

**REGULAMIN CYKLU ROZGRYWEK**  
**OGÓLNOPOLSKIEJ OLIMPIADY MŁODZIEŻY**  
**SEZON 2024/2025**

Regulamin cyklu jest uzupełnieniem wymogów obowiązujących w rozgrywkach organizowanych przez PZKosz, przedstawionych w Regulaminie Współzawodnictwa Sportowego PZKosz.

Wszystkie poniższe regulacje dotyczą w równym stopniu rozgrywanych rozdzielnie rozgrywek mężczyzn i kobiet. Dla uproszczenia użyto formy męskiej "zawodnik".

**Użyte skróty:**

Mistrzostwa = Ogólnopolska Olimpiada Młodzieży w kategorii chłopców i w kategorii dziewcząt

PZKosz = Polski Związek Koszykówki

**1. UDZIAŁ W ROZGRYWKACH**

- 1.1. Prawo gry w rozgrywkach Mistrzostw przysługuje kadrom.
- 1.2. Udział WZKosz w Mistrzostwach jest dobrowolny.

**2. SYSTEM ROZGRYWEK**

- 2.1. Rozgrywki Mistrzostw odbywać się będą w dwóch etapach:
  - 2.1.1. Etap 1 - Dywizja B - z udziałem 10 drużyn, które zajęły miejsca 7-16 w edycji OOM w poprzednim sezonie, rozgrywany w listopadzie 2024 roku;
  - 2.1.2. Etap 1 - Turniej o Rozstawienie w Dywizji A - z udziałem drużyn, które zajęły miejsca 1-6 w edycji OOM w poprzednim sezonie, rozgrywany w listopadzie 2024 roku;
  - 2.1.3. Etap 2 - finał - z udziałem uczestników Turnieju o Rozstawienie w Dywizji A (pkt. 2.1.2) oraz dwóch najlepszych drużyn Dywizji B (pkt. 2.1.1.) rozgrywany w marcu 2025 roku.

**3. PRZYZNAWANIE ORGANIZACJI TURNIEJÓW**

- 3.1. Do przyznawania organizacji turniejów wymienionych w punktach 2.1.1. i 2.1.2. uprawniony jest PZKosz. Organizatorem turnieju może być Wojewódzki Związek Koszykówki lub inna organizacja, jeśli PZKosz tak postanowi. Wnioski (**Załącznik nr 16b**) oraz dokumentację uzupełniającą należy przestać do PZKosz na adres [rozgrywki@pzkosz.pl](mailto:rozgrywki@pzkosz.pl) . Termin złożenia wniosków i przyznania turniejów zostanie określony w komunikacie PZKosz.
- 3.2. W przypadku braku chętnych do organizacji turnieju, PZKosz w terminie 24h wyznacza organizatora turnieju lub podejmuje decyzję o powierzeniu organizacji turnieju innemu podmiotowi, przy czym koszty organizacji turnieju zostaną rozłożone równomiernie pomiędzy uczestniczące drużyny, które mają obowiązek wpłacić ustaloną przez PZKosz kwotę w dniu rozpoczęcia turnieju, pod rygorem wycofania z udziału w turnieju.

