



ŁÓDZKI ZWIĄZEK KOSZYKÓWKI

Wydział Rozgrywek

ul. ks. Skorupki 21, 90-532 Łódź

pokój 164

tel. 696 038 725

e-mail: rozgrywki@lzkosz.pl

Załącznik nr 1 do Regulaminu Zawodów ŁZKosz z dn. 24.06.2021

SZCZEGÓLNE ZASADY, OBOWIĄZUJĄCE W ROZGRYWKACH U12 i U11 W SEZONIE 2021/2022

UWAGA: Rozgrywki w cyklu U13 toczone są według Regulaminu Młodzieżowych Mistrzostw Polski PZKosz i nie mają do nich zastosowania niniejsze wytyczne; od sezonu 2020/2021, rozgrywkami dziecięcymi są wyłącznie cykle U11 i U12.

1. UDZIAŁ ZAWODNIKÓW W GRZE

1.1. Zasady opisane poniżej dotyczą zarówno zawodników, jak i zawodniczek.

1.2. Drużyna liczy w rozgrywkach dziecięcych nie mniej niż 8 i nie więcej niż 15 zawodników

1.3. Drużyna, która przed rozpoczęciem meczu liczy mniej niż 8 zawodników, nie zostanie dopuszczona do meczu wskutek braku zawodników uprawnionych i gotowych do udziału w meczu. Mecz zostanie zweryfikowany jako walkower dla drużyny przeciwnej (bez prawa rozegrania spotkania w innym terminie), niemniej jednak zawody muszą być rozegrane jako towarzyskie i oficjalnie protokolowane. Obowiązkiem sędziego głównego jest opisanie w protokole meczu powodów, dla których mecz został rozegrany jako towarzyski.

1.4. Jeżeli drużyna posiada co najmniej 10 zawodników uprawnionych i zdolnych do gry, 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. Zmiana zawodników powinna nastąpić podczas przerwy, która następuje z urzędu po zakończeniu okresu pięciu minut gry w każdej z trzech pierwszych kwart. Skład piątek, przebywających na boisku w poszczególnych częściach kwart jest dowolny i zależy wyłącznie od uznania trenera. 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.

1.4 W przypadku, gdy drużyna posiada 8 lub 9 zawodników, jeden lub dwóch zawodników mogą wziąć udział w grze w danej kwarcie w obu okresach pięciominutowych. Każdy z zawodników może tylko w jednej z kwart zagrać w obu okresach pięciominutowych (każdy z zawodników może zatem zagrać maksymalnie w 4 okresach pięciominutowych podczas trzech pierwszych kwart).

1.5. W przypadku kontuzji lub przekroczenia limitu fauli przez zawodnika przed upłynięciem piątej minuty gry w każdej z części w trzech pierwszych kwartach, zawodnik ten może być zastąpiony przez dowolnego zawodnika rezerwowego.

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

1.7. Jeśli w czasie meczu liczba zawodników drużyny jest mniejsza niż 10 (np. na skutek kontuzji lub popełnionych fauli), grę należy kontynuować zgodnie z punktem 1.4

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

1.9 W rozgrywkach dziecięcych funkcję trenera może pełnić opiekun, oddelegowany przez klub. Imię i Nazwisko opiekuna należy wpisać w protokole w rubrykę „trener”, a w „uwagach” sędzia powinien opisać sytuację. Opiekun jest odpowiedzialny za przestrzeganie wszystkich regulacji ŁZKosz i PZKosz.

2. ZASADY GRY W OBRONIE

2.1. 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.

2.2 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.

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

2.3.1 Brak nacisku na zawodnika z piłką,

2.3.2 Przebywanie w obszarze ograniczonym zawodnika obrony, nie mające uzasadnienia ustawieniem zawodników w ataku przez więcej niż 5 sekund (tzw. błąd 5 sekund w obronie),

2.3.3 Brak zmiany pozycji na boisku zawodników obrony pomimo zmian pozycji zawodników ataku.

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

2.5. W przypadku zaobserwowania zachowań zawodników obrony wymienionych w pkt. 2.3:

2.5.1 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.

