



## WARSZAWSKI OKRĘGOWY ZWIĄZEK KOSZYKÓWKI WOJEWÓDZTWA MAZOWIECKIEGO

strona [www.wozkosz.pl](http://www.wozkosz.pl) e-mail: [biuro@wozkosz.pl](mailto:biuro@wozkosz.pl)

02-548 Warszawa, ul. Grażyny 13 p.314  
Tel.: 504 909 531;

Konto: PKO SA 20 1240 6218 1111 0000 4621 7082  
NIP 526-16-67-094

Warszawa, 04.09.2017 r.

### Komunikat WGiD WOZKosz W.M. nr 5/2017/2018

## ZASADY DOTYCZĄCE UDZIAŁU ZAWODNIKÓW W GRZE W ROZGRYWKACH U14 I MŁODSI

*Załącznik do Regulaminu rozgrywek WOZKosz W.M. 2017-18*

### Udział zawodników w grze

1. Drużyna, która przed rozpoczęciem meczu liczy mniej niż 10 zdolnych do gry zawodników nie zostanie dopuszczona do zawodów, a mecz zostanie zweryfikowany, jako walkower dla drużyny przeciwnej (bez prawa rozegrania spotkania w innym terminie). Jednocześnie zawody mają być rozegrane, jako zawody towarzyskie wyłącznie z udziałem zawodników zdolnych do gry i posiadających ważne badania lekarskie.
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 trzech pierwszych kwart, nie mogą wziąć udziału w grze w drugich pięciu minutach każdej z trzech pierwszych kwart.
3. W celu egzekucji przepisów z pkt. 2. kwarty 1, 2 i 3 zostają podzielone na dwa pięciominutowe okresy. W momencie, w którym upływa dokładnie 5 minut gry w kwarcie, należy grę przerwać (sygnałem sędziego mierzącego czas gry), aby możliwe było dokonanie zmian zawodników. Następnie gra zostaje wznowiona na zasadach naprzemiennego posiadania piłki (tzw. strzałka), podobnie jak w przypadku zakończenia kwarty, a zegar akcji powinien być ustawiony na 24 sekundy. Grę należy wznowić bezzwłocznie, bez przerw i narad trenerów z drużyną. W celu skrócenia przerw, preferowane jest przygotowanie przez trenerów zmiany z wyprzedzeniem.
4. Podział składu na piątki na każdy z dwóch okresów w kwarcie (od 10:00 do 5:00 na zegarze i od 5:00 do 0:00 na zegarze) w każdej z kwart może być inny, zależy to wyłącznie od decyzji trenera. Należy zawsze zachować zasadę, że zawodnicy grający w pierwszym okresie danej kwarty, nie mogą wystąpić w drugim okresie tej samej kwarty. Jest więc możliwe, że zawodnik będzie przebywał na boisku w kolejnych 10 minutach, pod warunkiem, że będą to okresy przedzielone przerwą między kwartami - np. ostatnie pięć minut w pierwszej kwarcie i pierwsze pięć minut w drugiej kwarcie.
5. W przypadku, gdy drużyna liczy więcej niż 10 zawodników, możliwe jest dokonywanie zmian podczas każdego z dwóch okresów w kwarcie (od 10:00 do 5:00 na zegarze i od 5:00 do 0:00 na zegarze), ale nadal obowiązuje zasada, że wszyscy zawodnicy grający w pierwszym okresie danej kwarty, nie mogą wystąpić w drugim okresie tej samej

kwarty. Czyli np. w przypadku dokonania dwóch zmian przez trenera w pierwszym okresie kwarty, cała siódemka zawodników uczestniczących w grze w tym okresie nie może wystąpić w drugim okresie tej samej kwarty.

6. W przypadku, gdy na skutek kontuzji lub przekroczenia limitu fauli w drużynie przed zakończeniem kwarty 3 pozostało do dyspozycji trenera mniej niż 10 zawodników, na zasadzie wyjątku do gry w drugim okresie kwarty może wystąpić zawodnik grający w pierwszym okresie, zastępując wyeliminowanego z gry zawodnika. Jeśli sytuacja zdekompletowania drużyny ma miejsce w pierwszej lub drugiej kwarcie, w każdej kolejnej kwarcie prawo gry w obu okresach na zasadzie wyjątku musi dotyczyć innego zawodnika. Drużyna przeciwnika nie posiada z tego tytułu żadnych przywilejów i rotacja zawodników musi się w niej odbywać na normalnych zasadach, bez wyjątków.
7. W czwartej kwarcie wszyscy zawodnicy zespołu mogą brać udział w grze w dowolnym wymiarze, o ile nie przekroczyli limitu fauli lub nie zostali zdyskwalifikowani.
8. Niezastosowanie się do powyższych zasad gry skutkować będzie orzeczeniem walkowera dla drużyny przeciwnej.

