

# **Miejski Ośrodek Sportu i Rekreacji organizuje rozgrywki Amatorskiej Ligi Koszykówki SWBA Stalowa Wola w sezonie 2015/2016.**

## **Cel**

### **§ 1**

1. Celem amatorskiej ligi koszykówki SWBA jest stworzenie odpowiednich warunków do czynnego wypoczynku i odnowy sił psychofizycznych jej uczestników, poprzez grę w koszykówkę.
2. Rozgrywki SWBA mają również na celu popularyzację koszykówki, posiadającej w województwie podkarpackim głębokie tradycje i szereg znaczących sukcesów oraz dyscypliny w której reprezentanci naszego regionu odnosili szereg znaczących sukcesów.
3. Wyłonienie najlepszego Amatorskiego Zespołu Koszykówki w Stalowej Woli i w regionie na sezon 2015/2016.

## **Organizator**

### **§ 2**

Miejski Ośrodek Sportu i Rekreacji w Stalowej Woli ul. Hutnicza 15. tel. 015 842 25 62 wew. 21

## **Czas i miejsce**

### **§ 3**

1. Rozgrywki odbywają się:
  - raz w tygodniu w niedzielę w godzinach:  
**9:00, 10:30, 12:00, 13:30**, w okresie:
    - a) w 1 kolejka - od 04 października 2015r. do 20 grudnia 2015 r.,
    - b) w 2 kolejka - od 09.01.2016 r. do 17.04.2016r.,
2. Miejscem rozgrywania zawodów jest mała sala sportowa MOSiR Stalowa Wola przy ul. Hutniczej 15

### **§ 4**

1. Terminy i godziny rozpoczęcia meczy przez poszczególne zespoły będą podane odrębnym komunikatem w mediach „Stella, „Sztafeta strona internetowa MOSiR
2. System rozgrywek uzależniony jest od ilości zgłoszonych zespołów i zostanie podany w późniejszym terminie.
3. Każdy zespół otrzyma szczegółowy terminarz meczy.

## **Uczestnictwo**

### **§ 5**

1. W SWBA mogą brać udział zespoły męskie, żeńskie i mieszane. Limit wieku nieograniczony. Przyjmowane będą również zgłoszenia spoza Stalowej Woli.
2. W SWBA mogą grać były zawodniczki oraz byli zawodnicy po okresie 3 miesięcznej karencji od momentu zakończenia kariery.
3. W każdym zespole może być zgłoszony do gry na cały okres rozgrywek:
  - nieograniczona liczba kadetów i młodzików
  - maksymalnie dwóch juniorów będących na boisku..

### **§ 6**

1. Drużyna może liczyć, co najwyżej 15 członków drużyny tzn. 14 zawodników i 1 trenera lub opiekuna (bez prawa do gry).

### **§ 7**

1. Koszty organizacji i uczestnictwa w rozgrywkach ponosi drużyna lub jej sponsor.

## **Zgłoszenie**

### **§ 8**

1. Zgłoszenia drużyn do rozgrywek przyjmuje Organizator.
2. Podstawowym warunkiem umożliwiającym przystąpienie drużyny do rozgrywek SWBA, jest:
  - dostarczenie Organizatorowi poprawnie, czytelnie wypełnionej Karty Zgłoszenia Drużyny (według ustalonego przez Organizatora wzoru):
    - a) najpóźniej do dnia **18 października 2015 r.**
    - b) wpłacenie startowego bezpośrednio do Kasy MOSiR wysokości 650 zł termin wpłaty startowego: **do dnia - 31 październik 2015 r.**

## **Komisja Sędziowska**

### **§ 9**

1. Obsady sędziowskie na mecze Amatorskiej Ligi Koszykówki SWBA ustala Organizator

### **§ 10**

1. System rozgrywek uzależniony jest od ilości zgłoszonych zespołów i zostanie podany w późniejszym terminie.

## **Nagrody SWBA**

### **§ 11**

1. Puchar, dyplom uhonorowani zostaną zawodnicy drużyny, która zajęła pierwsze, drugie i trzecie miejsce w lidze.

## **REGULAMIN**

### **Prawa i obowiązki drużyn**

#### **§ 12**

1. Drużyna w trakcie sezonu może zmienić swoją nazwę.
2. Drużyna musi mieć jednolite stroje sportowe. Każdy zawodnik musi mieć numer na koszulce. Dopuszcza się numery od 00 do 99.
3. W sytuacji, kiedy do meczu obie drużyny przystąpią w koszulkach tego samego koloru, drużyna wymieniona w protokole jako gospodarz zobligowana jest do ich zmiany.
4. W przypadku braku jednolitego stroju drużyny lub braku oznaczeń na koszulkach, sędzia główny ma prawo nie dopuścić jej do gry, przyznając drużynie przeciwnej walkowera.