2.5.2 Po raz kolejny – wobec trenera drużyny winnej naruszenia zasad orzeczone zostanie faul techniczny (zapisany trenerowi z indeksem B), ze wszystkimi tego konsekwencjami.

2.5.3 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 wręczyć piłkę drużynie ataku do wprowadzenia jej do gry z linii wprowadzenia na polu ataku.

3. CZAS GRY, PRZERWA NA ŻĄDANIE, WYPOSAŻENIE, KOSZ ZDOBYTY I JEGO WARTOŚĆ.

3.1 Mecz składa się z następujących okresów gry:

3.1.1 Dwa okresy (1 i 2) gry po 5 minut w kwarcie pierwszej,

3.1.2 Dwa okresy (3 i 4) gry po 5 minut w kwarcie drugiej,

3.1.3 Dwa okresy (5 i 6) gry po 5 minut w kwarcie trzeciej,

3.1.4 Czwarta kwarta w wymiarze 10 minut

3.2 Czas gry w kategoriach U11 i U12 zatrzymywany jest:

- po zakończeniu każdego pięciominutowego okresu gry w kwarcie pierwszej, drugiej i trzeciej,
- na rzuty wolne (wykonywane zgodnie z zasadami określonymi w przepisami gry w koszykówkę),
- w ostatniej minucie pierwszej, drugiej oraz trzeciej kwarty (zgodnie z przepisami gry w koszykówkę),
- w dwóch ostatnich minutach czwartej kwarty oraz każdej dogrywki (zgodnie z przepisami gry w koszykówkę).

3.3 Przerwy meczu mają miejsce:

3.3.1. Przed drugim okresem pięciominutowym w pierwszej kwarcie w wymiarze 30 sekund

3.3.2. Przed drugą kwartą w wymiarze 2 minut (1 minuta w U11 i U12)

3.3.3. Przed czwartym okresem pięciominutowym w drugiej kwarcie w wymiarze 30 sekund

3.3.4. Przed trzecią kwartą w wymiarze 15 minut (5 minut w U11 i U12)

3.3.5 Przed szóstym okresem pięciominutowym w trzeciej kwarcie w wymiarze 30 sekund

3.3.6 Przed czwartą kwartą w wymiarze 2 minut (1 minuta w U11 i U12)

3.3.7 Przed każdą dogrywką w wymiarze 2 minut

3.4. Jeżeli po zakończeniu czasu gry czwartej kwarty wynik jest nierozstrzygnięty, mecz będzie kontynuowany tyłoma trzyminutowymi dogrywkami, ile będzie potrzebnych do rozstrzygnięcia wyniku.

3.5 Przerwa na żądanie przyznawana jest każdej drużynie zgodnie z przepisami gry w koszykówkę (tzn. 2 przerwy na żądanie w I połowie, 3 przerwy na żądanie w II połowie, 1 przerwa na żądanie w każdej dogrywce).

3.6. Piłki do koszykówki:

- rozmiar nr 6: U12M
- rozmiar nr 5: U12K, U11M, U11K

3.7 Boisko do gry:

W kategoriach U12 i U11 organizator turnieju zobowiązany jest do zaznaczenia taśmą linii rzutów wolnych w taki sposób, że dalsza krawędź tej linii powinna być oddalona od wewnętrznej krawędzi linii końcowej o 5,30 m

3.8 Wysokość koszy:

- w kategorii U12 – zgodnie z Przepisami Gry w Koszykówkę (3,05m)
- w kategorii U11 – wysokość koszy powinna wynosić 2,60m (lub w wyjątkowych wypadkach 3,05 m, kiedy nie ma technicznych możliwości opuszczenia koszy).

3.9 Kosz zdobyty i jego wartość

- w kategorii U12 – zgodnie z Przepisami Gry w Koszykówkę
- w kategorii U11 – kosz z gry rzucony spoza obszaru ograniczonego (tzw. trumna) ma wartość 3 punktów

3.10. Pozostałe przepisy nie różnią się od zawartych w oficjalnych Przepisach gry w koszykówkę.

4. ZASADY PROTOKOŁOWANIA MECZU I POMIARU CZASU GRY.

4.1 Zawodników, którzy mają rozpocząć mecz (tzw. pierwszą piątkę) zaznacza w protokole osobiście trener drużyny kreśląc małą literę „x” w odpowiedniej kolumnie (Wejście 1). Następnie sędzia sekretarz zaznacza kółkiem wejście tego zawodnika do gry x .

