

Lublin, dnia 19 kwietnia 2010 r.

**Komunikat WGiD LZKosz. Nr 19 - 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*.

W II etapie rozgrywki II grupy kontynuowany będzie poprzez rozegranie dwóch meczy pomiędzy zespołami z tych samych miejsc po I etapie w grupach A i B. Z uwagi na wycofanie się z rozgrywek drużyny MKS Chełm, 9 miejsce zajęła drużyna MKS START I Lublin bez rozgrywania meczy II etapu.

**Poniżej pary drużyn rozgrywające mecze:**

o miejsce 5 UKS REKORD Lubartów – MKS START III Lublin  
o miejsce 7 KS POGOŃ Puławy – KKS NOVUM Lublin

Drużyny rozgrywają 2 mecze /mecz i rewanż/. W pierwszym meczu gospodarzami są zespoły wymienione na pierwszym miejscu (kluby mogą zmienić kolejność rozgrywania meczy).

Mecze należy rozegrać do 30.04.2010 r.

Proszę o pilne uzgodnienie terminów rozegrania meczy i powiadomienie WGiD i Pion obsad Kolegium Sędziów.

**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 do puszczona 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).

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

- 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