

Lublin, dnia 2 kwietnia 2010 r.

Komunikat WGiD LZKosz. Nr 18 - 2009/2010**Puchar Nadziei Olimpijskich Żaków w Koszykówce
pod honorowym patronatem Marszałka Województwa Lubelskiego
U – 12****II ETAP – GRUPA II**

Rozgrywki w sezonie 2009/2010 prowadzone w dwóch etapach, w rozgrywkach mistrzowskich uczestniczyć mogą: zawodnicy z *roczników 1998 i młodsi posiadający licencję okresową*.

1 Turniej - 11.04.2010 r. (organizator MKS START III Lublin)

- MKS START III Lublin
- UKS REKORD Lubartów
- KKS NOVUM Lublin
- KS POGOŃ Puławy
- MKS START I Lublin

Kolejność rozgrywania meczy:

1. START III – START I
2. POGOŃ – NOVUM
3. REKORD – NOVUM
4. START III – POGOŃ
5. REKORD – START I

2 Turniej - 18.04.2010 r. (organizator UKS REKORD Lubartów)**Kolejność rozgrywania meczy:**

1. REKORD – POGOŃ
2. START III – NOVUM
3. POGOŃ – START I
4. NOVUM – START I
5. REKORD – START III

Przepisy gry w koszykówkę z główną zmianą a mianowicie gramy 4 kwarty x 6 minut czasu zegarowego zatrzymywanego na rzuty wolne, zmiany oraz przerwy na żądanie. **Bez mierzenia czasu 24”.**

Gramy piłkami **Nr 5**. Tam gdzie nie ma opuszczanych koszy do minikoszykówki dopuszcza się grę na duże kosze (305 cm).

Rozgrywki należy prowadzić zgodnie z oficjalnymi przepisami gry w koszykówkę z uwzględnieniem poniższych zasad **dotyczących udziału zawodników w grze**:

- 1) W turniejach lista zgłoszonych zawodników może zawierać nie więcej niż 15, ale w meczu może wziąć udział nie mniej niż 10 i nie więcej niż 12 zawodników.
- 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.

Informacja o wyniku meczu : kategoria rozgr. **ZM - Nr meczu – Wynik końcowy - Powiadamiający**
na numer telefonu **0 505 551 616**

- 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, 64 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.
- 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 nie uczestniczących 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. Niezastosowanie się do powyższych zasad gry skutkować będzie orzeczeniem walkovera dla drużyny przeciwnej.

W rozgrywkach tych obowiązuje system obrony „każdy swego”.

Przewodniczący
Wydziału Gier i Dyscypliny LZKosz

/ - / Zbigniew ZBRONSKI

Otrzymują: kluby, sędziowie, prasa