#### 4. UDZIAŁ ZAWODNIKÓW

- 4.1. W Mistrzostwach mogą brać udział zawodnicy urodzeni w latach 2011 - 2013, posiadający licencje okresowe zawodnika na rozgrywki w danym województwie wydane przez właściwy WZKosz zgodnie z postanowieniami Regulaminu Współzawodnictwa Sportowego PZKosz. Zawodnicy zagraniczni nie mogą brać udział w Mistrzostwach-
- 4.2. Liczba zawodników zgłoszonych do turnieju Mistrzostw nie może być mniejsza niż 12.
- 4.3. Wojewódzkie Związki Koszykówki mają obowiązek przestać druki zgłoszeń imiennych (**Załącznik 17a**) najpóźniej pięć dni przed rozpoczęciem turnieju pocztą elektroniczną na adres [rozgrywki@pzkosz.pl](mailto:rozgrywki@pzkosz.pl). Wersję papierową zgłoszenia (ostemplowaną, podpisaną i potwierdzoną przez właściwy WZKosz) należy posiadać ze sobą do weryfikacji na miejscu turnieju.
- 4.4. Do weryfikacji na odprawie komisarza przed turniejem należy posiadać:
  - 4.4.1. wykaz zawodników uprawnionych do gry,
  - 4.4.2. dowody tożsamości zawodników i trenerów ze zdjęciem,
  - 4.4.3. oświadczenie o posiadaniu ważnych badań lekarskich zawodników.
- 4.5. W składzie drużyny powinien znajdować trener oraz opiekun drużyny odpowiedzialny za drużynę. W przypadku braku opiekuna oraz dyskwalifikacji lub nieobecności trenera mecz zostanie zweryfikowany jako walkower dla przeciwnika.
- 4.6. W rozgrywkach przeznaczonych dla mężczyzn mogą brać udział wyłącznie mężczyźni, a w rozgrywkach przeznaczonych dla kobiet - wyłącznie kobiety.
- 4.7. Warunkiem udziału w meczu Mistrzostw jest posiadanie jednolitych, nieróżniących się między sobą w ramach jednej drużyny pod względem koloru, fasonu, oznaczeń klubowych i sponsorskich oraz kroju numerów, strojów o odmiennych kontrastujących kolorach, zgodnie z Oficjalnymi Przepisami Gry w Koszykówkę: drużyna gospodarzy w strojach jasnych, a drużyna gości w strojach ciemnych (zamiana jest możliwa za zgodą obu drużyn, a w przypadkach konfliktu decyzję podejmuje komisarz); absolutnie niedopuszczalny jest występ zawodnika bez numeru na koszulce lub w stroju innego koloru niż pozostali zawodnicy zespołu. Numery powinny być z przedziału 0-99 lub 00.

#### 5. ZASADY WYPOSAŻENIA HAL

- 5.1. Hale, w których rozgrywane mogą być turnieje Mistrzostw, muszą posiadać certyfikat wydany przez **PZKosz lub** właściwy miejscowo WZKosz (przynajmniej na rozgrywki strefowe).
- 5.2. Warunki konieczne do organizacji turnieju Mistrzostw i do rozegrania meczu Mistrzostw:
  - 5.2.1. co najmniej 100 miejsc siedzących dla widzów
  - 5.2.2. boisko o pełnych wymiarach wymaganych w Oficjalnych Przepisach Gry w Koszykówkę (**28 x 15**), z liniami w jednolitym kolorze, o nawierzchni drewnianej
  - 5.2.3. sufit w hali co najmniej 7 m nad podłogą
  - 5.2.4. wszelkie przeszkody, w tym także konstrukcje podtrzymujące tablice koszy, siedzenia w strefach ławek drużyn oraz bandy reklamowe, oddalone od boiska o co najmniej dwa metry
  - 5.2.5. dwa jednakowe kosze z tablicami do gry w koszykówkę, odpowiednio zabezpieczone, aby zminimalizować skutki zderzenia zawodników z tablicą i konstrukcją podtrzymującą
  - 5.2.6. stolik sędziowski o długości co najmniej 4 metrów, zapewniający swobodny widok na całe boisko oraz dogodne warunki pracy dla czterech osób (sekretarz, komisarz, mierzący czas gry, mierzący czas akcji)

