



Podkarpacki Związek Koszykówki

35 – 011 Rzeszów ul. Pułaskiego 13a tel./ fax (0-17) 85 – 27 – 987

Wydział Gier i Dyscypliny

37 – 700 Przemysł ul. Sienkiewicza 7 tel. (0-16) 678 – 21 – 19; 678 – 34 – 07
www.pzk.z2.pl REGON 690669332 NIP 813-31-06-090

INVEST-BANK S.A oddział w Rzeszowie 47 1680 1105 0000 3000 1073 1619

2010-11-10

Komunikat nr 10/2010/2011 Terminarz i zasady gry mini koszykówki chłopców w sezonie 2010/2011

Wydział Gier i Dyscypliny Podkarpackiego Związku Koszykówki informuje, że w rozgrywkach mini koszykówki chłopców biorą udział następujące zespoły:

- ZKS STAL Stalowa Wola,
- MUKS NIEDŹWIADKI I REM II Przemysł
- MOSiR Krosno,
- MUKS NIEDŹWIADKI II REM II Przemysł,
- MOSiR Przeworsk

Terminarz rozgrywek

I turniej – 12.12.2010 – organizator – MUKS Niedźwiadki I-REM II Przemysł

1. Niedźwiadki I – Niedźwiadki II
2. STAL – Przeworsk
3. Niedźwiadki II – STAL
4. Niedźwiadki I - Przeworsk
5. Niedźwiadki II – Przeworsk
6. Niedźwiadki I – STAL

II turniej – 09.01.2011 – organizator – MOSiR Przeworsk

7. Przeworsk – Niedźwiadki I
8. Krosno – Niedźwiadki II
9. Przeworsk – Krosno
10. Niedźwiadki I – Niedźwiadki II
11. Krosno – Niedźwiadki I
12. Przeworsk – Niedźwiadki II

III turniej – 13.02.2011 – organizator – ZKS STAL Stalowa Wola

13. STAL - Przeworsk
14. Krosno – Niedźwiadki II
15. STAL – Niedźwiadki II
16. Przeworsk – Krosno
17. Przeworsk – Niedźwiadki II
18. STAL – Krosno

IV turniej – 13.03.2011 – organizator – MOSiR Krosno

- 19. Krosno – Niedźwiadki I
- 20. Przeworsk – STAL
- 21. Krosno – Przeworsk
- 22. Niedźwiadki I – STAL
- 23. Przeworsk – STAL
- 24. Krosno – Niedźwiadki I

V turniej – 10.04.2011 – organizator – MUKS Niedźwiadki II REM II Przemyśl

- 25. Niedźwiadki II – Niedźwiadki I
- 26. Krosno – STAL
- 27. Niedźwiadki II – Krosno
- 28. Niedźwiadki I – STAL
- 29. Niedźwiadki I – Krosno
- 30. Niedźwiadki II – STAL

- Rozgrywki prowadzone są systemem turniejów jednodniowych. Gospodarze poszczególnych turniejów opracowują szczegółowy plan rozgrywanych meczy (godziny meczy) i przesyłają je do wszystkich zainteresowanych drużyn, WGiD PZK oraz KS swojego podokręgu.
- **Zawodnicy biorący udział w rozgrywkach (urodzeni w roku 1999 i młodsi) muszą posiadać licencje zawodnicze PZKosz oraz okresowe licencje WGiD PZK uprawniające do udziału w tej klasie rozgrywek.**
- **Każdy uczestnik turniejów musi posiadać ważną zgodę lekarza na udział w turnieju i okazać ją na każdą prośbę sędziego głównego.**
- Zgodnie z regulaminem rozgrywek gospodarze poszczególnych turniejów przesyłają 1 kpl. protokołów meczowych do WGiD PZK na adres: ul. Sienkiewicza 7, 37-700 Przemyśl, w ciągu 48 godzin od zakończenia turnieju oraz przesyłają sms (607 579 302) wynik spotkań do 2 godzin po zakończeniu turnieju.
- Rywalizacja w rozgrywkach systemem turniejowym. W każdym turnieju bierze udział 4 zespoły wg powyższego terminarza.
- Rozgrywki należy prowadzić zgodnie z oficjalnymi przepisami gry w koszykówkę z uwzględnieniem poniższych zasad:
 - 1) W turniejach szczebla centralnego (ćwierćfinały, półfinały, finał) lista zgłoszonych zawodników może zawierać nie więcej niż 15 zawodników (w okręgu dowolna liczba) ale w meczu może wziąć udział nie mniej niż 10 i nie więcej niż 12 zawodników - dotyczy również rozgrywek okręgowych.
 - 2) Drużyna, która przed rozpoczęciem meczu liczy mniej niż 10 zawodników nie zostanie dopuszczona do zawodów, a mecz zostanie zweryfikowany jako walkower dla drużyny przeciwnej.
 - 3) Jako zasadę ogólną przyjmuje się, że zawodnik, który brał udział w pierwszej kwarcie meczu, nie może brać udziału w drugiej kwarcie.
 - 4) 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 w protokole meczu winien wykreślić linią poziomą kolumnę z liczbą zdobytych punktów, kolumnę "W" dotyczącą potwierdzenia wejścia zawodnika na boisko oraz rubryki z liczbą faulów tego zawodnika.

5) 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.

6) W trzeciej i czwartej kwarcie drużyna może korzystać z nieograniczonej liczby graczy i dokonać dowolnej liczby zmian zawodników, którzy brali udział w I i II kwarcie.

