

ZASADY GRY MINIKOSZYKÓWKA

§ 1

Zawody rozgrywane są według obowiązujących przepisów gry w koszykówkę z uwzględnieniem zmian przedstawionych w niniejszym Regulaminie.

Zawodnicy zostają dopuszczeni do rozgrywek na podstawie listy zgłoszeń zaakceptowanej przez LZKosz oraz ważnych badań lekarskich.

§ 2

1. Mecz składa się z czterech kwart po osiem minut każda. Jeżeli po zakończeniu czasu gry czwartej kwarty wynik jest nierozstrzygnięty, mecz będzie kontynuowany tyłoma 4- minutowymi dogrywkami, ile trzeba będzie na do rozstrzygnięcia wyniku.

2. Czas gry zatrzymywany jest zgodnie z przepisami gry w koszykówkę. Przy większej ilości meczy rozgrywanych jednego dnia (powyżej 2) dopuszczona jest forma tzw. ryczałtu czasowego, czyli zatrzymywania czasu gry tylko w ostatnich dwóch minutach IV kwarty.

3. Przerwy w meczu:

- 1-minutowe, mają miejsce pomiędzy pierwszą i drugą oraz trzecią i czwartą kwartą, jak również przed każdą dogrywką,

- 5-minutowa pomiędzy drugą i trzecią kwartą meczu.

4. Każdej drużynie może być przyznana jedna 1-minutowa przerwa na żądanie w trakcie jednej kwarty. Niewykorzystane przerwy na żądanie nie mogą być przenoszone na następną kwartę lub dogrywkę.

4. Czas gry 24 sek. nie jest mierzony – w przypadku przedłużającej się akcji sędziego boiskowy decyduje o odliczeniu 5 sekund do oddania rzutu. Jeśli trenerzy i sędziowie uznają za zasadne wykorzystanie zegara 24 sek. może on zostać użyty – potrzebna jest jednogłośna zgoda wszystkich stron uczestniczących w turnieju.

§ 3

1. W meczach mini koszykówki może wziąć udział nie mniej niż 10 i nie więcej niż 14 zawodników.

2. Drużyna, która przed rozpoczęciem meczu liczy mniej niż 10 zawodników nie zostanie dopuszczona do zawodów, a mecz zostanie zweryfikowany jako walkower na korzyść drużyny przeciwnej (bez prawa rozegrania spotkania w innym terminie), niemniej jednak zawody muszą być rozegrane jako towarzyskie.

3. W każdej z pierwszych trzech kwart musi wziąć udział co najmniej 10 zawodników, przy czym zawodnicy, którzy wzięli udział w grze w pierwszych czterech minutach każdej z trzech pierwszych kwart, nie mogą wziąć udziału w grze w drugich czterech minutach każdej z trzech pierwszych kwart. Zmiana zawodników powinna nastąpić podczas przerwy, która następuje z urzędu po zakończeniu okresu czterech minut gry w każdej z trzech pierwszych kwart. Grę należy wznowić natychmiast po przeprowadzeniu zmian. Grę z przedłużenia linii środkowej naprzeciwko stolika sędziowskiego wznowi drużyna, która była w posiadaniu piłki w momencie, gdy upłynęły cztery minuty kwarty. Jeśli żadna z drużyn nie była w posiadaniu piłki grę należy wznowić zgodnie ze strzałką naprzemiennego posiadania piłki. Skład piątek przebywających na boisku w poszczególnych częściach kwart jest dowolny i zależy wyłącznie od uznania trenera. „Piątki” wyznaczane przez trenerów w 3 pierwszych

częściach gry mogą być w każdej kwarcie inne, ważne by jeden zawodnik nie grał więcej niż przysługujące mu 4 minuty.

4. W przypadku kontuzji lub przekroczenia limitu fauli przez zawodnika przed upłynięciem czwartej minuty gry w każdej z części w trzech 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 faulów) grę należy kontynuować zgodnie z oficjalnymi przepisami gry w koszykówkę.