- 5.2.7. ławki drużyn z miejscami dla 17 osób
- 5.2.8. stanowisko dla spikera z dostępem do systemu nagłośnienia w pobliżu stolika sędziowskiego
- 5.2.9. stanowisko dla statystyków z komputerem w pobliżu stolika sędziowskiego
- 5.2.10. stanowisko dla operatora kamery (zaleca się naprzeciw stolika sędziowskiego)
- 5.2.11. tablica wyników, wyświetlająca wynik meczu, liczbę fauli drużynowych w kwarcie, doskonale widoczna z każdego miejsca boiska, ławek rezerwowych i stolika sędziowskiego
- 5.2.12. zegar główny zawodów doskonale widoczny z każdego miejsca boiska, ławek rezerwowych i stolika sędziowskiego
- 5.2.13. działające zgodnie z Oficjalnymi Przepisami Gry w Koszykówkę dwa zegary do pomiaru czasu akcji, znajdujące się nad tablicami kosza
- 5.2.14. wskaźniki fauli zawodników, z wymalowanymi cyframi (1-5) o wysokości 20 cm
- 5.2.15. wskaźniki fauli drużyny
- 5.2.16. wskaźnik naprzemiennego posiadania piłki
- 5.2.17. dwa stopery ręczne, jako rezerwa na wypadek awarii
- 5.2.18. dwa oddzielne, wyraźnie odmiennie, głośne i dobrze słyszalne w każdym punkcie boiska i ławek rezerwowych sygnały dźwiękowe, pierwszy dla sekretarza i mierzącego czas gry, drugi dla mierzącego czas akcji, minimalna głośność - 120 dB, mierzonych na wysokości 1 m od parkietu.
- 5.2.19. cztery szatnie dla zawodników wyposażone w co najmniej 12 miejsc do siedzenia z wieszakami oraz posiadające bezpośredni dostęp do węzła sanitarnego oraz pryszniców
- 5.2.20. szatnia dla sędziów boiskowych i komisarza zawodów, wyposażona w co najmniej 4 miejsca do siedzenia z wieszakami oraz posiadająca bezpośredni dostęp do węzła sanitarnego oraz pryszniców
- 5.2.21. szatnia sędziów stolikowych, wyposażona w co najmniej 4 miejsca do siedzenia z wieszakami
- 5.2.22. odpowiednie oświetlenie z użyciem wszystkich lamp dostępnych na hali. Preferowane natężenie oświetlenia 1200 luksów
- 5.2.23. stałe łącze internetowe wyłącznie dla potrzeb statystyków, transmisji wideo oraz PR i Komunikacji PZKosz o minimalnych parametrach - prędkość pobierania danych od 500 Mb/s (512000 kb/s), prędkość wysyłania danych od 50 Mb/s (51200 kb/s)
- 5.2.24. zapewnienie - 7 szt. piłek właściwych dla danego cyklu (nr 6 chłopcy i nr 5 dziewczęta) oraz protokołów zawodów
- 5.2.25. na potrzeby turnieju rekomenduje się udostępnienie 6 (dopuszcza się w ostateczności 5) szatni według poniższych wytycznych:
  - cztery szatnie z pełnym węzłem sanitarnym dla zespołów. Dla każdej drużyny powinna być osobna szatnia, która powinna zostać udostępniona przynajmniej 1h przed meczem
  - dwie (w ostateczności 1) szatnie dla sędziów, osobna wspólna szatnia dla sędziów boiskowych i komisarza oraz osobna szatnia dla sędziów funkcyjnych, obie z pełnym węzłem sanitarnym, które powinny zostać udostępnione na wyłączność na cały czas trwania turnieju. Dopuszcza się inne pomieszczenia (bez węzłów sanitarnych) z dostępem do natrysków po meczu

- szatnie/pokoje powinny być posprzątane i odpowiednio oznaczone, tzn. nazwami zespołów uczestniczących w turnieju oraz szatnia sędziów boiskowych i komisarza oraz szatnia sędziów funkcyjnych
- 5.2.26. woda dla drużyn minimum 30 min przed meczem - minimum 18 butelek 1,5 l wody niegazowanej przy ławce każdej drużyny. Woda dla sędziów - minimum 3 butelki 1,5l wody niegazowanej w pokoju sędziów na każdy mecz

5.2.27. Procedura przedmeczowa

Czas do meczu	Aktywność
Minimum 60 minut	Udostępnienie szatni dla drużyn i sędziów
Minimum 30 minut	Rozgrzewka dla obu drużyn
6'	Oficjalna prezentacja prowadzona przez Spikera

- 5.3. W przypadku stwierdzenia braku spełnienia warunków koniecznych wymienionych w pkt. 5.2. komisarz meczu powiadomi PZKosz o uchybieniach, co może skutkować nałożeniem kary administracyjnej.
- 5.4. Komisja może przyznać organizację turnieju w hali niespełniającej wszystkich warunków koniecznych wymienionych w pkt. 5.2., jeśli nie otrzymała żadnego innego wniosku o organizację turnieju.