4.2 W podobny sposób trener drużyny zaznacza piątkę zawodników, którzy mają rozpocząć grę w każdym kolejnym pięciominutowym okresie gry w I, II i III kwarcie. Sędzia sekretarz zaznacza kółkiem wejście tego zawodnika do gry x tylko w każdym pierwszym pięciominutowym okresie I, II i III kwarty.

4.3 Z wykładni tej wynika, że oznaczenie takie x (litera „x” obwiedziona kółkiem) może pojawić się więcej niż pięć razy w każdym pierwszym pięciominutowym okresie I, II i III kwarty.

4.4 Obowiązkiem sędziego głównego jest upewnienie się, że trener wskazał właściwych zawodników do gry w każdym okresie pięciominutowym, a sekretarz we właściwy sposób zaznaczył ich wejście do gry. Bez upewnienia się, co do poprawności zaznaczenia wejścia zawodników do gry sędzia główny nie może rozpocząć danego okresu gry.

4.5 Pomiaru czasu gry w I, II i III kwarcie meczu dokonuje się w ten sposób, że na zegarze ustawia się wartość 5:00 (5 minut) i odmierza się czas zgodnie z obowiązującymi regulacjami dla danego cyklu.

4.6 Upływ czasu 5 minut powinien zostać oznajmiony syreną i gra powinna być zatrzymana, jak po zakończeniu kwarty. W przerwie należy dokonać zmiany zawodników, zgodnie z odpowiednimi regulacjami. Po przerwie trwającej 30 sekund grę wznowia się tak, jak na rozpoczęcie kwarty z zachowaniem zasady naprzemiennego posiadania piłki (tzw. strzałka).

5. Statystyki indywidualne

W protokole meczowym nie zapisuje się indywidualnych zdobyczy punktowych zawodników, podkreślając szkoleniowy charakter rozgrywek dziecięcych i konieczność położenia nacisku na aspekt drużynowy koszykówki, a nie śrubowanie dorobków indywidualnych.

6. Zatrzymanie zapisu wyniku

Przy pierwszej różnicy w wyniku, wynoszącej 50 lub więcej punktów, wynik meczu w protokole przestaje być zapisywany. Mecz należy kontynuować ze wszystkimi konsekwencjami. Wynik końcowy i drużyna zwycięska będą takie, jak w momencie zakończenia jego protokołowania. Należy kontynuować zapisy przewinień, czasów na żądanie, uwag pomeczowych, podpisów itd..

7. Organizacja turnieju finałowego

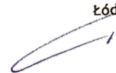
W cyklach, które kończyć się będą fazą finałową, rozgrywaną w formie turniejów, prawo organizacji finału A przysługuje drużynie, która zajmie 1. miejsce po fazie zasadniczej (po potwierdzeniu chęci organizacji i spełnieniu warunków, dotyczących hali).

8. Wznawianie gry

Gdy gra zostanie przerwana z powodu wyjścia piłki na aut lub błędu, nie ma obowiązku podawania piłki sędziemu. Ma to na celu przyspieszenie gry i uniknięcie „marnowania czasu”, w związku z faktem, iż zegar czasu gry nie jest zatrzymywany. Piłkę trzeba podać do sędziego jedynie po faulach (konieczność sygnalizacji faula do stolika sędziowskiego) i przy dłuższych przerwach w grze (np. zmiana, kontuzja itd.).

DODATKOWE REGULACJE

Obowiązują wszystkie przepisy, ujęte w Oficjalnych Przepisach Gry w Koszykówkę, a niezmienione niniejszym regulaminem, m.in.: błąd 3 sekund, błąd 8 sekund, błąd powrotu piłki na pole obrony. Sędziowie i trenerzy proszeni są o położenie nacisku przede wszystkim na szkoleniowy aspekt rozgrywek dziecięcych i zachowanie tolerancji przy orzekaniu błędów.

PRZEWODNICZĄCY
Wydziału Rozgrywek
Łódzkiego Związku Koszykówki

Piotr Ciesielski