

REGULAMIN

MŁODZIEŻOWEJ LIGI

KOSZYKÓWKI

W ŚWINOUJŚCIU



1. ORGANIZATOR

1. Ośrodek Sportu i Rekreacji „WYSPIARZ” w Świnoujściu
2. Młodzieżowa Sekcja Koszykówki OSiR

2. CEL

Krzewienie kultury fizycznej oraz upowszechnianie i promocja wszelkich przejawów aktywności ruchowo - sportowej wśród dzieci, młodzieży i dorosłych na terenie miasta Świnoujścia poprzez popularyzację koszykówki. Wychowywanie przez kulturę fizyczną, integrowanie środowisk młodzieżowych i sportowych na rzecz rozwoju koszykówki i zwiększenia zainteresowania sportem.

3. MIEJSCE

Wszystkie mecze rozgrywane będą na hali kompleksu sportowego Uznam Arena przy ul. Grodzkiej 5 w Świnoujściu. W przypadku braku możliwości rozgrywania zawodów na w/w hali organizator przeniesie zawody na inny obiekt. W wyniku zmiany miejsca rozgrywek Organizator może wprowadzić przerwę w rozgrywkach do momentu ustanowienia nowego obiektu. O zmianie miejsca rozgrywek jak i o planowanej przerwie Organizator niezwłocznie powiadomi wszystkich uczestników.

4. OKREŚLENIA I NAZEWNICTWO

W ramach uściślenia niniejszego regulaminu Organizator określa znaczenie pojęć i terminów występujących w nim. I tak:

- **Młodzieżowa Liga Koszykówki** – zwany dalej Ligą lub MLK - projekt sportowy mający na celu stworzenie amatorskiego i rekreacyjnego cyklu meczów koszykówki dla dzieci i młodzieży uczęszczających do świnoujskich szkół,
- **Organizator** - Ośrodek Sportu i Rekreacji „Wyspiarz” i osoby przez niego wyznaczone i ściśle z nim współpracujące w ramach projektu Młodzieżowa Liga Koszykówki,
- **Rada Ligi** – organ powoływany na potrzeby MLK w celu rozstrzygania kwestii spornych, regulaminowych oraz innych wiążących decyzji w ramach projektu ŚBL. Radę Ligi tworzą

wszyscy opiekunowie / trenerzy drużyn (lub osoby przez nich wyznaczone), Organizator oraz sędziowie,

- **Edycja** – czas w którym rozegrany zostanie dokładnie 1 (jeden) cały sezon,
- **Sezon** – cykl spotkań/meczy w ramach ŚBL obejmujący wszystkie spotkania począwszy od meczu inauguracyjnego do spotkania finałowego łącznie danej edycji,
- **Runda** – część sezonu, składająca się z cyklu spotkań/meczy ustalona według wybranego systemu rozgrywek. Zazwyczaj system ten składa się z 4 (czterech) rund – zasadniczej, rewanżowej, play-off oraz finałowej. Nazwy poszczególnych rund mogą różnić się od podanych w niniejszym regulaminie.
- **Kolejka** – część rundy, składająca się ze spotkań/meczy, w której to biorą udział wszystkie zespoły w ramach jednego terminu (terminy te określane są na podstawie przyjętego systemu rozgrywek),

5. UCZESTNICZY

W rozgrywkach mogą brać udział wszyscy chętni, bez względu na płeć, narodowość, wyznanie, rasę i pochodzenie, którzy zorganizują się i utworzą drużynę/zespół. **Zawodnicy nieletni mogą brać udział w zawodach jedynie za pisemną zgodą rodziców lub opiekunów.**

Niezbędnym warunkiem uczestnictwa w zawodach jest zapoznanie się oraz zaakceptowanie niniejszego regulaminu poprzez własnoręczny podpis każdego z uczestników. Regulamin dostępny jest u organizatora, na hali sportowej gdzie odbywać będą się zawody oraz do pobrania na stronie internetowej Ligi pod adresem www.mlk.swibas.pl.

6. DRUŻYNY/ZESPOŁY

Każda drużyna/zespół może się składać z maksymalnie 12 (dwunastu) zawodników. Każda drużyna/zespół zobowiązany jest dostarczyć listę zgłoszonych zawodników do rozgrywek co najmniej na 3 (trzy) dni przed rozpoczęciem rozgrywek. Istnieje możliwość 1 (jednej) korekty listy zawodników (dopisanie bądź usunięcie zawodnika), która może się odbyć w czasie rozgrywek, nie później jednak niż do terminu ogłoszonego przez Organizatora (wynikającego z przyjętego systemu rozgrywek) po zebraniu przedsezonowym. Dopisanie nowego zawodnika (który nie brał jeszcze udziału w danym sezonie) nie wymaga zgody Rady Ligi. W pozostałych przypadkach potrzebna jest zgoda Rady Ligi.