#### **§ 13**

1. Terminy i godziny poszczególnych meczy będą podane drużynom i nie ma możliwości zmian terminarzu.

#### **§ 14**

1. Jeżeli z przyczyn niezależnych od Organizatora i drużyn, spotkanie nie odbędzie się lub zostanie przerwane przez sędziego głównego przed upływem przepisowego czasu i nie zostanie dokończony, Organizator może powtórzyć cały mecz w nowym terminie.
2. Nowy termin rozegrania meczu Organizator poda do wiadomości przedstawicielom zainteresowanych drużyn nie później niż 5 dni przed jego rozegranie.

### **Prawa i obowiązki zawodników i trenerów**

#### **§ 15**

1. Każdy uczestnik przystępując do rozgrywek tj. podpisując Kartę Zgłoszenia drużyny, akceptuje warunki określone w Regulaminie Zawodów.
2. Każdy uczestnik zobowiązany jest do zapoznania się z niniejszym regulaminem i terminarzem rozgrywek. Nieznajomość ich, nie będzie traktowana jako wytłumaczenie.

#### **§ 16**

1. Zgłoszenia zespołów do rozgrywek przyjmuje Organizator do dnia **18.10.2015 r**
2. Warunkiem umożliwiającym przystąpienie zawodnika do rozgrywek, jest:

- złożenie podpisu na Karcie Zgłoszenia swojej drużyny,
- dostarczenie Organizatorowi oświadczenia o stanie zdrowia, według ustalonego wzoru, potwierdzającego zdolność do gry w koszykówkę.
  - dostarczenie pisemnej zgody rodziców lub opiekunów na grę, według ustalonego wzoru (dotyczy tylko zawodników niepełnoletnich),
  - termin dopisywania zawodników upływa z dniem **16.11.2015 r.**

**3. Po upływie wyznaczonego terminu można dopisywać zawodników po wpłaceniu organizatorowi kwoty 30 zł.** Jednakże nie zezwala się na dopisywanie zawodników po zakończeniu rundy zasadniczej.

**4.** Zawodnik zgłoszony do jednej z drużyn w lidze, który rozegrał w jej barwach choć jeden mecz (wszedł na boisko i grał), nie może już w tym samym sezonie występować w innej drużynie.

## § 17

1. Zawodnicy przystępując do meczu, powinni posiadać dokument potwierdzający tożsamość. Honorowanymi przez Organizatora dokumentami są dowód osobisty, paszport, prawo jazdy, legitymacja studencka lub legitymacja szkolna.
2. Dokument potwierdzający tożsamość powinien być przedstawiony na każde żądanie przed, w jego przerwie lub po zakończeniu meczu.
3. Do sprawdzania dokumentu tożsamości uprawniony jest Organizator, sędziowie, jak również kapitan drużyny przeciwnej w towarzystwie jednej z wyżej wymienionych osób. Kontrola może nastąpić do momentu podpisania przez sędziego głównego protokołu zawodów.

## Zasady zdobywania punktów oraz klasyfikacja drużyn

### § 18

1. Klasyfikację drużyn ustala się na podstawie punktów, zgodnie z zapisem zwycięstw i porażek. Za każdy mecz drużynie wygrywającej przyznaje się 2 punkty, a przegrywającej 1 punkt. Za przegrany mecz w skutek niestawiennictwa (walkovera), drużynie przegrywającej przyznaje się 0 punktów wynikiem ( 0 :20)

