



Na podstawie § 1 ust. 4 i 5 Regulaminu Rozgrywek KOZKosz, w klasie żaków i dziewcząt (U11 i młodszych K/M), wprowadza niżej opisane zasady i regulacje obowiązujące w rozgrywkach KOZKosz, w sezonie sportowym 2026/2027:

1. Rozgrywki w klasie U11 rozgrywane będą w formie turniejowej. W każdym z turniejów uczestniczyć będą 3 lub 4 drużyny grające systemem każdy z każdym. Drużyny rozgrywają turnieje przy założeniu, że każda z drużyn jest gospodarzem jednego turnieju. **Na każdym turnieju odbędą się trzy spotkania (grupa 3 drużynowa) lub 4 spotkania – półfinały oraz mecze o 3. i 1. miejsce (grupa 4 drużynowa) z zastrzeżeniem, że w grupie trzydrużynowej, drużyna gospodarzy gra pierwszy i trzeci mecz.** Najlepsza drużyna w turnieju awansuje do wyższej ligi, a ostatnia spada do ligi niższej. Turniej finałowy odbędzie się z udziałem 4 drużyn. Ustalanie kolejności miejsc poszczególnych drużyn, przy równej liczbie dużych punktów o kolejności miejsc w tabeli decydują kolejno: większa liczba wyższych miejsc (np. ilość 1. miejsc, następnie 2. miejsc itp.), następnie wyniki meczów bezpośrednich między zainteresowanymi drużynami, a przy dalszym braku możliwości ustalenia kolejności – losowanie. Identyczne zasady dotyczą rozstawienia drużyn w Finale A i w Finale B.
2. Drużyna zgłoszona do rozgrywek w trakcie sezonu automatycznie zostaje przydzielona do najniższej grupy w rozgrywkach. Do wyższej grupy może awansować zgodnie z regulaminem, wygrywając turniej, w którym weźmie udział.
3. Zespół może liczyć od 8 do 15 zawodników. Równocześnie na boisku może przebywać 4 zawodników jednej drużyny. Mecze rozgrywane są piłką w rozmiarze 5 na kosze zawieszone na wysokości 3,05 m lub 2,60 m (wysokość koszy ustalana będzie przez trenerów zainteresowanych klubów przed każdym turniejem).
4. Rzuty wolne wykonuje się z linii odległej o 4,80 m od linii końcowej.
5. Czas gry wynosi 4x8 minut czasu ciągłego. Każdy zawodnik gra maksymalnie przez 2 kwarty meczu, w ewentualnej dogrywce – bez ograniczeń. Czas zatrzymywany jest na rzuty osobiste, zmiany, przerwę na żądanie oraz w ostatniej minucie meczu i dogrywki.
6. Wynik gry w protokole zapisywany jest w następujący sposób: Wszystkie rzuty wykonane spoza obszar ograniczonego liczone są za 3 pkt. Pole rzutów za 3 pkt. stanowi tym samym cały obszar boiska poza obszarem ograniczonym na polu ataku drużyny atakującej. Po każdej kwarcie wynik meczu jest zerowany, za zwycięstwo w danej kwarcie drużyna otrzymuje 3 pkt., za remis 2 pkt., za porażkę 1 pkt. Suma punktów (za wynik w poszczególnych kwartach meczu daje wynik końcowy np. 14:4, 10:6, itp.). Do tabeli podaje się wynik w „dużych punktach” (2 za zwycięstwo, 1 za porażkę i 0 pkt za V.O.) oraz „małych” punktach czyli wynik końcowy (suma punktów zdobytych w poszczególnych kwartach). Wynik końcowy podawany jest w „dużych” punktach, a nie jako różnica punktów zdobytych/straconych.
7. W przypadku remisu (np. 8:8), o zwycięstwie decyduje suma „małych” punktów. W przypadku dalszego braku rozstrzygnięcia rozgrywa się 2 min. dogrywkę.
8. W przypadku, gdy po pierwszej dogrywce jest remis, w drugiej obowiązuje zasada – (jak w koszykówce 3x3) drużyna, która pierwsza zdobywa punkty wygrywa mecz („złoty kosz”).
9. W dogrywce nie obowiązuje „pasarella”.
10. W dogrywce czas zatrzymuje się zgodnie z Przepisami Gry FIBA.