**6. WERYFIKACJA MECZÓW I PROCEDURA PROTESTU**

- 6.1. Ewidencję i weryfikację rozgrywek Mistrzostw prowadzi PZKosz.
- 6.2. Komunikaty weryfikacyjne i zawierające terminarz meczów będą wydawane po każdym etapie rozgrywek.
- 6.3. Drużyna ma prawo złożyć do PZKosz jako organu I instancji protest przeciwko weryfikacji wyniku meczu zgodnie z protokołem w związku z wydarzeniami i okolicznościami związanymi z rozgrywaniem meczu. Procedura protestu musi być zgodna z zapisami Regulaminu Współzawodnictwa Sportowego PZKosz i opierać się na zapisach Oficjalnych Przepisów Gry w Koszykówkę, dodatek C - Procedura Protestu.
- 6.4. Warunkiem rozpatrzenia wniesionego protestu jest wpłacenie przez wnoszącego w ciągu 30 minut po meczu kaucji w wysokości 500 zł w formie depozytu (za pokwitowaniem komisarza). W przypadku uznania protestu kaucja zostanie zwrócona, zaś w przypadku odrzucenia protestu komisarz przeleje kaucję na konto PZKosz. Kapitan drużyny najpóźniej 15 minut po zakończeniu meczu musi poinformować komisarza, że jego drużyna składa protest przeciwko wynikowi meczu oraz złożyć podpis w rubryce protokołu meczu „podpis kapitana w przypadku protestu”. Dla uznania protestu za ważny, konieczne jest, aby przedstawiciel drużyny złożył pisemne uzasadnienie protestu na ręce komisarza w ciągu 60 minut od zakończenia meczu.
- 6.5. Rozstrzygnięcie w sprawie protestu wydaje komisarz niezwłocznie, nie później niż dwie godziny po ostatnim meczu dnia turnieju.
- 6.6. Instancją odwoławczą od decyzji komisarza o proteście jest podczas turnieju Jury d'Appel składające się z przedstawicieli drużyn uczestniczących, sędziów oraz przedstawiciela PZKosz obecnego na turnieju. Jury d'Appel musi być powołane podczas odprawy przed turniejem. Jury d'Appel wydaje decyzje w sprawach związanych z protestem z mocą Komisji Odwoławczej PZKosz, według procedur zawartych w Regulaminie Współzawodnictwa Sportowego PZKosz.

- 6.7. W przypadku niestawiennictwa drużyny na mecz, drużyna może zostać ukarana karą administracyjną zgodną z Listą Kar Administracyjnych.
- 6.8. Na trenera oraz zawodnika, który popełni faul dyskwalifikujący podczas meczu Mistrzostw, nałożona zostanie kara administracyjna, przewidziana na Liście Kar i Opłat Administracyjnych.

## 7. SĘDZIOWIE I KOMISARZE

- 7.1. Sędziów boiskowych i komisarzy w turniejach Mistrzostw wyznacza PZKosz a sędziów funkcyjnych właściwy terytorialnie WZKosz.