### § 19

1. Jeżeli w rundzie zasadniczej tylko dwie drużyny mają równą ilość punktów to o kolejności miejsc w tej rundzie decyduje rezultat meczu rozegranego pomiędzy tymi drużynami.
2. Jeżeli więcej niż dwie drużyny plasują się jednakowo, stosuje się odrębną klasyfikację, biorąc pod uwagę wyniki rozegranych meczów tylko między tymi drużynami.
3. Jeżeli po zastosowaniu odrębnej klasyfikacji nadal nie można rozstrzygnąć kolejności, ustala się ją na podstawie wyników meczów rozegranych między tymi drużynami, biorąc pod uwagę stosunek koszy zdobytych do straconych (oblicza się przez dzielenie).
4. Jeżeli wciąż jeszcze pozostaną jednakowo uplasowane drużyny to kolejność ustali się biorąc pod uwagę stosunek koszy zdobytych do straconych, we wszystkich meczach jakie drużyny rozegrały w lidze.
5. Jeżeli po podjęciu powyższego postępowania klasyfikacyjnego drużyny byłyby nadal jednakowo uplasowane, to ostateczna klasyfikacja zostanie ustalona na podstawie losowania. Losowanie (podrzut monetą) przeprowadzi Organizator w obecności przedstawicieli zainteresowanych drużyn.

## Postępowanie w przypadku protestu

### § 20

1. Wniesienie protestu należy potwierdzić na protokole zawodów, podpisem kapitana drużyny nie później niż 5 minut po zakończeniu meczu (w rubryce na to przeznaczonej).
2. Uzasadnienie pisemne należy dostarczyć Organizatorowi, na odwrocie oryginału protokołu spotkania, w dniu rozgrywania meczu, nie później niż do zakończenia ostatniego meczu w danym dniu).

### § 21

1. Do orzekania w sprawach wykroczeń w związku z nieprzebrzeganiem Regulaminu Zawodów oraz ustaleń ujętych w innych dokumentach, uprawniony jest Organizator.
2. Od decyzji Organizatora nie przysługuje prawo odwołania.

3. W każdym przypadku decyzja ta jest ostateczna.

## **Kary dyscyplinarne**

### **§ 22**

1. Niezależnie od kary wymierzonej przez arbitrów przed lub w czasie meczu, Organizator może ponadto ukarać, zawodników, trenera lub całą drużynę, jedną z kar:

- **upomnienie,**
- **dyskwalifikacja okresowa,**
- **dożywotni zakaz gry w lidze SWBA.**

### **§ 23**

1. Od sezonu 2005/2006 wprowadzono rozgraniczenie przewinień technicznych oraz konsekwencji wynikających z tych przewinień. Odbywać się one będą na podstawie opisu dokonanego przez sędziego prowadzącego zawody w protokole meczu.

#### **Przepisy dyscyplinarne:**

- **pierwsze przewinienie techniczne (bez konsekwencji sportowych)**
- **drugie przewinienie techniczne - odsunięcie od jednego meczu**
- **każde następne odsunięcie zawodnika spowodowane następnymi dwoma „T” odsuwa zawodnika o jeden mecz więcej.**

Np.:

**1xT – bk**

**2xT – 1 kolejka**

**1xT – Bk**

**2xT – 2 kolejki**

**1xT – bk**

**2xT – 3 kolejki**

**2. Zawodnik, który naruszy godność sędziego słownie lub fizycznie zostanie odsunięty z rozgrywek Amatorskiej Ligi Koszykówki SWBA do końca sezonu 2015/2016.**

3. Kary, o których w powyższym regulaminie nałożone na poszczególnych zawodników egzekwowane są od całej drużyny pod groźbą nie dopuszczenia jej do kolejnych mistrzowskich spotkań i co za tym idzie wykluczenia z rozgrywek bez zwrotu poniesionych kosztów.

### **§ 24**

1. W przypadku ukarania „ławki drużyny” tj. trenera drużyny i osób towarzyszących, faulem technicznym lub dyskwalifikującym, odpowiedzialność finansową ponosi kapitan drużyny i on jest zobowiązany uregulować ją.

2. Kwotę kary pieniężnej należy wpłacić do Organizatora w dniu rozgrywania kolejnego meczu, który następuje po zaistniałym zdarzeniu (nie później niż do zakończenia ostatniego meczu w danym dniu).

3. Mecze drużyny, która nie wywiąże się z tych ustaleń, będą weryfikowane jako przegrane w skutek niestawiennictwa (walkower) dla drużyny przeciwnej aż do momentu uregulowania zaległości.

### **§ 25**

1. Drużyna i osoby z nią związane, winne zniszczenia obiektu lub wyposażenia sali, na której rozgrywane są zawody, przed rozpoczęciem meczu, po zakończeniu, w jego przerwie lub umyślnie w trakcie trwania meczu, ponosi koszty związane z naprawą wyrządzonych szkód.

2. Należną kwotę trzeba wpłacić do Organizatora w dniu rozgrywania meczu, który następuje po zaistniałym zdarzeniu (nie później niż do zakończenia ostatniego meczu w danym dniu).