Każda drużyna/zespół zobowiązana jest posiadać opiekuna / trenera. Tylko i wyłącznie opiekun / trener drużyny lub osoba przez niego wyznaczona odpowiedzialny jest za komunikowanie się z organizatorem, podejmowanie decyzji w imieniu drużyny oraz dyscyplinowanie drużyny i zapoznanie jej z niniejszym regulaminem.

Każda drużyna/zespół zobowiązana jest posiadać jednakowe stroje z wyraźnie widocznymi numerami co najmniej z tyłu koszulki. Stroje mogą zawierać logo bądź reklamy sponsorów pod warunkiem że nie będą one przesłaniały numerów. Możliwe jest też dopuszczenie przez organizatora zawodów strojów nie wyposażonych w numery ale pozwalające na łatwą identyfikację zawodnika. W przypadku braku strojów lub częściowym braku strojów drużyna/zespół zobowiązana jest do gry w znacznikach dostarczonych przez organizatora.

W przypadku kiedy drużyny/zespoły posiadać będą koszulki jednakowej lub podobnej barwy, drużyna/zespół która w danej kolejce pełni rolę gospodarza (która widnieje jako pierwsza w rozpisany systemie rozgrywek) zobowiązana jest do założenia znaczników dostarczonych przez organizatora zawodów.

7. SYSTEM ROZGRYWEK, TERMINARZ

System rozgrywek uzależniony jest od liczby zgłoszonych drużyn/zespołów i każdorazowo ustalany będzie przez organizatora przed rozpoczęciem każdego sezonu. Opiekunowie / trenerzy drużyn/zespołów o przyjęciu systemu rozgrywek będą poinformowani na przedsezonowym spotkaniu.

Terminarz rozgrywek uzależniony jest od liczby zgłoszonych drużyn/zespołów i każdorazowo ustalany będzie przez organizatora przed rozpoczęciem każdego sezonu. Opiekunowie / trenerzy drużyn/zespołów o przyjęciu terminarza rozgrywek będą poinformowani na przedsezonowym spotkaniu.

8. PUNKTACJA, WYŁANIANIE ZWYCIĘZCY I NAGRODY

Klasyfikację drużyn ustala się na podstawie punktów, zgodnie z zapisem zwycięstw i porażek, a mianowicie 2 (dwa) punkty za każdy wygrany mecz, 1 (jeden) punkt za każdy przegrany mecz (włącznie z przegranymi wskutek braku zawodników) i 0 (zero) punktów za mecz przegrany walkowerem.

Jeżeli drużyna nie stawi się na mecz w wyznaczonej godzinie - dopuszcza się maksymalnie 15 (piętnaście) minut zwłoki – przegrywa mecz walkowerem. W rozgrywanym sezonie dopuszcza się 1 (jeden) walkower, każdy następny wyklucza drużynę/zespół z rozgrywek w trwającym sezonie.

Jeżeli 2 (dwie) lub więcej drużyn ma równą liczbę punktów po rozegraniu wszystkich meczów w danej grupie, to o kolejności miejsc decyduje(-ą) wynik(-i) meczu(-ów) pomiędzy tymi drużynami. Jeżeli liczba punktów w meczach pomiędzy tymi drużynami wciąż jest taka sama, klasyfikację ustala się według poniższych zasad, w następującej kolejności:

- decyduje większa różnica koszy zdobytych do straconych (bilans) w meczach pomiędzy tymi drużynami,
- decyduje większa liczba koszy zdobytych w meczach pomiędzy tymi drużynami,
- decyduje większa różnica koszy zdobytych do straconych (bilans) we wszystkich meczach,
- decyduje większa liczba koszy zdobytych we wszystkich meczach.

Jeżeli powyższe zasady w dalszym ciągu nie dają rozstrzygnięcia, klasyfikację ustala się w drodze losowania.

Zespoły które zajmą pierwsze trzy miejsca otrzymają puchary pamiątkowe. Przewidziana jest także pamiątkowa statuetka dla najlepszego zawodnika MLK. Nagroda ta jest nagrodą uznaniową i przyznana zostanie zawodnikowi, którego wyłonią sędziowie spośród zawodników biorących udział w Lidze.

