



ZACHODNIOPOMORSKI OKRĘGOWY ZWIĄZEK KOSZYKÓWKI

71-346 SZCZECIN AL. WOJSKA POLSKIEGO 246

tel. / fax. 091-439-55-16, 091-439-55-17 e-mail zozkosz@wp.pl, www.zozkosz.com.pl

Konto: 19 1240 3927 1111 0010 4148 7962

Szczecin, 18.12.2018

Komunikat nr 7a 2018/2019 WGiD ZOZKosz Rozgrywki Żaczków U12M rocznik 2007 i młodsi

Udział biorą:

1. KK Wilki Morskie Szczecin
2. KK Wilki Morskie SP 16 Szczecin
3. King BC I Szczecin
4. King BC II Szczecin
5. KS Spójnia Stargard
6. MKK Żak Koszalin

System rozgrywek: dwie rundy każdy z każdym mecz i rewanż.

W rozgrywkach obowiązują Przepisy Gry w koszykówkę, z następującymi wyjątkami:

Czas gry zgodnie z przepisami. Natomiast trenerzy zespołów mogą ustalić przed rozpoczęciem zawodów inne zasady pomiaru czasu gry o czym muszą poinformować sędziów.

Obsada sędziowska: jeden sędzia na boisku, 2 przy stoliku. Błąd czasu akcji orzeka sędzia boiskowy.

Koszty delegacji sędziego boiskowy ponosi ZOZKosz, natomiast koszty obsługi stolika sędziowskiego gospodarz zawodów. Sędziego boiskowego wyznacza ZOZkosz, natomiast stolik mogą obsługiwać osoby wyznaczone przez klub. Jeżeli klub nie może zapewnić we własnym zakresie obsady stolika należy powiadomić osobę odpowiedzialną za obsady sędziów funkcyjnych w danym rejonie, że chce skorzystać z sędziów ZOZKosz. Powiadomić należy co najmniej na 7 dni przed spotkaniem. Stawki sędziowskie boisko 45 zł, stolik 35 zł brutto.

Osoby odpowiedzialne za obsady stolika:

Koszalin i okolice Krzysztof Jabłoński - tel. 602-304-085 k.j_volt@interia.pl, Stargard – Łukasz Jędrzejewski – tel. 698-720-399 lukasz.jedrzejewski@gmail.com, Szczecin – Teresa Kotarska - tel. 506-181-056 teresakotarska@gmail.com

Zespoły, które do dnia **05.01.2019** nie uzupełnią dokumentacji (Wniosek o wydanie licencji okresowych dla zawodników – załącznik nr 19) i nie uregulują należności za udział w Lidze Zachodniopomorskiej nie zostaną dopuszczone do rozgrywek.

Opłata za udział zespołu wynosi 50 zł, za licencję stałą 20 zł, okresową również 20 zł.

Do weryfikacji przed zawodami należy przedstawić skład na załączniku nr 23 i kopię wniosku o wydanie licencji załącznik nr 19 (jeżeli nie wszyscy zawodnicy mają licencje okresowe). Jeżeli wszyscy zawodnicy przedstawiają licencje okresowe kopia załącznika nr 19 jest niepotrzebna.

Należy również przedstawić sędziemu głównemu książeczki sportowo-lekarskie z aktualnym wpisem o zdolności do gry. Zawodnik nieposiadający ważnych badań lekarskich nie może być wpisany do protokołu i dopuszczony do gry.

Również trener i asystent trenera muszą posiadać licencję okresową na dany sezon. Warunkiem otrzymania licencji okresowej, jest posiadanie licencji PZKosz (na wykonywanie zawodu trenera).

Tylko trener lub asystent posiadający licencję okresową może być wpisany do protokołu.

W przypadku zmiany dnia, godziny lub miejsca spotkania należy zawiadomić ZOZKosz, przeciwnika i referenta obsad – Marta Malczewska – tel. -531-700- 846 m.malczewskaa@wp.pl, oraz odpowiedzialne osoby za obsadę stolika sędziowskiego w poszczególnych rejonach; Koszalin i okolice Krzysztof Jabłoński - tel. 602-304-085 k.j_volt@interia.pl , Stargard – Łukasz Jędrzejewski – tel. 698-720-399 lukasz.jedrzejewski@gmail.com , Szczecin –Teresa Kotarska - tel. 506-181-056 teresakotarska@gmail.com co najmniej na 7 dni przed zawodami.

Powyższy obowiązek spoczywa na gospodarzu lub gościach, jeżeli to na ich prośbę nastąpiła zmiana.

Przełożenie spotkania z ważnych przyczyn może nastąpić za zgodą WGiD, po przesłaniu wniosku o przełożenie spotkania (załącznik nr 21), wraz ze zgodą przeciwnika i skanem dowodu wpłaty.

