. PIŁKA NOŻNA.

I. Uczestnictwo:

- drużynę stanowią uczniowie jednej szkoły ponadpodstawowej urodzeni w 2006 r. i młodsi (szkoły dzienne),
- oddzielne zawody dla dziewcząt i chłopców,
- zespół liczy maksymalnie 12 zawodniczek/zawodników (w całym turnieju).

II. Przepisy gry:

1. zespół składa się z 5 zawodników w polu + bramkarz,
2. zawody powinny być rozgrywane na boisku o nawierzchni trawiastej o wymiarach szerokość 20–32 m, długość 40 – 56 m, bramki: 5 x 2 m, dopuszcza się bramki 3 x 2 m.,
3. czas gry: 2 x 10 - 20 minut + do 5 minut przerwa,
4. obuwie: korkotramпки, trampki oraz obowiązkowo nagolenniki.
5. piłka: numer „5”,
6. pole karne: prostokąt o wymiarach 7 x 15 m (w przypadku o wymiarach boiska 20 x 40 m, pole bramkowe wyznacza półk o promieniu 6 m (pole jak w piłce ręcznej),
7. bramkarz może chwycić piłkę rękami tylko w polu karnym,
8. gra bez „spalonego”,
9. zmiany hokejowe (błędy będą karane w następujący sposób: strata piłki),
10. rzut karny z 7 m przy bramkach 3 x 2 m lub 9 m przy bramkach 5 x 2 m,
11. rzut od bramki wybijany jest z tzw. „piątki” (czyli z piłki nieruchomo stojącej na ziemi w obrębie pola karnego),

12. rzut od bramki wybijany jest z „piątki” tylko w obrębie własnej połowy (piłka musi dotknąć podłoża na własnej połowie),
13. bramkarz po chwycie piłki z akcji wprowadza piłkę tylko w obrębie własnej połowy; piłka wprowadzona do gry przez bramkarza nie może przekroczyć linii środkowej boiska,
14. za złe wprowadzenie przez bramkarza przyznaje się drużynie przeciwnej rzut wolny pośredni, wykonywany z linii środkowej boiska z miejsca jej przekroczenia; w tym przypadku nie obowiązuje przepis o „prawie korzyści”,
15. rozpoczęcie i wznowienie gry ze środka boiska traktowane jest jako rzut wolny pośredni,
16. piłka z rozpoczęcia/wznowienia gry może zostać zagrana do tyłu,
17. rzut wolny: bramkę bezpośrednio można zdobyć tylko z połowy przeciwnika,
18. podczas wykonywania stałych fragmentów gry zawodnicy drużyny przeciwnej muszą znajdować się przynajmniej w odległości 5 m od piłki,
19. Stosuje się następujące kary dyscyplinarne:
 - pierwsze czasowe wykluczenie zawodnika z gry na 2 minuty,
 - drugie czasowe wykluczenie zawodnika z gry na 2 minuty,
 - czerwona kartka – wykluczenie zawodnika z gry do końca danego spotkania; oznacza to, że zawodnik winien być wykluczony z powodu trzeciej dwuminutowej kary,
 - za naprawdę poważne przewinienia (np. poważny rażący faul, gwałtowne agresywne zachowanie, oplucie przeciwnika/innej osoby, używanie ordynarnego, obelżywego, obraźliwego języka/gestów) sędzia winien od razu stosować karę wykluczenia,
 - Sędzia zaczyna mierzenie czasu trwania kary wychowawczej od momentu wznowienia.

III. Punktacja.

Za wygrane spotkanie drużyna otrzymuje- 3 punkty, za remis- 1 punkt, za przegrane - 0 pkt.

O kolejności zespołów decydują kolejno:

1. większa liczba zdobytych punktów,
2. jeżeli dwie lub więcej drużyn uzyska tę samą liczbę punktów:
 - a) większa liczba zdobytych punktów w zawodach pomiędzy zainteresowanymi zespołami (bezpośredni mecz /-e),
 - b) korzystniejsza różnica między zdobytymi i utraconymi bramkami w spotkaniach tych drużyn, lepsza
 - c) różnica bramek w całym turnieju,
 - d) większa liczba zdobytych bramek w całym turnieju,
3. jeżeli powyższe punkty nie przyniosą rozstrzygnięcia należy przeprowadzić rzuty karne między zainteresowanymi zespołami.
4. W meczach, które muszą wyłonić zwycięzcę, w przypadku remisu, przeprowadza się dogrywkę trwająca 2 x 5 minut i gra się do „złotej bramki”. Następnie rzuty karne strzelane najpierw po 5, potem po razie do skutku.