## 8. ORGANIZACJA MECZÓW

- 8.1. Organizator turnieju zobowiązany jest do przeprowadzenia turnieju zgodnie z Regulaminem Współzawodnictwa Sportowego PZKosz, oficjalnymi przepisami gry w koszykówkę i postanowieniami zawartymi w komunikatach wydawanych przez PZKosz.
- 8.2. Terminarz meczów w poszczególnych dniach turnieju Mistrzostw ustala PZKosz i podaje w wydawanym najpóźniej 10 dni przed rozpoczęciem turnieju komunikacie. Organizator turnieju ma prawo ustalić godziny rozpoczęcia meczów, utrzymując zasadę, w myśl której w pierwszych trzech dniach turnieju finałowego drużyny rozgrywające ostatni mecz dnia nie mogą w kolejnym dniu rozgrywać pierwszego meczu dnia. Istnieje możliwość rozegrania dwóch spotkań jednego dnia.
- 8.3. Mecze należy rozpoczynać nie wcześniej niż o godz. 8:00 i nie później niż o godz. 20:00. W ostatnim dniu turnieju mecze nie powinny się rozpoczynać później niż o godz. 14:00, chyba że wszystkie drużyny uczestniczące w turnieju wyrażają zgodę na inne rozwiązanie lub z uwagi na liczbę spotkań do rozegrania tego dnia nie jest to możliwe.
- 8.4. Komisarz jest upoważniony do dokonywania zmiany kolejności rozgrywania spotkań w ostatnim dniu turnieju (lub ostatnim dniu fazy grupowej), jeśli zajdzie konieczność zachowania czystych reguł gry.
- 8.5. W terminie podanym przez PZKosz w komunikacie organizator prześle do PZKosz komunikat organizacyjny zawierający podstawowe informacje o turnieju, w tym w szczególności:
  - 8.5.1. terminy i godziny rozpoczęcia meczów
  - 8.5.2. miejsce i termin odprawy technicznej
  - 8.5.3. dane teleadresowe organizatora turnieju,
  - 8.5.4. dane kontaktowe osoby odpowiedzialnej za organizację turnieju,
  - 8.5.5. miejsce rozgrywania meczów,
  - 8.5.6. miejsce zakwaterowania i wyżywienia drużyn,
  - 8.5.7. miejsca zakwaterowania sędziów i komisarza technicznego.
- 8.6. Organizator zapewnia dla każdej drużyny 18 miejsc noclegowych oraz miejsca noclegowe dla komisarza i sędziów przyjezdnych o nie gorszym standardzie niż dla drużyn przyjezdnych.
- 8.7. Organizator pokrywa koszty zakwaterowania, wyżywienia i delegacji sędziów i komisarzy.
- 8.8. Mecze należy protokołować na drukach protokołów PZKosz.
- 8.9. Mecze należy rozgrywać piłkami posiadającymi atest FIBA rozmiaru 6 (dla rozgrywek mężczyzn) i rozmiaru 5 (dla rozgrywek kobiet). Piłki posiadające atest są wymienione na stronie [http://www.fiba.basketball/equipment-and-venue/approved-basketballs#tab=Level\\_1](http://www.fiba.basketball/equipment-and-venue/approved-basketballs#tab=Level_1). Do rozgrzewki drużyn należy dostarczyć co najmniej cztery piłki.
- 8.10. Organizator turnieju zapewnia na wszystkich meczach obecność co najmniej jednego spikera. Każda osoba używająca nagłośnienia w hali przed, podczas i