3. Mecze winnej drużyny, która nie wywiąże się z tych ustaleń, będą weryfikowane jako przegrane w skutek niestawiennictwa (walkower) dla drużyny przeciwnej aż do momentu uregulowania zaległości.

### **§ 26**

1. Tylko członek drużyny, uprawniony jest do pobrania klucza od szatni od Organizatora.

2. Klucz wydawany jest na nie wcześniej niż 30 min. przed planowanym rozpoczęciem zawodów.

3. Pobierający klucz od szatni, zobowiązany jest do osobistego zwrócenia go.

4. Osoba pobierająca klucz od szatni jest materialnie odpowiedzialna za stan szatni (w szczególności za powstałe zniszczenia). Wyjątek stanowi wskazanie Organizatorowi przez osobę pobierającą klucz winnych powstałych zniszczeń.

## **§ 27**

1. Zawodnik lub trener nie jest uprawniony do gry w przypadku gdy sędzia prowadzący zawody stwierdzi, że jest on pod wpływem alkoholu lub zachowuje się w sposób agresywny lub sprzeczny z dobrymi obyczajami, bądź gdy nie zapłacił kary pieniężnej lub nie dopełni obowiązków związanych ze zgłoszeniem do rozgrywek.

2. Wykluczenie zawodnika lub trenera może nastąpić w każdym momencie przed meczem lub w jego trakcie.

## **PRZEPISY GRY**

(wprowadzone zmiany)

### **Postanowienia Ogólne**

## **§ 28**

1. Amatorska liga koszykówki SWBA rozgrywana jest według obowiązujących Oficjalnych Przepisów Gry w Koszykówkę wydanych przez P Z Kosz. z uwzględnieniem zmian wprowadzonych przez Organizatora.

2. Organizator ma prawo podejmowania decyzji w każdej kwestii wyraźnie nie uwzględnionej w Przepisach Gry Amatorskiej ligi koszykówki SWBA oraz Oficjalnych Przepisach Gry w Koszykówkę wydanych przez P Z Kosz.

## **§ 29**

1. Mecz finałowy ligi przeprowadzany jest tylko według Oficjalnych Przepisów Gry w Koszykówkę zatwierdzonych przez P Z Kosz.

### **Obszar ławki drużyny**

## **§ 30**

1. W czasie gry, zezwala się przebywać na obszarze ławki drużyny wyłącznie wpisanym do protokołu meczu trenerowi, zawodnikom rezerwowym i maksimum pięciu osobom towarzyszącym.

### **Arbitrzy i ich asystenci**

## **§ 31**

1. Podczas meczu arbitrami są sędzia główny i sędzia pomocniczy, którym asystuje sekretarz pełniący też obowiązki mierzącego czas gry.

2. W dniach prowadzenia rozgrywek obecni są również Organizatorzy. Pełnią oni dodatkową funkcję sędziów. Ich obowiązkiem jest nadzór nad sprawnym przebiegiem meczów.

3. Arbitrzy i ich asystent są zobowiązani prowadzić mecze zgodnie z Regulaminem Zawodów Amatorskiej Ligi Koszykówki SWBA

4. Arbitrzy zobowiązani są do opisania na drugiej stronie oryginału protokołu meczu, każdego faula technicznego i dyskwalifikującego.

### **Arbitrzy: czas i miejsce wydawania decyzji**

## **§ 32**

1. Arbitrzy upoważnieni są do podejmowania decyzji wobec naruszeń przepisów zarówno na boisku i na zewnątrz ograniczających je linii.

2. Upoważnienie to zaczyna działać z chwilą ich przybycia na boisko co ma nastąpić co najmniej 5 minut przed wyznaczonym początkiem meczu.

3. Zatwierdzenie i podpisanie przez sędziego głównego protokołu meczu po jego zakończeniu, kończy związek arbitrow z meczem.

### **Drużyna**

## **§ 33**

1. Każda drużyna podczas meczu składa się:

- z nie więcej niż 12 i mniej niż 5 zawodników uprawnionych do gry,

- kapitana, który ma być jednym z członków drużyny uprawnionych do gry.
- 2. Jeśli nie ma wpisanego trenera do protokołu meczu, to kapitan drużyny traktuje się jako pełniącego jego obowiązki.
- 3. Jeśli drużyna ma wpisanych do protokołu mniej niż 10 zawodników, to może dopisać do niego spóźnionych, ale nie później jednak niż do rozpoczęcia meczu.