Finału Wojewódzkiego awansuje I zespół z Mistrzostw Łodzi.

4. SZKOLNA LIGA LEKKOATLETYCZNA

I. Uczestnictwo:

- drużynę stanowią uczniowie jednej szkoły urodzeni w 2006 r. i młodszy (szkołyienne),
- zespół liczy minimum 8 a maksymalnie 16 zawodniczek/zawodników,
- zawodniczka/k ma prawo startu w jednej konkurencji i sztafecie (z wyłączeniem biegów 800 m, 1500 m K i M),
- Szkoła ma prawo wystawić nie więcej niż 3 zawodników w 1 konkurencji oraz jedną sztafetę,
- szkoła ma prawo wystawić nie więcej niż 3 zawodników w 1 konkurencji i jedną sztafetę.
- Sposób realizacji:
 - ✓ biegi w seriach na czas,
 - ✓ w konkurencjach technicznych po 4 próby.

II. Program zawodów:

Na zawodach niższego szczebla niż wojewódzki, organizatorzy ustalają program dostosowany do możliwości bazowych wybierając konkurencje z poniżej wymienionych.

Na finałach wojewódzkich rywalizacja odbywa się we wszystkich konkurencjach. Zaleca się aby finały wojewódzkie odbywały się z elektronicznym pomiarem czasu i wiatromierzem żeby wyniki osiągnięte przez startujących na zawodach mogły być zaliczone do tabel PZLA.

Konkurencje dziewcząt:

Blok szybkościowy: 100 m, 200 m, 400 m.

Blok wytrzymałościowy: 800 m, 1500 m.

Blok skocznościowy: skok w dal, skok wzwyż.

Blok rzutów: pchnięcie kulą 3 kg*, 4 kg*, rzut dyskiem 1 kg, rzut oszczepem 500g*, 600g*.

Sztafeta 4 x 100 m.

Konkurencje chłopców:

Blok szybkościowy: 100 m, 200 m, 400 m.

Blok wytrzymałościowy: 800 m, 1500 m.

Blok skocznościowy: skok w dal, skok wzwyż.

Blok rzutów: pchnięcie kulą 5 kg*, 6 kg*, 7,26 kg* rzut dyskiem 1,5 kg*, 1,75 kg*, 2 kg*, rzut oszczepem 700 g*, 800 g*.

Sztafeta 4 x 100 m.

(* odpowiednia kategoria wiekowa).

III. Punktacja:

- osiągnięte w bezpośredniej rywalizacji wyniki przelicza się na punkty wg tabel punktowych,
- na wynik drużyny składa się 12 (lub mniej) wyników tj. po 2 najlepsze wyniki z każdego z bloków
- (szybkościowy, wytrzymałościowy, skocznościowy, rzutowy) oraz 4 najlepsze z pozostałych (w tym
- ewentualnie sztafeta jeśli punkty za nią uzyskane są wyższe od 4 pozostałych),
- przy jednakowej liczbie punktów uzyskanych przez szkoły zajmujące miejsca od I do III o wyższej lokacie decyduje wynik przeliczony na punkty najlepszego zawodnika jeżeli to nie wyłoni I – III miejsca to kolejno wyniki kolejnych zawodników.

Finału Wojewódzkiego awansują I i II zespół z Mistrzostw Łodzi.

5. SZTAFETOWE BIEGI PRZEŁAJOWE

I. Uczestnictwo:

- w zawodach startują reprezentacje szkół oddzielnie dziewcząt i chłopców,
- reprezentacja składa się 6 uczennic/uczniów, urodzonych w 2006 r. i młodszy, dopuszcza się
- możliwość organizacji sztafet z mniejszą ilością zawodników.

Zawodnicy mogą startować w kolcach lekkoatletycznych

II. Program zawodów.

Biegi sztafetowe na dystansach uzależnionych od ukształtowania terenu i innych czynników:

- dziewczeta 6 x 1000 - 1500 m,
- chłopcy 6 x 1000 - 1500 m.

Finału Wojewódzkiego awansują I i II zespół z Mistrzostw Łodzi.