- po meczu jest spikerem. Wszyscy spikerzy muszą posiadać licencję spikera wydaną na sezon przez właściwy WZKosz. Spiker jest zobowiązany do przekazywania podstawowych informacji o wydarzeniach meczu (prezentacja, zmiany, zdobyte kosze, faule). Spiker nie może inicjować dopingu, uczestniczyć w skandowaniu hasel, wykazywać braku obiektywizmu, a także komentować lub wyprzedzać decyzji sędziów i komisarza. Spiker nie może odmówić przekazania komunikatu, jeśli nakazuje mu to komisarz. Spiker musi używać oficjalnych nazw drużyn i nazwisk w brzmieniu występującym w bazie statystycznej.
- 8.11. Oprawa muzyczna meczu nie może zakłócać przebiegu gry. Użycie systemu nagłośnienia do oprawy muzycznej lub zachęcania do dopingu jest dopuszczalne tylko podczas przerw na żądanie trenerów, przerw między kwartami, przed rozpoczęciem i po zakończeniu meczu. Dodatkowo, w momentach między przerwaniem gry przez sędziów gwizdkiem a wznowieniem gry, po zdobytym koszu oraz podczas gry, kiedy piłka jest w posiadaniu drużyny znajdującej się na polu obrony, dozwolone są wyłącznie klipy dźwiękowe, ale tylko takie, które nie mają charakteru złośliwego lub prowokacyjnego.
  - 8.12. **Zabrania się używania przez kibiców urządzeń wzmacniających doping w postaci: trąbek, piszczałek, gwizdków, wuwuzeli, syren, bębnów, werbli, megafonów oraz innych instrumentów emitujących dźwięk lub światło w trakcie meczów, pod rygorem podjęcia decyzji zgodnie z p.8.17.**
  - 8.13. Organizator turnieju zapewnia obecność podczas każdego meczu jednego mopera wyposażonego w odpowiedni sprzęt.
  - 8.14. Organizator turnieju powiadomi właściwy miejscowo WZKosz o konieczności pozyskania obsady sędziów stolikowych w składzie: sekretarz zawodów, mierzący czas gry, mierzący czas akcji.
  - 8.15. Organizator turnieju zapewnia opiekę medyczną co najmniej na 30 minut przed rozpoczęciem meczu aż do momentu opuszczenia hali przez drużyny i sędziów (lub wcześniej za zgodą komisarza meczu) w postaci co najmniej jednej osoby posiadającej uprawnienia ratownika medycznego lub lekarza systemu lub pielęgniarki systemu w rozumieniu ustawy z 8 września 2006 r. o Państwowym Ratownictwie Medycznym. W przypadku braku wymaganej opieki medycznej mecz Mistrzostw nie może się rozpocząć.
  - 8.16. W przypadku, gdy osoby, w tym kibice, związane z drużyną, uniemożliwiają rozegranie lub dokończenie meczu z powodów związanych z bezpieczeństwem, przepisami gry itp., PZKosz może postanowić o walkowerze na niekorzyść tej drużyny.
  - 8.17. Mecz Mistrzostw musi być rejestrowany i **transmitowany „na żywo” na kanale You Tube PZKosz** przez operatora kamery wyznaczonego przez klub gospodarza meczu, za pomocą kamery wideo, która zostanie umiejscowiona w miejscu umożliwiającym rejestrację zachowań osób w strefie ławki drużyny, zapewniającym dobrą widoczność, niezależnie od zachowań publiczności i gwarantujące stabilność obrazu (zaleca się lokalizację kamery naprzeciw stolika sędziowskiego).
  - 8.18. Zapis wideo meczu musi się charakteryzować klarowną wizją i fonią, bez dodatkowych znaczników na ekranie (czysty obraz). Mecz powinien być zarejestrowany w sposób ciągły, w tym przerwy pomiędzy kwartami, od rozpoczęcia prezentacji drużyn do momentu opuszczenia boiska przez sędziów, zawodników i trenerów po meczu. Podczas przerw w grze należy pokazywać boisko w miarę możliwości szerokim kadrem skoncentrowanym na środku boiska. Nie należy kierować kamery na tablicę wyników. W razie zaistnienia zdarzeń istotnych poza kadrem kamery, zwłaszcza podczas przerw w grze, osoba nagrywająca powinna podjąć starania o jak najszybsze skierowanie kamery w tę stronę.