## **Czas gry**

### **§ 34**

1. Na wszystkie mecze lidze składają się:
  - 4 kwarty po 12 minut każda,
  - przerwa pomiędzy 1 i 2 oraz 3 i 4 kwartą długości 1 minuty,
  - przerwa pomiędzy 2 i 3 kwartą długości 5 minut.
2. Tylko ostatnia 1 minuta meczu ( IV kwarta)rozgrywane są z zatrzymywanym zegarem czasu gry - tzw. Czysta Gra.

## **Przepis 24 sekund**

### **§ 35**

1. Nie jest mierzony czas 24 sekund (jest to w gestii sędziego).

### **§ 36**

1. Gdy w opinii arbitra drużyna rozgrywa piłkę zbyt długo, zostaje upomniana przez arbitrow. Jeżeli w ciągu 5 sekund (domyślne) od momentu upomnienia drużyna rozgrywająca piłkę nie wykona rzutu do kosza, arbiter ma prawo przerwać grę i przyznać piłkę drużynie przeciwnej.

## **Przerwa na żądanie**

### **§ 37**

1. Trzy przerwy na żądanie trwająca 60 sekund, mogą być przyznane każdej z drużyn w całym meczu po uprzednim zgłoszeniu jej przez trenera.
2. W przypadku nieobecności trenera, przerwę na żądanie może być zgłoszona z boiska.

## **Mecz przegrany wskutek niestawiennictwa (walkower)**

### **§ 38**

1. Drużyna przegrywa mecz wskutek niestawiennictwa (walkower) jeśli:
  - odmawia gry pomimo poinstruowania przez sędziego głównego, aby grę podjęła,
  - swoim postępowaniem uniemożliwia rozegranie meczu,
  - w 5 minut po wyznaczonym terminie rozpoczęcia meczu, zawodnicy tej drużyny nie stawiają się na boisku lub nie są w stanie wystawić 5 zawodników uprawnionych do gry,
  - rozegra spotkanie, mając w swoim składzie zawodnika nieuprawnionego do gry.
  - osoby związane z tą drużyną swoim postępowaniem uniemożliwią rozegranie meczu.
2. Wygraną przyznaje się przeciwnikom z wynikiem 20:0. Drużyna winna niestawiennictwa (walkower) otrzymuje 0 punktów w klasyfikacji.

## **Zmiany zawodników**

### **§ 39**

1. Sekretarz zasygnalizuje, że zwrócono się z prośbą o zmianę, zawsze gdy tylko gra zostanie przerwana gwizdkiem przez któregoś z arbitrow (po błędzie, faulu, przerwie na żądanie itp. którejkolwiek z drużyn).
2. Zawodnik proszący o zmianę powinien być do niej przygotowany.

## **POSTANOWIENIA KOŃCOWE**

### **§ 40**

1. Organizatorowi przysługuje prawo do ostatecznej interpretacji Regulaminu Zawodów w kwestiach spornych.

## **§ 41**

1. Organizator zastrzega sobie (stosownie do potrzeb) prawo wprowadzania zmian do niniejszego Regulaminu Zawodów.
2. Ewentualne zmiany do ustaleń zawartych w powyższym Regulaminie Zawodów podawane będą do wiadomości w gablocie wyników, która znajduje się na holu budynku MOSiR.

## **§ 42**

1. Organizator rezerwuje sobie prawo do pozaregulaminowej ingerencji w rażących przypadkach działania na szkodę idei ducha rozgrywek.

## **§ 43**

1. Jeśli na skutek okoliczności nie zależnych od Organizatora, rozgrywki w wyznaczonym terminie nie będą mogły się odbyć, Organizator powiadomi uczestników najpóźniej w dniu wyznaczonych rozgrywek przed ich rozpoczęciem.
2. Organizator nie ponosi jakiegokolwiek odpowiedzialności w stosunku do uczestników w związku z odwołaniem rozgrywek w zaplanowanym terminie.

## **§ 44**

1. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za wartościowe przedmioty pozostawione bez opieki.

## **§ 45**

1. Organizator nie ponosi odpowiedzialności w zakresie jakichkolwiek szkód na zdrowiu powyżej kwoty ubezpieczenia.

## **§ 46**

1. Niniejszy Regulamin Zawodów wchodzi w życie w dniu 23 września 2015r.