5. TENIS STOŁOWY

I. Uczestnictwo:

- w zawodach biorą udział drużyny dziewcząt i chłopców,
- drużynę stanowią uczniowie jednej szkoły ponadpodstawowej urodzonych w 2006 r. i młodszy (szkoły dzienne).
- Zespół liczy:
 - ✓ 2-3 dziewczynki lub 2-3 chłopców,
 - ✓ obowiązuje ten sam skład przez cały turniej.

II. Sposób przeprowadzenia zawodów:

Kolejność gier:

<u>I rzut</u>	<u>II rzut</u>	<u>III rzut</u>
A – X	Gra podwójna	A – Y
B – Y		B – X

1. Mecz rozgrywany jest do trzech wygranych gier.
2. Gry rozgrywane są do dwóch - trzech wygranych setów (w zależności od liczby drużyn w turnieju). Sety gra się do 11 pkt z zachowaniem min. 2-punktowej przewagi.
3. Zawodnik rezerwowi może zagrać w grze podwójnej, a w następnej grze może być zawodnikiem podstawowym.
4. W przypadku kontuzji gra zakończona jest przegraną a zawodnik rezerwowi od gry następnej jest zawodnikiem podstawowym.
5. System wyłaniania mistrza uzależniony jest od liczby uczestniczących drużyn.

Do Finału Wojewódzkiego awansują I i II zespół z Mistrzostw Łodzi.

6. BADMINTON

I. Uczestnictwo:

- w zawodach biorą udział drużyny dziewcząt i chłopców,
- drużynę stanowią uczniowie jednej szkoły ponadpodstawowej urodzonych w 2006 r. i młodszy (szkoły dzienne).
- zespół liczy:
 - ✓ 2-3 dziewczynki lub 2-3 chłopców,
 - ✓ obowiązuje ten sam skład przez cały turniej.

II. Sposób przeprowadzenia zawodów:

Kolejność gier:

<u>I rzut</u>	<u>II rzut</u>	<u>III rzut</u>
A – X	Gra podwójna	A – Y
B – Y		B – X

1. W fazie grupowej rozgrywamy wszystkie pięć gier w meczu, natomiast w fazie pucharowej trzeci punkt kończy mecz (np. 3:0, 3:1).
2. Gry rozgrywane są do dwóch wygranych setów. Sety gra się do 11 pkt (bez prawa podwyższania). W przypadku trzeciego seta zmiana stron przy 6 punkcie.
3. Zawodnik rezerwowi może zagrać w grze podwójnej, a w następnej grze może być zawodnikiem podstawowym.
4. W przypadku kontuzji gra zakończona jest przegraną a zawodnik rezerwowi od gry następnej jest zawodnikiem podstawowym.
5. System wyłaniania mistrza uzależniony jest od liczby uczestniczących drużyn.

W Finale Wojewódzkim prawo startu ma zwycięzca Mistrzostw Łodzi.

7. PŁYWANIE

I. Uczestnictwo

- w zawodach startują zespoły szkolne dziewcząt i chłopców urodzonych w 2006 r. i młodsi
- zespół składa się z 6 zawodniczek/zawodników
- zawodnikowi wolno startować w sztafecie i jednej konkurencji indywidualnej
- w konkurencjach indywidualnych mogą startować jedynie uczestnicy sztafet
- sztafeta 6 x 50 m stylem dowolnym dziewcząt.
- sztafeta 6 x 50 m stylem dowolnym chłopców
- podczas tych zawodów odbędą się również zawody indywidualne wliczane do punktacji drużynowej, na dystansach 50 m stylem : dowolnym, klasycznym, motylkowym, grzbietowym
- szkoła powinna obsadzić wszystkie style, maksymalnie może zgłosić 2 osoby do każdego stylu.
- warunkiem udziału szkoły jest umieszczenie w zgłoszeniu do zawodów przy nazwisku ucznia stylu oraz czasu z zawodów 1/2 FW

II. Sposób przeprowadzenia zawodów

- według ustaleń organizatorów poszczególnych etapów.
- W zawodach 1/2 FW w konkurencjach indywidualnych dopuszcza się skrócenie dystansu do 25 m.