### Zasady gry w obronie

9. W rozgrywkach obowiązuje nakaz obrony systemem „każdy swego”. Wprowadzenie tego nakazu ma na celu dostosowanie zachowań defensywnych zawodników oraz organizacji gry w obronie do ich umiejętności ofensywnych na tym etapie szkolenia. Ponadto nakaz ten ma umożliwić nabycie i utrwalenie prawidłowych nawyków podczas gry w ataku, jak i obronie.
10. Nakaz obrony systemem „każdy swego” wyklucza obronę „zona press”, czyli obronę strefową na całym boisku. Dozwolone jest natomiast stosowanie obrony „każdy swego” na całym boisku z podwajaniem w dowolnym miejscu boiska.
11. **Przy interpretacji nakazu gry obrony „każdy swego” należy zwrócić szczególną uwagę na następujące zachowania zawodników obrony:**
  - 1) brak nacisku na zawodnika z piłką,
  - 2) przebywanie w obszarze ograniczonym zawodnika obrony niemające, uzasadnienia ustawieniem zawodników w ataku przez więcej niż 5 sekund (tzw. błąd 5 sekund w obronie),
  - 3) brak zmiany pozycji na boisku zawodników obrony pomimo zmian pozycji zawodników ataku.
12. Za realizację niniejszych postanowień odpowiada trener drużyny, a w razie jego nieobecności asystent trenera (jeśli jest obecny) lub zawodnik pełniący funkcję kapitana drużyny.
13. W przypadku zaobserwowania zachowań zawodników obrony wymienionych w punkcie 11:
  - 1) Po raz pierwszy - sędzia ma obowiązek przerwać grę i zwrócić uwagę trenerowi zespołu, że nie stosuje on zasad obrony gry „każdy swego”.
  - 2) Po zwróceniu uwagi, grę należy wznowić zgodnie z przepisami gry w koszykówkę i przyznać drużynie atakującej nowy okres 24 sekund na rozegranie akcji.
  - 3) Po raz kolejny - wobec trenera drużyny winnej naruszenia zasad orzeczony zostanie faul techniczny (zapisany trenerowi B), ze wszystkimi tego konsekwencjami.
  - 4) Po raz kolejny - gdy trener drużyny został już wcześniej 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.

## Czas gry

1. Mecz składa się z następujących okresów gry:
  - 1) Dwa okresy (1 i 2) gry po 5 minut w kwarcie pierwszej
  - 2) Dwa okresy (3 i 4) gry po 5 minut w kwarcie drugiej
  - 3) Dwa okresy (5 i 6) gry po 5 minut w kwarcie trzeciej
  - 4) Czwarta kwarta w wymiarze 10 minut
2. Czas gry zatrzymywany jest zgodnie z obowiązującymi przepisami gry w koszykówkę oraz po zakończeniu każdego pięciominutowego okresu gry.
3. Przerwy meczu mają miejsce:
  - 1) Przed drugim okresem pięciominutowym w pierwszej kwarcie w wymiarze 30 sekund
  - 2) Przed drugą kwartą w wymiarze 2 minut
  - 3) Przed czwartym okresem pięciominutowym w drugiej kwarcie w wymiarze 30 sekund
  - 4) Przed trzecią kwartą w wymiarze 15 minut
  - 5) Przed szóstym okresem pięciominutowym w trzeciej kwarcie w wymiarze 30 sekund
  - 6) Przed czwartą kwartą w wymiarze 2 minut
  - 7) Przed każdą dogrywką w wymiarze 2 minut
4. Pozostałe przepisy nie różnią się od zawartych w oficjalnych Przepisach gry w koszykówkę.

## Zasady protokołowania i pomiaru czasu

1. Zawodników, którzy mają rozpocząć mecz (tzw. pierwszą piątkę) zaznacza w protokole osobiście trener drużyny kreśląc małą literę „x” w odpowiedniej kolumnie (Wejście 1). Następnie sędzia sekretarz zaznacza kółkiem wejście tego zawodnika do gry. Zmienników, którzy wezmą udział w pierwszym pięciominutowym okresie I, II i III kwarty sędzia sekretarz również zaznacza kółkiem.
2. Piątkę zawodników i zmienników, którzy mają rozpocząć grę w drugim pięciominutowym okresie gry w I, II i III kwarcie, sędzia sekretarz zaznacza x.
3. Obowiązkiem sędziego głównego jest upewnienie się, że trener wskazał właściwych zawodników do gry, a sekretarz we właściwy sposób zaznaczył ich wejście do gry. Bez upewnienia się, co do poprawności zaznaczenia wejścia zawodników do gry sędzia główny nie może rozpocząć danego okresu gry.
4. Pomiaru czasu gry w I, II i III kwarcie meczu dokonuje się w ten sposób, że na zegarze ustawia się wartość 5:00 (5 minut) i odmierza się czas zgodnie z obowiązującymi Przepisami gry w koszykówkę.
5. Upływ czasu 5 minut powinien zostać oznajmiony syreną i gra powinna być zatrzymana, jak po zakończeniu kwarty. W przerwie należy dokonać zmiany zawodników, zgodnie z odpowiednimi regulacjami. Po przerwie trwającej 30 sekund grę wznowia się tak, jak na rozpoczęcie kwarty z zachowaniem zasady naprzemiennego posiadania piłki (tzw. strzałka).

Otrzymują:

- kluby
- Kolegium Sędziów

PRZEWODNICZĄCY  
Wydziału Gier i Dyscypliny  
WOZKOSZ W.M.

*Michał Gbur*

Michał Gbur