7) Jeśli drużyna liczy 10 zawodników to w przypadku kontuzji zawodnika lub popełnienia przez niego pięciu faulów 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.

8) Jeśli drużyna liczy 10, 11 lub 12 zawodników to w przypadku kontuzji zawodnika lub popełnienia przez niego pięciu faulów w drugiej kwarcie, gdy jego zespół nie ma w swoim składzie zawodników dotychczas nieuczestniczących w grze może on być zmieniony przez zawodnika biorącego udział w grze w pierwszej kwarcie.

9) 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.

10) Niezastosowanie się do powyższych zasad gry skutkować będzie orzeczeniem walkowera dla drużyny przeciwnej.

11) W rozgrywkach szczebla centralnego jak również okręgowych i strefowych obowiązuje system obrony „każdy swego”. Szczegółowe regulacje w tym zakresie Są następujące:

I. Zasady ogólne.

- 1) Nakaz obrony systemem „każdy swego” zostaje wprowadzony na Wniosek Wydziału Sportowego PZKosz.
- 2) Nakaz obrony „każdy swego” ma na celu dostosowanie zachowań defensywnych zawodników oraz organizacji gry w obronie do ich umiejętności ofensywnych na tym etapie szkolenia. Ponadto nakaz ten ma umożliwić nabycie i utrwalenie prawidłowych nawyków podczas gry w ataku, jak i obronie.
- 3) Nakaz obrony „każdy swego” wyklucza obronę „zona Press” czyli obronę strefową na całym boisku. Dozwolone jest natomiast stosowanie obrony „każdy swego” na całym boisku z podwajaniem w dowolnym miejscu boiska.
- 4) W związku z powyższym, przy interpretacji nakazu gry obrony „każdy swego” należy zwrócić szczególną uwagę na następujące zachowania zawodników obrony:
 - a) brak nacisku na zawodnika z piłką
 - b) przebywanie w obszarze ograniczonym zawodnika obrony nie mające uzasadnienia ustawieniem zawodników w ataku przez więcej niż 5 sekund (tzw. błąd 5 sekund w obronie)
 - c) brak zmiany pozycji na boisku zawodników obrony pomimo zmian pozycji zawodników ataku.

II. Zasady dyscyplinarne

1. Za realizację niniejszych postanowień odpowiada trener drużyny, a w razie jego nieobecności asystent trenera (jeśli jest obecny) lub zawodnik pełniący funkcję kapitana drużyny.
2. W przypadku zaobserwowania zachowań zawodników obrony wymienionych w Rozdziale I punkt 4:
 - 1) po raz pierwszy - sędzia ma obowiązek przerwać grę i zwrócić uwagę trenerowi zespołu, że nie stosuje on zasad obrony gry „każdy swego”. Po zwróceniu uwagi grę należy wznowić zgodnie z przepisami gry w koszykówkę i przyznać drużynie

- atakującej nowy okres 24 sekund na rozegranie akcji.
- 2) po raz kolejny – wobec trenera drużyny winnej naruszenia zasad orzeczony zostanie faul techniczny (zapisany trenerowi z indeksem B), ze wszystkimi tego konsekwencjami.
 - 3) po raz kolejny - gdy trener drużyny został już wcześniej zdyskwalifikowany - sędzia ma obowiązek przerwać grę - bez orzekania faula technicznego – i zarządzić wykonanie dwóch rzutów wolnych przez dowolnego zawodnika drużyny ataku, a następnie wręczyć piłkę drużynie ataku do wprowadzenia jej do gry z przedłużenia linii środkowej naprzeciw stolika sędziowskiego.
- 12) Obowiązują przepisy FIBA z następującymi zmianami:
- czas gry 4 x 7,5 min. zatrzymywany jedynie w ostatniej minucie każdej kwarty i podczas każdej przerwy na żądanie trenera,
 - trener ma do dyspozycji jedną przerwę w każdej kwarcie i dogrywce, bez możliwości przenoszenia przerwy do następnej kwarty lub dogrywki.
 - przerwy między 1 i 2, 3 i 4 kwartą są 1 min. a pomiędzy 2 i 3 kwartą przerwa wynosi 5 min.
 - obowiązuje przepis o 3 sekundach (dozwolona tolerancja),
 - nie będzie odliczany czas 24 sek. ale jeżeli zespół posiadający piłkę będzie grał „na czas” w ocenie sędziego, sędzia zaczyna odliczanie 10 sek. wyraźnie sygnalizując to ruchem ręki oraz komunikatem „10 sekund do rzutu”.
 - mecze rozgrywane są piłkami numer 5 na kosze 2,60.
 - w przypadku remisu rozgrywa się 2 min. dogrywkę (druga jej min. jest zatrzymywana).
 - wszystkie kwestie sporne rozstrzyga organizator po uprzedniej konsultacji z sędzią głównym turnieju.
 - Zawody prowadzą profesjonalni sędziowie.
- 13) Stawki sędziowskie w tej klasie rozgrywkowej nie ulegają zmianie w stosunku do poprzedniego sezonu i wynoszą: 18 zł brutto – plac, 12 zł brutto – stolik. Mecz obsługuje 4 sędziów (2 na placu i 2 przy stoliku).

Przewodniczący WGiD PZK

/-/Mariusz Kucab

Otrzymują:

- UKS GIMBASKETS 2 Przemyśl
- MKS V LO Rzeszów
- MOSiR Przeworsk
- ZKS STAL Stalowa Wola
- ASK KS SIARKA Tarnobrzeg
- Zarząd PZK
- KS PZK