- 8.19. Zapis meczu zostanie umieszczony na serwerze FTP wskazanym przez PZKosz w oddzielnej instrukcji najpóźniej do godziny 16.00 w pierwszym dniu roboczym po zakończeniu turnieju. Jeśli mecz był rejestrowany w celu emisji przez stację telewizyjną, organizator meczu jest zobowiązany dostarczyć tą samą drogą i w tym samym terminie także pełny zapis meczu dokonany przez stację telewizyjną.
- 8.20. Komisarz jest zobowiązany do zapewnienia, że końcowy wydruk statystyczny w pełni zgadza się z protokołem meczu pod względem liczby fauli, punktów i faktu występu zawodnika.
- 8.21. Obowiązkiem organizatora jest zapewnienie bezpieczeństwa drużynom, sędziom, komisarzowi, przedstawicielom władz sportowych i widzom oraz zapewnienie porządku przed, w czasie i bezpośrednio po zawodach w zakresie wynikającym z powszechnie obowiązujących przepisów prawa. Bezpieczeństwo w/w uczestnikom meczu musi być zapewnione do momentu opuszczenia parkingu przy hali przez sędziów, komisarza i drużyny gości.
- 8.22. Organizator zapewni, że w szatni sędziowskiej przebywać będą tylko sędziowie boiskowi i komisarz meczu.
- 8.23. Na boisku i w strefie dwóch metrów wokół niego (włączając strefy ławek) przez cały czas trwania meczu nie mogą przebywać żadne inne osoby poza zawodnikami, trenerami, osobami towarzyszącymi i sędziami boiskowymi. Wyjątkiem są zespoły taneczne, maskotki i uczestnicy konkursów - ale wyłącznie podczas przerw w grze. Wszystkie inne osoby, w tym moperzy i pracownicy ochrony, mogą wejść na boisko lub w strefę dwóch metrów wyłącznie na żądanie lub prośbę komisarza lub sędziów boiskowych.
- 8.24. Przed meczem, podczas meczu i po meczu (do opuszczenia boiska przez drużyny i sędziów) nie wolno w hali używać materiałów niebezpiecznych (race, petardy, lasery, serpentyny i inne przedmioty), niezgodnych z ustawą o bezpieczeństwie imprez masowych.
- 8.25. Widzowie nie mogą przed meczem, podczas meczu i po meczu (do opuszczenia boiska przez drużyny i sędziów) rzucać na boisko żadnych przedmiotów.
- 8.26. Widzowie nie mogą wznosić okrzyków rasistowskich i nazistowskich, kolportować ulotek i eksponować hasł o treści rasistowskiej i nazistowskiej.
- 8.27. Widzowie nie mogą wznosić okrzyków, kolportować ulotek i eksponować hasł obrażających lub godzących w dobre imię PZKosz, sędziów, komisarza, drużyny przeciwnika lub innych drużyn lub wulgarnych w swojej treści.
- 8.28. Widzowie nie mogą wznosić okrzyków lub eksponować hasł niezwiązanych w swojej treści z meczem, z wyjątkiem zaakceptowanych przez komisarza meczu transparentów o treściach pozytywnych lub charytatywnych. W razie wątpliwości o dopuszczeniu lub niedopuszczeniu transparentu decyduje komisarz.
- 8.29. W przypadku uszkodzeń mienia lub środków trwałych dokonanych przez zawodników, trenerów, osoby towarzyszące na ławce koszty napraw ponosi WZKosz, który wystawił do gry tę drużynę.
- 8.30. 60 minut do meczu musi być zapewniony pełny dostęp do szatni dla sędziów i obu drużyn.
- 8.31. Trenerzy i inne osoby towarzyszące (przebywające w strefie ławki) ubrani w długie spodnie i pełne obuwie sportowe lub wyjściowe. Fizjoterapeuta i trener przygotowania motorycznego mogą być ubrani w krótkie spodenki.

## 9. POSTĘPOWANIE DYSCYPLINARNE

- 9.1. Sprawy dyscyplinarne związane z udziałem w rozgrywkach Mistrzostw reguluje Regulamin Dyscyplinary PZKosz.

## 10. KARY ADMINISTRACYJNE

- 10.1. Drużyna, która nie wywiązuje się z obowiązków przewidzianych w niniejszym Regulaminie, może zostać ukarany karą administracyjną. Wysokość kar administracyjnych jest przewidziana na Liście Kar Administracyjnych.
- 10.2. Do nałożenia kar administracyjnych uprawniony jest PZKosz.
- 10.3. Od decyzji w sprawie kar administracyjnych nie przysługuje odwołanie.
- 10.4. Kary administracyjne nakładane są wyłącznie na drużynę biorącą udział w Mistrzostwach.
- 10.5. W sprawach budzących wątpliwości lub w sprawach skomplikowanych nałożenie kary lub opłaty powinno być poprzedzone wyjaśnieniem okoliczności faktycznych sprawy na podstawie dostępnych środków dowodowych, w szczególności takich jak sprawozdanie komisarza, sędziego głównego, a także zapisu spotkania w formie wideo. PZKosz może też wystąpić o wyjaśnienia do podmiotu zagrożonego nałożeniem kary.
- 10.6. Wymiar kary określony na Liście Kar Administracyjnych dotyczy jednostkowej czynności zabronionej. Jeśli czynność zabroniona podlegająca karze miała miejsce wielokrotnie podczas meczu, PZKosz ma prawo nałożyć karę w wysokości wielokrotności podanej kwoty.
- 10.7. W szczególnie uzasadnionych przypadkach PZKosz może orzec nadzwyczajne złagodzenie kary, orzec kary niższe niż przewidziane na Liście Kar Administracyjnych lub odstąpić od nałożenia kary.
- 10.8. W przypadku, gdy nie ma wątpliwości, że czynności zabronione (objęte karami) zostały dokonane przez osoby, w tym kibiców, związane z drużyną niebędącą gospodarzem turnieju, kara administracyjna może być nałożona na WZKosz tej drużyny.

