

Lublin, dnia 22 marca 2010 r.

**Komunikat WGiD LZKosz. Nr 16 - 2009/2010****Puchar Nadziei Olimpijskich Żaków w Koszykówce  
pod honorowym patronatem Marszałka Województwa Lubelskiego  
U – 12****II ETAP – GRUPA I**

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 - 28.03.2010 r. (organizator BSK KADET Biała Podlaska)**

- BSK KADET Biała Podlaska
- UKS BIAŁO-CZARNI Kraśnik
- UKS PIĄTKA Lublin
- MKS START III Lublin

**Kolejność rozgrywania meczy:**

1. KADET – START III
2. PIĄTKA – BIAŁO-CZARNI
3. BIAŁO-CZARNI – START III
4. KADET – PIĄTKA
5. PIĄTKA – START III
6. KADET – BIAŁO-CZARNI

**2 Turniej - 25.04.2010 r. (organizator UKS BIAŁO-CZARNI Kraśnik)****Kolejność rozgrywania meczy:**

1. BIAŁO-CZARNI – START III
2. PIĄTKA – KADET
3. KADET – START III
4. BIAŁO-CZARNI – PIĄTKA
5. START III – PIĄTKA
6. BIAŁO-CZARNI – KADET

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

**Mierzony jest czas 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”.**

**Po zakończeniu Turnieju planuje się uroczyste zakończenie rozgrywek kat. ŻAK oraz ŻACZKA**

Przewodniczący  
Wydziału Gier i Dyscypliny LZKosz

/ - / Zbigniew ZBRONSKI

Otrzymują: kluby, sędziowie, prasa

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