Przełożenie spotkania do 7 dni przed wyznaczonym terminem 50 zł natomiast na mniej niż 7 dni przed wyznaczonym terminem opłata 200 zł.

Obowiązkiem sędziego głównego jest podanie SMS-em wyniku (bez podawania wyników poszczególnych kwart) wszystkich meczy L Z najpóźniej 1 godz. po zakończeniu zawodów, na nr Jerzego Buczkowskiego 605 -190 440 wg następującego wzoru: „U12M Żak Koszalin – Wilki Morskie SP 16 Szczecin 56:55 Jan Kowalski”.

TERMINARZ ROZGRYWEK I RUNDA

I.

11.01. /piątek/

2. King BC I Szczecin – Wilki Morskie SP 16 Szczecin g. 19.00

13.01. /niedziela/

1. Spójnia Stargard – Żak Koszalin g. 12.30

pauza – King BC II Szczecin, Wilki Morskie Szczecin

II.

18.01. /piątek/

4. King BC II Szczecin – Wilki Morskie Szczecin g. 18.30

19.01. /sobota/

5. Żak Koszalin – King BC I Szczecin g. 11.00

pauza – Wilki Morskie SP 16 Szczecin, Spójnia Stargard

III.

14.02. /czwartek/

7. Spójnia Stargard – King BC II Szczecin g. 17.15

16.02. /sobota/

9. Wilki Morskie SP 16 Szczecin – Żak Koszalin g. 10.30

pauza – Wilki Morskie Szczecin, King BC I Szczecin

IV.

20.02. /środa/

12. Wilki Morskie Szczecin – Spójnia Stargard g. 16.00

22.02. /piątek/

10. King BC II Szczecin – King BC I Szczecin g. 18.30

pauza – Żak Koszalin, Wilki Morskie SP 16 Szczecin

V.

02.03. /sobota/

14. Wilki Morskie SP 16 Szczecin – King BC II Szczecin g. 10.30

22.03. /piątek/

13. King BC I Szczecin – Wilki Morskie Szczecin g. 19.00

pauza – Spójnia Stargard, Żak Koszalin

VI.

07.03. /czwartek/

16. Spójnia Stargard – King BC I Szczecin g. 17.15

09.03. /sobota/

17. King BC II – Żak Koszalin SDS ul. Wąska 16 g. będzie podana później

13.03 /środa/

18. Wilki Morskie Szczecin – Wilki Morskie SP 16 Szczecin g. 16.00

VII.

16.03. /sobota/

19. Wilki Morskie SP 16 Szczecin – Spójnia Stargard g. 10.30

20. Żak Koszalin – Wilki Morskie Szczecin g. 11.00

pauza – King BC I Szczecin, King BC II

II runda

VIII.

30.03. /sobota/

23. Żak Koszalin – Spójnia Stargard g. 11.00

24. Wilki Morskie SP 16 Szczecin – King BC I Szczecin g. 10.30

pauza – King BC II Szczecin, Wilki Morskie Szczecin

IX.

04.04. /czwartek/

06.04. /sobota /

26. King BC I Szczecin – Żak Koszalin SDS ul. Wąska 16 g. będzie podana później

10.04. /środa/

27. Wilki Morskie Szczecin – King BC II Szczecin g. 16.00

pauza – Wilki Morskie SP 16 Szczecin, Spójnia Stargard

X.

12.04. /piątek/

28. King BC II Szczecin – Spójnia Stargard g. 19.00

13.04. /sobota/

30. Żak Koszalin – Wilki Morskie SP 16 Szczecin g. 11.00

pauza – Wilki Morskie Szczecin, King BC I Szczecin

XI.

25.04. /czwartek/

31. Spójnia Stargard – Wilki Morskie Szczecin g. 17.15

26.04. /piątek/

32. King BC I Szczecin – King BC II Szczecin g. 19.00

27.04./sobota/

pauza – Żak Koszalin, Wilki Morskie SP 16 Szczecin

XII.

10.05. /piatek/

34. King BC II Szczecin – Wilki Morskie SP 16 Szczecin g. 18.30

15.05. /środa/

36. Wilki Morskie Szczecin – King BC I Szczecin g. 16.00

pauza – Spójnia Stargard, Żak Koszalin

XIII.

31.05. /piatek/ !!!

37. King BC I Szczecin – Spójnia Stargard g. 19.00

18.05. /sobota/

38. Żak Koszalin – King BC Szczecin g. 11.00

39. Wilki Morskie SP 16 Szczecin – Wilki Morskie Szczecin g. 10.30

XIV.