III. Punktacja w finale wojewódzki :

1. Sztafety: I m. – 30 pkt., II – 27, III – 25, IV – 23, V- 21, VI – 20
2. Indywidualnie : Im-10 pkt., II-8, III-6, IV-5, V-4, VI – 3, VII-2, VIII i dalsze (po ukończeniu konkurencji) 1 pkt.
3. O miejscu szkoły decyduje większa liczba zdobytych punktów uzyskanych łącznie w sztafecie i wyścigach indywidualnych .
4. Przy takiej samej ilości punktów o lepszym miejscu decyduje miejsce sztafety.

Do Finału Wojewódzkiego awansuje I zespół z Mistrzostw Łodzi.

8. SIATKÓWKA PLAŻOWA

I. Uczestnictwo:

- drużynę stanowią uczniowie jednej szkoły ponadpodstawowej urodzeni 2006 r. i młodsi (szkoły dzienne),
- zespół liczy 2 zawodniczki/zawodników + 1 rezerwowa/rezerwowi - szkoła może wystawić tylko jeden zespół.

II. Przepisy gry:

- boisko o wymiarach 16 x 8 m,
- wysokość siatki:
 - ✓ dziewczęta: 224 cm,
 - ✓ chłopcy: 243 cm,
- spotkanie rozgrywa się do dwóch wygranych setów, które rozgrywa się do 15 punktów (trzeci decydujący set do 11 pkt przy przynajmniej dwóch punktach przewagi jednego z zespołów),
- zawodnik rezerwowy ma prawo wejść wyłącznie raz na boisko w trakcie meczu – bez prawa zmiany powrotnej,
- kolejność zagrywki musi być zachowana od początku do końca seta (zgodnie z kolejnością podaną przez kapitana zespołu po losowaniu),
- każda akcja mająca na celu skierowanie piłki w kierunku przeciwnika, z wyjątkiem zagrywki i bloku, jest traktowana jako atak,
- każda pierwsza piłka (w tym również z zagrywki) nie może być odbita oburącz górami (palcami).
- we wszystkich pozostałych kwestiach wiążące są przepisy PZPS.

III. Punktacja.

W przypadku rozgrywania zawodów innym systemem niż „brazylijski” 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 lub więcej drużyn uzyska tę samą liczbę punktów:
 - a) wynik bezpośredniego meczu pomiędzy zainteresowanymi drużynami,
 - b) lepszy (wyższy) stosunek setów – wygranych do przegranych w turnieju,
 - c) lepszy (wyższy) stosunek małych punktów – zdobytych do straconych w turnieju.

Do Finału Wojewódzkiego awansuje I zespół z Mistrzostw Łodzi.

9. KOSZYKÓWKA 3x3

I. Uczestnictwo:

- w zawodach biorą udział drużyny dziewcząt i chłopców,
- drużyna składa się z 4 zawodników (3 zawodników na boisku i 1 zmiennik),
- drużynę stanowią uczniowie jednej szkoły ponadpodstawowej urodzeni w 2008 r. i młodszy.

II. Przepisy gry:

- mecze są rozgrywane na boisku do koszykówki 3x3 z jednym koszem (wysokość – 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,
- trener nie może przebywać w obrębie boiska ani komunikować się zdalnie z trybun,
- rozgrywki dziewcząt i chłopców powinny odbywać się oficjalną 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 10 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 walkowera, 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 walkower, 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 martwą, 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-sekundowej, przerwy na żądanie; jakkolwiek zawodnik może poprosić o przyznanie przerwy na żądanie podczas sytuacji martwej piłki.

III. Punktacja

Klasyfikację drużyn ustala się na podstawie punktów, zgodnie z zapisem zwycięstw i porażek, a mianowicie jeden (1) punkt za każdy wygrany mecz, zero (0) punktów za każdy przegrany mecz (włącznie z przegranymi wskutek braku zawodników) .

O kolejności zespołów decydują kolejno:

1. Najwięcej zwycięstw (lub współczynnik zwycięstw w przypadku nierównej liczby gier przy porównaniach drużyn z różnych grup).
2. Porównanie wyników meczów pomiędzy zainteresowanymi drużynami (pod uwagę brane są jedynie zwycięstwa/porażki, a postępowanie to ma zastosowanie jedynie do ustalenia klasyfikacji wewnątrz grupy).
3. Największa średnia zdobytych punktów (z wyłączeniem wyników spotkań wygranych walkowerem).

Jeżeli powyższe zasady w dalszym ciągu nie dają rozstrzygnięcia, klasyfikację końcową ustala się w drodze losowania.

Do Finału Wojewódzkiego awansuje I zespół z Mistrzostw Łodzi.