9. OGÓLNE ZASADY ROZGRYWANIA MECZÓW

Spotkania rozgrywane będą zgodnie z aktualnymi przepisami gry w koszykówkę zatwierdzonymi przez Polski Związek Koszykówki z następującymi zmianami lub uzupełnieniami:

1. Zegar zatrzymywany będzie tylko:
 - a) na czas wykonywania rzutów osobistych (zatrzymanie czasu w chwili pokazania przez sędziego sygnału „rzuty wolne”),
 - b) w ostatnich 2 minutach IV kwarty zgodnie z przepisami gry w koszykówkę pod warunkiem, że wynik meczu będzie wyrównany i każda z drużyn ma szansę na rozstrzygnięcie wyniku na swoją korzyść,
 - c) przerwy na żądanie wziętej przez którąś z drużyn,
 - d) na żądanie sędziego.
2. Ponadto w każdej dogrywce pomiar czasu gry będzie prowadzony jak w kwarcie IV meczu.
3. Przerwa między I-II oraz III-IV kwartą wynosi 1 minutę, natomiast między II-III kwartą 3 minuty.

4. Zawody musi rozpocząć 5 (pięciu) zawodników każdej z drużyn (jest to warunek konieczny),
 - 4.1. Zawody kończą się w momencie, gdy na parkiecie zostało mniej niż 2 zawodników z jednej z drużyn (mecz przerwany).

SEDZIOWIE

1. Mecze w miarę możliwości Organizatora sędziuje 2 sędziów na boisku oraz osoby funkcyjne:
 - sekretarz sporządzający protokół meczu,
 - mierzący czas gry,
2. Sędziów do każdego meczu wyznacza organizator zawodów lub osoba przez niego upoważniona.

Sędzią lub osobą funkcyjną może być także osoba która dobrowolnie zgłosiła się do sędziowania lub prowadzenia działań funkcyjnych,
3. Podczas meczu przy stoliku funkcyjnym mogą znajdować się jedynie osoby funkcyjne.

KARY

1. Drużyna i osoby z nią związane winne zniszczenia obiektu lub wyposażenia hali, w której rozgrywane są zawody ponoszą koszty związane z jej naprawą, a drużyna i osoby z nią związane, zostanie dożywotnio wykluczona z rozgrywek,
2. W przypadku, gdy sędzia prowadzący zawody stwierdzi, że osoba przebywająca na boisku lub na ławce rezerwowych jest pod wpływem alkoholu bądź zachowuje się w sposób agresywny lub sprzeczny z dobrymi obyczajami, ma on prawo nakazać opuścić obiekt przez tą osobę. Gra zostanie wznowiona dopiero po opuszczeniu przez winowajcę obiektu. Czas na wykonanie tej czynności wynosi 2 minuty, w przeciwnym wypadku zostanie orzeczony walkower na niekorzyść drużyny sprawcy,
3. Za nie przystąpienie do meczu w wyznaczonym terminie lub przybycie na mecz z ilością zawodników mniejsza niż wymaganą do rozpoczęcia zawodów zostanie orzeczony walkower,
4. W przypadku rażącego naruszenia postanowień niniejszego regulaminu Organizator może podjąć decyzje o nałożeniu na zawodnika, kapitana lub drużynę jedną z następujących kar:
 - a) upomnienie (2 upomnienia = dyskwalifikacja)
 - b) odsunięcie od jednego bądź więcej spotkań
 - c) zawieszenie na czas nieokreślony
 - d) dyskwalifikację
 - e) wykluczenie z rozgrywek
5. Za otrzymane w rozgrywkach faule techniczne wprowadza się następujące rodzaje kar:
 - a) pierwszy faul techniczny dla zawodnika (w sezonie danej edycji) – bez konsekwencji