## 11. ZASADY DOTYCZĄCE UDZIAŁU ZAWODNIKÓW W GRZE

- 11.1. Zasady opisane w pkt. 11 są tożsame z obowiązującymi w cyklu U13.
- 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 zdekompletowania drużyny ma miejsce w pierwszej kwarcie, w 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. W rozgrywkach obowiązuje nakaz obrony systemem „każdy swego”.
  - 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. Przy interpretacji nakazu gry obrony „każdy swego” należy zwrócić szczególną uwagę na następujące zachowania zawodników obrony:
    - 11.12.1. brak nacisku na zawodnika z piłką,
    - 11.12.2. przebywanie w obszarze ograniczonym zawodnika obrony niemające uzasadnienia ustawieniem zawodników w ataku przez więcej niż 5 sekund (tzw. błąd 5 sekund w obronie),
    - 11.12.3. 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 opiekun 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 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 i przyznać drużynie atakującej nowy okres 24 sekund na rozegranie akcji.

## 12. LISTA KAR ADMINISTRACYJNYCH

**UWAGA!** Lista stanowi uzupełnienie Regulaminu Opłat PZKosz i nie zawiera kar wynikających z Regulaminu Dyscyplinarnego PZKosz.

lp.	tytuł	podstawa prawna	kwota w zł
1.	Wycofanie drużyny z rozgrywek po zgłoszeniu przez WZKosz	pkt. 1.2	500
2.	Niestawiennictwo drużyny na mecz lub walkower z innych przyczyn	pkt. 6.7	200
3.	Faul dyskwalifikujący trenera lub zawodnika	pkt. 6.8	100
4.	Uchybienie w zachowaniu warunków koniecznych do rozegrania meczu lub wymogów organizacji meczu (za pojedyncze naruszenie)	pkt. 8	50

## 13. POSTANOWIENIA KOŃCOWE

- 13.1. Korespondencja pomiędzy osobami fizycznymi lub prawnymi wymienionymi w niniejszym regulaminie, a także pomiędzy tymi osobami a PZKosz powinna być prowadzona poprzez przesłanie pocztą elektroniczną zeskanowanych dokumentów, chyba, że przepis szczegółowy narzuca wymóg innej formy korespondencji.
- 13.2. We wszystkich innych kwestiach związanych z prowadzeniem rozgrywek mistrzowskich, a nieujętych w niniejszym Regulaminie decyduje Zarząd PZKosz, o ile przepisy szczególne nie przewidują w tych dziedzinach kompetencji innych organów.
- 13.3. Zarząd PZKosz ma prawo do wprowadzenia zmian do niniejszego Regulaminu.
- 13.4. Prawo interpretacji niniejszego Regulaminu przysługuje Zarządowi PZKosz.
- 13.5. Niniejszy Regulamin wchodzi w życie z dniem zatwierdzenia go przez Zarząd PZKosz i obowiązuje w sezonie 2024/2025.

## 14. DANE KONTAKTOWE

Wydział Rozgrywek Departamentu Sportu PZKosz  
adres: ul. Siedmiogrodzka 9, 01-204 Warszawa  
telefon: +48 22 836 38 00, e-mail: [rozgrywki@pzkosz.pl](mailto:rozgrywki@pzkosz.pl)  
konto bankowe 89 1240 5918 1111 0000 4910 0693

Logistyka rozgrywek Mistrzostw:  
Katarzyna Sosin  
[rozgrywki@pzkosz.pl](mailto:rozgrywki@pzkosz.pl)  
telefon: +48 885 881 013

Kontakt dla mediów:  
[media@pzkosz.pl](mailto:media@pzkosz.pl)

Dyrektor Wydziału Rozgrywek:  
Michał Lesiński

[m.lesinski@pzkosz.pl](mailto:m.lesinski@pzkosz.pl)

telefon: +48 601 247 082

Wiceprezes Zarządu ds. komisarzy:

Marek Lembrych

[m.lembrych@pzkosz.pl](mailto:m.lembrych@pzkosz.pl)

telefon: +48 885 881 003

Dyrektor Wydziału Sędziowskiego:

Tomasz Kudlicki

[t.kudlicki@pzkosz.pl](mailto:t.kudlicki@pzkosz.pl)

telefon: +48 622 527 607

Dział księgowości:

telefon: +48 885 881 015