23.05. /czwartek/

40. Spójnia Stargard – Wilki Morskie SP 16 Szczecin g. 17.15

01.06. /sobota /

42. Wilki Morskie Szczecin – Żak Koszalin g.11.00

pauza – King BC II Szczecin, King BC II Szczecin

Adresy sal

- | | |
|---------------------------------|---------------------------------------|
| 1. Wilki Morskie Szczecin | -Szczecin SP 35 ul. Świętoborzyców 40 |
| 2. Wilki Morskie SP 16 Szczecin | -Szczecin SP 16 ul. Chobolańska 20 |
| 3. King BC I Szczecin | -Szczecin SP 59 ul. Dąbska 105 |
| 4. King BC II Szczecin | -Szczecin SP 53 ul. Siemiradzkiego 3 |
| 5. Spójnia Stargard | -Stargard SP 3 ul. Limanowskiego 7 |
| 6. Żak Koszalin | -Koszalin SP 3 ul. Jabłoniowa 23 |

11. ZASADY DOTYCZĄCE UDZIAŁU ZAWODNIKÓW W GRZE U14,U13 i U12

11.1. Zasady opisane w pkt. 11 obowiązują wyłącznie w cyklu U14,U13 i U12.

11.2. Drużyna, która przed rozpoczęciem meczu liczy mniej niż 10 zawodników nie zostanie dopuszczona do zawodów, a mecz zostanie zweryfikowany jako walkower dla drużyny przeciwnej.

11.3. W każdej z pierwszych trzech kwart musi wziąć udział co najmniej 10 zawodników, przy czym zawodnicy, którzy wzięli udział w grze w pierwszych pięciu minutach każdej z trzech pierwszych kwart, nie mogą wziąć udziału w grze w drugich pięciu minutach każdej z trzech pierwszych kwart.

11.4. **W celu egzekucji przepisów z pkt. 11.3. kwarty 1, 2 i 3 zostają podzielone na dwa pięciominutowe okresy. W momencie, w którym upływa dokładnie 5 minut gry w kwarcie, należy grę przerwać (sygnałem sędziego mierzącego czas gry), aby możliwe było dokonanie zmian zawodników. Następnie gra zostaje wznowiona na zasadach naprzemiennego posiadania piłki (tzw. strzałka), podobnie jak w przypadku zakończenia kwarty, a zegar akcji powinien być ustawiony na 24 sekundy. Grę należy wznowić bezzwłocznie, bez przerw i narad trenerów z drużyną. W celu skrócenia przerw, preferowane jest przygotowanie przez trenerów zmiany z wyprzedzeniem.**

11.5. Podział składu na piątki na każdy z dwóch okresów w kwarcie (od 10:00 do 5:00 na zegarze i od 5:00 do 0:00 na zegarze) w każdej z kwart może być inny, zależy to wyłącznie od decyzji trenera. Należy zawsze zachować zasadę, że zawodnicy grający w pierwszym okresie danej kwarty, nie mogą wystąpić w drugim

okresie tej samej kwarty. Jest więc możliwe, że zawodnik będzie przebywał na boisku w kolejnych 10 minutach, pod warunkiem, że będą to okresy przedzielone przerwą między kwartami – np. ostatnie pięć minut w pierwszej kwarcie i pierwsze pięć minut w drugiej kwarcie.

11.6. W przypadku, gdy drużyna liczy więcej niż 10 zawodników, możliwe jest dokonywanie zmian podczas każdego z dwóch okresów w kwarcie (od 10:00 do 5:00 na zegarze i od 5:00 do 0:00 na zegarze), ale nadal obowiązuje zasada, że wszyscy zawodnicy grający w pierwszym okresie danej kwarty, nie mogą wystąpić w drugim okresie tej samej kwarty. Czyli np. w przypadku dokonania dwóch zmian przez trenera w pierwszym okresie kwarty, cała siódemka zawodników uczestniczących w grze w tym okresie nie może wystąpić w drugim okresie tej samej kwarty.

11.7. W przypadku, gdy na skutek kontuzji lub przekroczenia limitu fauli w drużynie przed zakończeniem kwarty 3 pozostało do dyspozycji trenera mniej niż 10 zawodników, na zasadzie wyjątku do gry w drugim okresie kwarty może wystąpić zawodnik grający w pierwszym okresie, zastępując wyeliminowanego z gry zawodnika. Jeśli sytuacja zdekompletowania drużyny ma miejsce w pierwszej lub drugiej kwarcie, w każdej kolejnej kwarcie prawo gry w obu okresach na zasadzie wyjątku musi dotyczyć innego zawodnika. Drużyna przeciwnika nie posiada z tego tytułu żadnych przywilejów i rotacja zawodników musi się w niej odbywać na normalnych zasadach, bez wyjątków.

11.8. W czwartej kwarcie wszyscy zawodnicy zespołu mogą brać udział w grze w dowolnym wymiarze, o ile nie przekroczyli limitu fauli lub nie zostali zdyskwalifikowani.