- b) drugi faul techniczny zawodnika (w sezonie danej edycji) – zakaz gry w jednym kolejnym meczu
 - c) trzeci faul techniczny zawodnika (w sezonie danej edycji) – zakaz gry w dwóch kolejnych meczach
 - d) czwarty i każdy kolejny faul techniczny zawodnika (sumowane w sezonie danej edycji) – dyskwalifikacja z rozgrywek.
6. Za każdy faul niesportowy, który został orzeczony jako kontakt nadmierny, ciężki, a w szczególności mogący spowodować kontuzję lub inny uszczerbek na zdrowiu przeciwnika skutkować będzie odsunięciem od spotkań bądź dyskwalifikacją z rozgrywek. Ocena tego zdarzenia leży w gestii organizatora (przedstawiciela obecnego na meczu), który orzeczy o zastosowaniu kary. Decyzja organizatora w tej mierze nie podlega odwołaniu.
 7. W przypadku nałożenia na zawodnika kary odsunięcia od spotkania, kara zostaje utrzymana do momentu rozegrania przez jego zespół spotkania. W przypadku nierozegrania spotkania przez drużynę zawodnika ukaranego (walkower) kara zawodnika przechodzi na następne spotkanie.
 8. Za bójkę na terenie hali OSiR Uznam Arena osoby biorące w niej udział otrzymują automatyczną dyskwalifikację do końca sezonu danej edycji, bez możliwości odwołania się.
 9. Za naruszenie nietykalności sędziego, osób funkcyjnych lub organizatora, zawodnik otrzymuje automatyczną dyskwalifikację do końca sezonu oraz zakaz gry w dwóch kolejnych sezonach rozgrywek Młodzieżowej Ligi Koszykówki.
 10. Kary, o których mowa w punktach 5a-d są obligatoryjne i nie wymagają formy pisemnej mówiącej o nałożeniu kary na zawodnika przez organizatora rozgrywek.
 11. Członek drużyny, który odbywa karę zawieszenia (zakazu gry w meczu) w myśl postanowień niniejszego regulaminu nie może przebywać podczas trwania meczu w strefie ławki drużyny.
 12. Za udział w zawodach nieuprawnionego do gry zawodnika, drużyna, w której wystąpił nieuprawniony zawodnik przegrywa mecz walkowerem w stosunku 0:20 na korzyść przeciwników. Dotyczy to w szczególności udziału zawodnika na którym ciąży kara, o których mowa w punktach 5b, 5c, 5d.
 13. Odstąpienie od nałożenia regulaminowej kary przez Organizatora nie może stanowić podstawy unieważnienia decyzji sędziowskiej oraz weryfikacji zawodów i wyniku meczu.

10. POSTANOWIENIA KOŃCOWE

Mecze powinny być rozgrywane w przyjaznej i towarzyskiej atmosferze, zgodnie z obowiązującymi przepisami koszykówki bez użycia przemocy, w myśl zasad „FAIR-PLAY”.

W przypadku, gdy dojdzie do zakłócenia spokoju zawodów, naruszenia nietykalności organizatorów, sędziów, osób funkcyjnych, zawodników i osób towarzyszących przez osoby nie biorące udziału w spotkaniu (kibice, widzowie itp.) organizator ma prawo do natychmiastowego przerwania meczu. Wznowienie meczu będzie możliwe tylko po opuszczeniu przez osoby zakłócające terenu obiektu, bądź w innym terminie bez udziału publiczności. Decyzję o tym podejmuje organizator w porozumieniu z zainteresowanymi drużynami/zespołami.

Organizator nie ponosi żadnej odpowiedzialności za rzeczy pozostawione w szatni bądź obiekcie hali OSiR Uznam Arena.

Organizator nie zapewnia zbiorowego ubezpieczenia od następstw nieszczęśliwych wypadków w związku z czym ubezpieczenie zawodników lub drużyn zostaje w ich gestii.

Organizator zastrzega sobie prawo decydowania o sprawach nie ujętych w regulaminie oraz prawo do dokonywania zmian w regulaminie. O wszystkich zmianach informuje w trybie niezwłocznym kapitanów drużyn.

W celu rozstrzygnięcia wszelkich kwestii spornych organizator może powołać Radę Ligi składającej się z Organizatora, opiekunów / trenerów wszystkich drużyn oraz sędziów. Decyzje Rady Ligi podejmowane są na podstawie głosowania (wybór większością głosów) nie mogą stanowić podstawy unieważnienia decyzji sędziowskiej oraz weryfikacji zawodów i wyniku meczu i są prawomocne po zakończeniu posiedzenia. Jeśli Rada Ligi nie osiągnie konsensusu w kwestiach spornych rozstrzygającą decyzję podejmuje Organizator.

Organizator ma prawo korzystać z wizerunków oraz danych osobowych zawodników zgłoszonych do udziału w zawodach w celach promocyjnych Młodzieżowej Ligi Koszykówki.

Młodzieżowa Liga Koszykówki posiada serwis internetowy na którym zamieszczane będą aktualności, bieżące sprawy, wyniki itp. Znajdują się tam, także do pobrania lub zapoznania się Oficjalne Przepisy Gry w Koszykówkę w oparciu o które rozgrywane będą zawody oraz niniejszy Regulamin a także niezbędne dokumenty dotyczące MLK.