7. Niezastosowanie się do powyższych zasad gry skutkować będzie orzeczeniem walkowera dla drużyny przeciwnej.

§ 4

W rozgrywkach mini koszykówki wymagane jest następujące wyposażenie:

1. boisko do gry (organizator turnieju zobowiązany jest do zaznaczenia taśmą linii rzutów wolnych w taki sposób, że dalsza krawędź tej linii powinna być oddalona od wewnętrznej krawędzi linii końcowej o 5,3 m),

2. kosze do gry (wysokość koszów może wynosić 2,8 lub 3,05 m i ustalana jest przed rozpoczęciem turnieju przez trenerów drużyn; w przypadku sytuacji spornych o wysokości koszów decyduje organizator turnieju),

3. piłki do koszykówki:

- dla chłopców U-13 – nr 6
- dla chłopców U12 oraz dziewcząt U-13 oraz U-12 - nr 5

4. zegar zawodów,

5. tablica wyników,

6. stoper,

7. protokoły zawodów w formie statystyk,

8. wskaźniki fauli zawodników,

9. wskaźnik fauli drużyny,

10. strzałka naprzemiennego posiadania piłki.

§ 5

1. W rozgrywkach mini koszykówki obowiązuje nakaz obrony systemem „każdy swego”. Nakaz obrony „każdy swego” wyklucza obronę „zona Press”, czyli obronę strefową na całym boisku.

W związku z powyższym, przy interpretacji nakazu gry obrony „każdy swego” należy zwrócić szczególną uwagę na następujące zachowania zawodników obrony:

- brak nacisku na zawodnika z piłką,

- przebywanie w obszarze ograniczonym zawodnika obrony nie mające uzasadnienia ustawieniem zawodników w ataku przez więcej niż 5 sekund (tzw. błąd 5 sekund w obronie),
- brak zmiany pozycji na boisku zawodników obrony pomimo zmian pozycji zawodników ataku.

Sędziowie będą zwracać szczególną uwagę na świadomość gry zawodników i powtarzalność wymienionych elementów, a nie na przypadkowe zachowania poszczególnych graczy.

2. Za realizację postanowień dotyczących nakazu obrony „każdy swego” odpowiada trener drużyny, a w razie jego nieobecności asystent trenera (jeśli jest obecny) lub zawodnik pełniący funkcję kapitana drużyny.

3. W przypadku naruszenia nakazu obrony „każdy swego” sędziowie powinni postąpić w następujący sposób:

- jeżeli drużyna naruszyła nakaz po raz pierwszy sędzia ma obowiązek przerwać natychmiast grę, o ile nie postawi to drużyny ataku w sytuacji niekorzystnej, lub poczekać do pierwszej martwej piłki i zwrócić uwagę trenerowi zespołu, że nie stosuje on zasad obrony gry „każdy swego”; po zwróceniu uwagi grę należy wznowić zgodnie z przepisami gry w koszykówkę i przyznać drużynie posiadającej piłkę nowy okres 24 sekund na rozegranie akcji,
- jeżeli ta sama drużyna naruszyła nakaz po raz kolejny sędzia ma obowiązek przerwać natychmiast grę i orzec wobec trenera drużyny faul techniczny (zapisany trenerowi z indeksem B),
- jeżeli ta sama drużyna naruszyła nakaz po raz kolejny, gdy trener drużyny został już zdyskwalifikowany, sędzia ma obowiązek przerwać grę, bez orzekania faula technicznego i zarządzić wykonanie jednego rzutu wolnego przez dowolnego zawodnika drużyny ataku, a następnie wręczyć piłkę drużynie ataku do wprowadzenia jej do gry z przedłużenia linii środkowej naprzeciw stolika sędziowskiego.

§ 6

Akcja rzutowa z faulem (tzw. 2+1) oceniana jest zgodnie z przepisami PZKosz – zawodnik faulowany ma prawo do 1 rzutu wolnego dodatkowego jeśli był faulowany w czasie skutecznej akcji rzutowej.