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

11.10. Nakaz obrony systemem „każdy swego” zostaje wprowadzony na Wniosek Wydziału Sportowego PZKosz i 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.

11.11. 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.

11.12. W związku z powyższym, przy interpretacji nakazu gry obrony „każdy swego” należy zwrócić szczególną uwagę na następujące zachowania zawodników obrony:

11.12.1. brak nacisku na zawodnika z piłką,

11.12.2. przebywanie w obszarze ograniczonym zawodnika obrony niemające uzasadnienia ustawieniem zawodników w ataku przez więcej niż 5 sekund (tzw. błąd 5 sekund w obronie),

11.12.3. brak zmiany pozycji na boisku zawodników obrony pomimo zmian pozycji zawodników ataku.

11.13. Za realizację niniejszych postanowień odpowiada trener drużyny, a w razie jego nieobecności asystent trenera (jeśli jest obecny) lub zawodnik pełniący funkcję kapitana drużyny.

11.14. W przypadku zaobserwowania zachowań zawodników obrony wymienionych w pkt. 11.12.:

11.14.1. 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 czasu akcji.

11.14.2. po raz kolejny – wobec trenera drużyny winnej naruszenia zasad orzeczony zostanie faul techniczny (zapisany trenerowi z indeksem B) ze wszystkimi tego konsekwencjami.

11.14.3. po raz kolejny - gdy trener drużyny został już wcześniej zdyskwalifikowany - sędzia ma obowiązek przerwać grę - bez orzekania faula technicznego – i zarządzić wykonanie **jednego rzutu wolnego** przez dowolnego zawodnika drużyny ataku, a następnie wprowadzić piłkę zgodnie z przepisami gry.

.11.14.3. po raz kolejny - gdy trener drużyny został już wcześniej zdyskwalifikowany - sędzia ma obowiązek przerwać grę - bez orzekania faula technicznego – i zarządzić wykonanie **jednego rzutu wolnego** przez dowolnego zawodnika drużyny ataku, a następnie wprowadzić piłkę zgodnie z przepisami gry.

Zgodnie z Regulaminem Zawodów ZOZKosz do obowiązków gospodarzy należy:

1. **Zapewnienie opieki medycznej, od co najmniej 20 minut przed rozpoczęciem zawodów aż do zakończenia.**
2. **Po zawodach przesłanie oryginału protokołu na adres ZOZKosz w Szczecinie w ciągu 48 godzin od zakończenia meczu priorytetem, lecz nie później niż w poniedziałek w przypadku spotkań rozgrywanych w sobotę lub niedzielę (decyduje data stempla pocztowego).**
3. Zawody muszą być protokółowane na protokółach ZOZKosz. W przypadku rozgrywek U14 i młodszych oprócz protokołu obowiązuje również załącznik nr 22.
4. Drużyna zobowiązana jest do posiadania w każdym meczu nie mniej niż 5 i nie więcej niż 12 zawodników. Zawodnicy Ci muszą być zdolni i gotowi do gry.
5. W składzie drużyny w rozgrywkach U18 nie posiadającej choćby jednego zawodnika pełnoletniego (ukończone 18 lat), oraz w cyklach U16, U14, U13 i U12 musi się znajdować co najmniej **jeden trener** oraz **powinien znajdować się opiekun drużyny odpowiedzialny za drużynę, który musi być wpisany do składu**. W przypadku braku opiekuna drużyny i dyskwalifikacji lub niedyspozycji trenera, mecz zostanie przerwany i zweryfikowany jako walkower dla przeciwnika
6. Podstawą do udziału zawodnika w meczu danego cyklu rozgrywek jest posiadanie aktualnych badań lekarskich.
7. Drużyny w rozgrywkach ZOZKosz mogą używać numerów zgodnie z Przepisami Gry tj. **0, 00 i od 1 do 99**.
8. **Za przewinienie dyskwalifikujące zawodnik automatycznie nie może brać udziału w następnym spotkaniu w danej klasie rozgrywkowej.** Za ewidencję przewinień odpowiedzialne jest kierownictwo zespołów. Jeżeli przewinienie dyskwalifikujące zostało nałożone za wysoce niesportowe zachowanie WGiD ZOZKosz może zwiększyć wymiar kary.
9. **Zawody mężczyzn do U16M włącznie należy rozgrywać piłkami o rozmiarze 7, kobiet do U18 włącznie, U14M o rozmiarze 6, U13M, U12M, U14K, U13K i U12K o rozmiarze 5.**

Z poważaniem

WICEPREZES ZOZKosz
Przewodniczący WGiD



Jerzy Buczkowski

Otrzymują:

- Kluby
- PZKosz
- WZKosz Poznań
- Kolegium Sędziów ZOZKosz