11. Przerwa po pierwszej i trzeciej kwarcie trwa jedną minutę.
12. Przerwa między drugą a trzecią kwartą wynosi 2 minuty.
13. Zawody prowadzone są przez trenerów drużyn, które nie rozgrywają danego meczu. Organizator turnieju zapewnia kompetentną osobę do obsługi stolika oraz opiekę medyczną.
14. Limit fauli w kwarcie wynosi 6 (sześć), a nie 4 (cztery) jak w przepisach FIBA. Sekretarz zawodów rozpocznie wpisywanie fauli w rubryce „faule drużyny” dopiero od 3-go (trzeciego) faulu drużyny w każdej z kwart.
15. Brak limitu fauli osobistych zawodnika w meczu. Zawodnikom nie zapisujemy fauli osobistych. Zawodnik może jednak zostać usunięty z boiska za zbyt agresywne zachowanie.
16. Nie obowiązują przepisy o błędzie 3 (trzech), 5 (pięciu), 8 (ośmiu) i 24 sekund, (sędzia wg własnej oceny udzieli ostrzeżenia w przypadku przetrzymywania piłki, a następnie może orzec błąd).
17. Trenerowi przysługuje jedna przerwa „na żądanie” w każdej połowie meczu oraz jedna w ewentualnej dogrywce. Przerwa trwa 1 minutę.
18. Przy wznowieniach gry sędzia nie podaje piłki zawodnikowi wprowadzającemu ją do gry. Sędzia ma prawo przerwać grę gry piłka została wprowadzona do gry w sposób nieprawidłowy lub zatrzymać czas, jeśli piłka polecą zbyt daleko.
19. Obowiązuje nakaz obrony „każdy swego”. Sędzia zwraca uwagę na nacisk zawodnika broniącego na piłkę, brak zmiany pozycji na boisku zawodników obrony pomimo zmiany pozycji zawodników ataku oraz na tzw. błąd 5 sekund w obronie (czy zawodnik obrony nie pozostaje beczynnie w obszarze ograniczonym i bez zwracania na uwagi na „swojego” zawodnika dłużej niż 5 sekund). W przypadku stwierdzenia naruszenia tego zakazu po raz pierwszy, sędzia zatrzymuje grę i zwraca trenerowi uwagę, że nie stosuje zasad obrony „każdy swego”. Grę należy wznowić zgodnie z przepisami gry w koszykówkę i przyznać drużynie atakującej nowy okres 24 sekund na rozegranie akcji. Jeżeli naruszenie zakazu obrony strefowej wystąpi po raz kolejny, sędzia przerwie grę bez orzekania faulu technicznego i zarządzi wykonanie 1 rzutu wolnego przez dowolnego zawodnika drużyny ataku, a następnie wręczy piłkę drużynie ataku do wprowadzenia jej do gry z przedłużenia linii środkowej naprzeciw stolika sędziowskiego.
20. Jeżeli drużyny mają tę samą ilość dużych punktów w tabeli, o kolejności decyduje wynik małych punktów. W przypadku, gdy w tych wynikach jest remis, o kolejności decyduje wynik bezpośrednich spotkań - jeśli to kryterium nadal nie decyduje, kolejność zostanie ustalona w drodze losowania.
21. Warunkiem koniecznym dopuszczenia zawodnika/zawodniczki do gry jest ważna karta zdrowia!
22. Zawodnicy/zawodniczki powinni posiadać licencję stałą PZKosz.
23. przypominamy, że mecze w tej kategorii wiekowej mają stanowić jeden z etapów szkolenia, być formą rywalizacji, ale też zabawy.