



Na podstawie § 1 ust. 4 i 5 Regulaminu Rozgrywek KOZKosz, w klasach kadetek i kadetów (B), młodzików (A/B), młodziczek (A/ B), wprowadza niżej opisane zasady i regulacje obowiązujące w rozgrywkach KOZKosz, w sezonie sportowym 2024/2025:

SZCZEGÓŁOWE ZASADY DOTYCZĄCE ROZGRYWEK U14, U13 oraz U12 K/M

1. Drużyna, która przed rozpoczęciem meczu liczy mniej niż 10 zawodników zostanie dopuszczona do zawodów **(które muszą być rozegrane)**, natomiast mecz zostanie zweryfikowany jako walkower dla drużyny przeciwnej **w ten sposób że:**
 - a. w przypadku zwycięstwa drużyny występującej w pełnym składzie, wynik z boiska zostaje utrzymany,
 - b. w przypadku zwycięstwa drużyny występującej w niepełnym składzie, WGiD zweryfikuje wynik jako V.O. 20:0 dla przeciwnika.

W obydwu przypadkach drużyna przegrywająca otrzymuje 0 (zero) punktów meczowych do tabeli.

2. 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 dwóch pierwszych kwart, nie mogą wziąć udziału w grze w drugich pięciu minutach każdej z dwóch 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.
3. **WGiD wspólnie z Wydziałem Sędziów KOZKosz zwraca się do trenerów z prośbą o ustawianie zawodników przed kolejnym okresem meczu (zmiany po 5 min, oraz przed II kwartą) w sposób umożliwiający sekretarzowi zaznaczenie ich numerów w protokole zawodów.**
4. W przypadku kontuzji lub przekroczenia limitu fauli przez zawodnika przed upłynięciem piątej minuty gry w każdej z części w dwóch pierwszych kwartach, zawodnik ten może być zastąpiony przez dowolnego zawodnika rezerwowego.
5. W czwartej kwarcie wszyscy zawodnicy zespołu mogą brać udział w grze w dowolnym wymiarze, o ile nie przekroczyli limitu fauli lub nie zostali zdyskwalifikowani.
6. Jeśli w czasie meczu liczba zawodników drużyny jest mniejsza niż 10 (np. na skutek kontuzji lub popełnionych fauli) grę należy kontynuować zgodnie z oficjalnymi przepisami gry w koszykówkę.
7. Niezastosowanie się do powyższych zasad gry skutkować będzie orzeczeniem walkovera dla drużyny przeciwnej.
8. **W klasie rozgrywkowej U-12 K/M wprowadza się następujące, dodatkowe regulacje:**
 - a. Rozgrywki w klasie U12 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 (grupa 4 drużynowa – półfinały oraz mecze o 3. i 1. miejsce) z zastrzeżeniem, że drużyna gospodarzy gra pierwszy i trzeci mecz (w grupie 3 zespołowej). Najlepsza drużyna w turnieju awansuje do wyższej ligi, a ostatnia spada do ligi niższej. Turniej finałowy odbędzie się z udziałem 4 drużyn.

- b. Drużyny składają się z 5 zawodników obecnych na boisku. Mecze rozgrywane są piłką w rozmiarze 5 na kosze zawieszane na wysokości 3,05 m, zgodnie z przepisami FIBA.
- c. Czas gry wynosi 4x10 minut czasu ciągłego. Czas zatrzymywany jest na rzuty osobiste, zmiany, przerwę na żądanie oraz w ostatniej minucie meczu i dogrywki.
- d. Wynik gry w protokole zapisywany jest zgodnie z przepisami gry w koszykówkę. Obszar boiska za 3 pkt. jest zgodny z przepisami FIBA.
- e. Zawody prowadzone są przez **dwóch arbitrów** wyznaczonych przez Wydział Sędziów KOZKosz. Organizator turnieju zapewnia sędziego lub inną **kompetentną** osobę do obsługi stolika oraz opiekę medyczną.
- f. limit fauli w kwarcie wynosi 6 (sześć), a nie 4 (cztery) jak w przepisach FIBA.
- g. limit fauli osobistych zawodnika wynosi 6 (sześć), a nie 5 (pięć) jak w przepisach FIBA. Sekretarz zawodów rozpocznie wpisywanie fauli w rubryce „faule drużyny” dopiero od 3-go (trzeciego) faulu drużyny w każdej z kwart.
- h. nie obowiązują przepisy o błędzie 5 (pięciu), 8 (ośmiu) i 24 sekund, (sędzia wg własnej oceny udzieli ostrzeżenia w przypadku przetrzymywania piłki, a następnie może orzec błąd).
- i. zaleca się bardzo tolerancyjnie stosować przepis o błędzie 3 (trzech) sekund.
- j. 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 polecie zbyt daleko.
- k. 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 beczynnym w obszarze ograniczonym i bez zwracania na uwagę 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.**