**Zasady i przepisy gry w Lucky Shooter**

§1 ZASADY GRY

Gra zespołowa Lucky Shooter to połączenie znanej i lubianej gry „zbijak” z uproszczonymi elementami gry w mini piłkę ręczną.

* 1. **Cel gry**

Celem gry jest zdobycie jak największej ilości bramek przez zawodników z pola lub za pośrednictwem „kołowego” w wyznaczonym czasie rozgrywki. W celu ułatwienia sobie dostępu do bramki przeciwnika zawodnicy z pola, zarówno jednej jak i drugiej drużyny, starają się po przez zbicie wyeliminować jak największą liczbę obrońców drużyny przeciwnej. Zbicie zawodników z pola ułatwia współprace z „kołowym” tym samym dając szanse na zdobywanie bramek z bliżeszej odległości. Zawodnicy z pola maja podwójna role do spełnienia, oprócz tego, że narażeni są na zbicie, musza także przechwytywać rzuty oraz podania do „kołowego.” Zawodnik po zbiciu ponownie może wejść na boisko po uprzednim wybawieniu przez kolegów z drużyny. Jest to idealne polaczenie znanej i lubianej gry w „zbijaka” z elementami gry w piłkę ręczną. Lucky shooter jest grą bardzo emocjonującą w której rozwijana jest naturalna forma ruchu, idealna do fizycznego rozwoju w szkolnej edukacji. Gra wprowadza do podstawowych zasad gry w mini piłkę ręczną.

* 1. **Drużyny.**

Mecze Lucky Shooter są rozgrywane miedzy drużynami o tej samej liczbie zawodników. Każda z drużyn składa sie z 10 zawodników lub zawodniczek: ośmiu zawodników z pola, jeden „kołowy” oraz bramkarz.

* 1. **Podania, rzuty na bramkę oraz zbicia.**

Zawodnicy z pola gry mogą wymieniać miedzy sobą podania (max. 2). Podania mogą wykonywać do kołowego. Rzuty na bramkę, zbicia oraz podania wykonywane są jednorącz prawą lub lewą ręką. W celu ochrony przed zbiciem zawodnicy z pola musza chwytać piłkę oburącz, co staje sie tez forma wybawienia. Dopuszczalna jest obrona piłką przed zbiciem. Zawodnik zostaje uznany za zbitego w sytuacji, gdy zostanie bezpośrednio trafiony w ciało (z wyjątkiem głowy). Zawodnik jest zbity, gdy podczas próby chwytu wypuścił piłkę z rak a ta dotknie parkietu. Natomiast, gdy piłka zostanie złapana przez innego zawodnika z drużyny, zanim dotknie parkietu, zbicia nie ma. Nieuznawane są podwójne zbicia. Zawodnik wybawiony wchodzi do gry i do niego należy piłka. Brak zbicia jest w przypadku, gdy piłka rzucona odbije się od parkietu.

§2 PRZEPISY OGÓLNE

2.1 **Rozpoczęcie gry.**

Rozpoczęcie gry poprzedzone jest losowaniem stron boiska. Sędzia prosi kapitanów (rzut moneta). Zawodnicy ustawiają sie na swoich połowach. Kapitanowie wyznaczają „kołowych” oraz bramkarzy.

„Kołowi” musza być oznaczeni znacznikami lub szarfa.

Gramy dwiema piłkami (piłki lekkie do siatkówki lub gumowe).

Grę rozpoczynają „kołowi” (podanie do swoich zawodników z pola).

Wygrywa drużyna, która zdobędzie większą ilość bramek w określonym przedziale czasowym.

2.2 **Boisko oraz czas gry.**

Minimalne pole do gry to boisko do piłki siatkowej, najlepiej do piłki koszykowej lub piłki ręcznej. Półkola, w których poruszają sie kołowi wyznaczają koła na boisku do koszykówki, przedzielone linią rzutów wolnych, lub półkola narysowane przed linią 4 lub 6 metra boiska do piłki ręcznej. Bramki do piłki ręcznej o wymiarach 2m na 3m lub postawione materace.

Czas gry - 2 x 10 min. W przypadku remisu rozgrywana jest dogrywka - 5 min.

Po 10 min. gry zmieniane są połowy boiska, z każda drużyna musi wymienić bramkarza oraz „kołowego.” Osoby zbite w pierwszej połowie po zmianie stron boiska wchodzą do gry.

W przypadku, gdy zostaną zbici wszyscy zawodnicy z pola, przed upływem czasu 10 min, sędzia przyznaje drużynie przeciwnej + 2 bramki (premia za zbicie wszystkich zawodników). Po tej decyzji wszyscy zbici zawodnicy mogą z powrotem wejść do gry, która toczona jest dalej.

2.3 **Zdobywanie bramek.**

Bramka jest uznana, gdy po rzucie zawodników z pola lub kołowego trafi bezpośrednio lub po koźle do bramki (dotknie materaca). Po straconej bramce grę wznawia bramkarz podaniem do swoich zawodników z drużyny. W sytuacji, gdy zawodnicy z pola lub kołowy nie trafią w bramkę (piłka trafi w ścianę a nie do bramki) piłka jest dalej w grze.

2.4 **Strata piłki.**

Strata piłki następuje w przypadku, gdy zawodnicy z pola podczas zbijania czy podania do kołowego przekroczą linie środkowa boiska.

Strata piłki ma miejsce, gdy w momencie zbijania piłka odbije sie od ściany bocznej boiska. Wtedy trafia do bramkarza drużyny przeciwnej.

Strata piłki jest w przypadku, gdy zawodnik wykona rzut lub podanie oburącz.

2.5 **Przewinienia.**

Zawodnikom z pola nie wolno wychodzić poza linie boczne boiska. W przypadku, gdy zawodnik, w którego oddany był rzut, uchronił sie od zbicia, ale opuścił boisko jest uznany za zbitego.

Zawodnikom z pola nie wolno wchodzić do półkola, w którym porusza sie „kołowy”. Mogą przecinać oraz przechwytywać podania.

Zawodnikom z pola nie wolno zasłaniać całą drużyną bramki. W bramce stoi tylko bramkarz.

Zawodnikom z pola nie wolno stać w obronie przed „kołowym.”

„Kołowemu” nie wolno opuszczać półkola w którym się porusza.

2.6 **Sędzia.**

Sędziowie (2) są animatorami gry. Dbają o bezpieczeństwo zawodników. Odliczają czas gry, czuwają nad przestrzeganiem przepisów, uznają bramki (gwizdek). Sędziowie liczą prawidłowo zdobyte bramki, karzą za niestosowne zachowanie, opóźnianie gry, oszukiwanie i walkę niezgodna z duchem fair paly, karzą (przyznają karne bramki).

Gra Lucky Shooters została stworzona na podstawie pomysłów dzieci oraz inwencji twórczej nauczyciela wf w SP36 w Łodzi. Celem gry jest krzewienie kultury fizycznej oraz popularyzacja piłki ręcznej wśród dzieci w związku ze zbliżającymi sie w naszym kraju Mistrzostwami Europy w piłce ręcznej.

**Nasza szkoła ma klasę i mówi STOP zwolnieniom z wf!!!!**