



STOWARZYSZENIE Wielkopolski Związek Koszykówki w Poznaniu

Organizacja Pożytku Publicznego KRS 0000210172
ul. Reymonta 35, 60-791 Poznań | tel. (61) 8-66-10-46

11. ZASADY DOTYCZĄCE UDZIAŁU ZAWODNIKÓW W GRZE

- 11.1. Zasady opisane w pkt. 11 obowiązują wyłącznie w cyklu U14.
 - 11.2. Drużyna, która przed rozpoczęciem meczu liczy mniej niż 10 zawodników nie zostanie dopuszczona do zawodów, a mecz zostanie zweryfikowany jako walkower dla drużyny przeciwnej.
 - 11.3. 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.
 - 11.4. W celu egzekucji przepisów z pkt. 11.3. 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.
 - 11.5. 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.
 - 11.6. 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.
 - 11.7. 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 zdekompilowania 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.
 - 11.8. W czwartej kwarcie wszyscy zawodnicy zespołu mogą brać udział w grze w dowolnym wymiarze, o ile nie przekroczyli limitu fauli lub nie zostali zdyskwalifikowani.
 - 11.9. Niezastosowanie się do powyższych zasad gry skutkować będzie orzeczeniem walkowera dla drużyny przeciwnej.
 - 11.10. Nakaz obrony systemem „każdy swego” zostaje wprowadzony na Wniosek Wydziału Sportowego PZKosz i ma na celu dostosowanie zachowań defensywnych zawodników oraz organizacji gry w obronie do ich umiejętności ofensywnych na tym
-



STOWARZYSZENIE Wielkopolski Związek Koszykówki w Poznaniu

Organizacja Pożytku Publicznego KRS 0000210172
ul. Reymonta 35, 60-791 Poznań | tel. (61) 8-66-10-46

etapie szkolenia. Ponadto nakaz ten ma umożliwić nabycie i utrwalenie prawidłowych nawyków podczas gry w ataku, jak i obronie.

- 11.11. Nakaz obrony „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.
- 11.12. W związku z powyższym, przy interpretacji nakazu gry obrony „każdy swego” należy zwrócić szczególną uwagę na następujące zachowania zawodników obrony:
 - 11.14.1. brak nacisku na zawodnika z piłką,
 - 11.14.2. przebywanie w obszarze ograniczonym zawodnika obrony niemające uzasadnienia ustawieniem zawodników w ataku przez więcej niż 5 sekund (tzw. błąd 5 sekund w obronie),
 - 11.14.3. brak zmiany pozycji na boisku zawodników obrony pomimo zmian pozycji zawodników ataku.
- 11.13. Za realizację niniejszych postanowień odpowiada trener drużyny, a w razie jego nieobecności asystent trenera (jeśli jest obecny) lub zawodnik pełniący funkcję kapitana drużyny.
- 11.14. W przypadku zaobserwowania zachowań zawodników obrony wymienionych w pkt. 11.12.:
 - 11.14.1. po raz pierwszy - sędzia ma obowiązek przerwać grę 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 atakującej nowy okres 24 sekund na rozegranie akcji.
 - 11.14.2. po raz kolejny – wobec trenera drużyny winnej naruszenia zasad orzeczone zostanie faul techniczny (zapisany trenerowi z indeksem B) ze wszystkimi tego konsekwencjami.
 - 11.14.3. 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.