

ZACHODNIOPOMORSKI OKRĘGOWY ZWIĄZEK KOSZYKÓWKI
71-346 SZCZECIN AL. WOJSKA POLSKIEGO 246
Tel. / fax. 439-55-16, 439-55-17, e` mail zozkosz@wp.pl , www.zozkosz.com.pl
Konto: 62 1240 3813 1111 0010 1941 1430 AZS Szczecin – ZOZKosz

Regulamin mistrzostw województwa o Puchar Prezesa ZOZKosz
dziewcząt i chłopców rocznik 1997 – młodzik młodszy
w sezonie 2009/2010

1. Zespoły uczestniczące w rozgrywkach przedkładają listę zawodników na której lekarz potwierdza, że umieszczeni na niej zawodnicy mogą brać udział w zawodach. Zawodnicy posiadający ważne indywidualne badanie lekarskie nie muszą być umieszczeni na liście. Zawodnik nie posiadający ważnego badania lekarskiego nie może być dopuszczony do gry.
2. Zawodnicy muszą posiadać legitymacje szkolne lub dowody osobiste, które w razie wątpliwości, są sprawdzane przez sędziego.
3. W zawodach obowiązują oficjalne Przepisy gry Mini Koszykówki 2005, które są dostępne na stronie www.zozkosz.com.pl i www.pzkosz.pl z następującymi zmianami:
4. Czas gry: 4 kwarty po 10 minut każda, czas gry zatrzymywany jest jedynie w ostatniej minucie IV kwarty, podczas rzutów wolnych i przerw na żądanie. Przerwa między 2 i 3 kwarta wynosi 5 minut.
5. **Jeżeli po zakończeniu 4 kwarty wynik jest remisowy sędziowie zarządzają 5 minutową dogrywkę lub dogrywki do rozstrzygnięcia.**
6. Zawody należy rozgrywać na koszach zawieszonych na wysokości 3.05 m od podłoża.
7. Zawody należy rozgrywać piłkami do mini koszykówki – rozmiar „5”.
8. Rzuty wolne wykonywane są z linii oddalanej o 4 m od tablicy.
9. Faule przy rzucie karane są rzutami wolnymi, niezależnie czy punkty zostały zaliczone czy nie.
10. Obowiązują przepisy dotyczące błędów 3 sekund i 5 sekund.
11. Obowiązuje przepis dotyczący błędu powrotu piłki na pole obrony.
12. Obowiązują przepisy dotyczące sytuacji rzutu sędziowskiego i naprzemiennego posiadania piłki.

13. Nie obowiązują przepisy dotyczące błędów 8 sekund i 24 sekund.
14. Obowiązuje zakaz obrony strefowej (za pierwszym razem ostrzeżenie, kolejne niedostosowanie się karane będzie przewinieniem technicznym dla trenera.
15. Sędziowie mają prawo zdyskwalifikować uczestnika meczu za wybitnie niesportowe zachowanie.
16. Zawody należy protokółować w 3 egzemplarzach (oryginał i 2 kopie) na drukach, które są w załączniku.

Zasady udziału zawodników w meczu

1. Udział zawodników w meczu:
 - a) jeśli drużyna liczy 10 zawodników – udział w meczu muszą wziąć wszyscy. W takim przypadku w pierwszej kwarcie musi wziąć udział 5 zawodników i w drugiej kwarcie pozostałych 5 zawodników (nie grających w pierwszej kwarcie).
 - b) jeśli drużyna liczy 11 zawodników – udział w meczu może wziąć 10 lub 11. W takim przypadku w pierwszej kwarcie może wziąć udział 5 lub 6 zawodników, w drugiej pozostali, którzy nie brali udziału w grze w pierwszej kwarcie.
 - c) jeśli drużyna liczy 12 zawodników - udział w meczu może wziąć 10, 11 lub 12. W takim przypadku w pierwszej kwarcie może wziąć udział 5, 6 lub 7 zawodników, w drugiej pozostali, którzy nie brali udziału w grze w pierwszej kwarcie.
 - d) jeśli zawodnik nie wziął udziału w grze w pierwszej lub w drugiej kwarcie meczu – nie może on wziąć udziału w grze także w kwarcie trzeciej i czwartej. W takim przypadku po zakończeniu drugiej kwarty meczu sekretarz pod nadzorem komisarza technicznego, lub w razie braku komisarza pod nadzorem sędziego głównego w protokole meczu winien wykreślić linią poziomą kolumnę z liczbą zdobytych punktów, kolumnę *W* dotyczącą potwierdzenia wejścia zawodnika na boisko oraz rubryki z liczbą faułów tego zawodnika.
2. W przypadku, gdy drużyna dysponuje 11 lub 12 zawodnikami w pierwszej i (lub) drugiej kwarcie meczu drużyna może dokonać dowolnej liczby zmian zawodników przy respektowaniu zasad opisanych powyżej.
3. W trzeciej i czwartej kwarcie drużyna może korzystać z nieograniczonej liczby graczy i dokonać dowolnej liczby zmian zawodników.
4. Jeśli drużyna liczy 10 zawodników to w przypadku kontuzji zawodnika lub popełnienia przez niego pięciu faułów w pierwszej kwarcie - można dokonać jego zmiany na innego zawodnika, który nie brał jeszcze udziału w grze. Wówczas ten zawodnik (zmiennik) może wziąć udział w grze w drugiej kwarcie. Kontuzjowany zawodnik może powrócić do gry w pierwszej, trzeciej lub czwartej kwarcie.
5. Jeśli drużyna liczy 10, 11 lub 12 zawodników to w przypadku kontuzji zawodnika lub popełnienia przez niego pięciu faułów w drugiej kwarcie, gdy jego zespół nie ma w swoim składzie zawodników dotychczas nie uczestniczących w grze może on być zmieniony przez zawodnika biorącego udział w grze w pierwszej kwarcie.

6. Jeśli w czasie meczu liczba zawodników drużyny jest mniejsza niż 10 (np. na skutek kontuzji lub popełnionych faulów) grę należy kontynuować zgodnie z oficjalnymi przepisami gry w koszykówkę.
7. Niezastosowanie się do powyższych zasad gry skutkować będzie orzeczeniem walkowera dla drużyny przeciwnej.

WICEPREZES ZOZK^{osz}
Przewodniczący WGiD

Jerzy Buczkowski