



ZASADY PROTOKOŁOWANIA MECZÓW STREFOWYCH i OKRĘGOWYCH

1. Wzory protokołów przedstawionych w załączeniu stosowane są na meczach rozgrywanych pod egidą WOZKosz WM (nie będących meczami szczebla centralnego)
2. Protokół meczu składa się z oryginału i dwóch (2) kopii - Oryginał przeznaczony jest dla organizatora rozgrywek, pierwsza kopia dla drużyny zwycięskiej, druga kopia dla drużyny pokonanej.
3. Sekretarz używa trzech (3) długopisów o różnych kolorach:
 - **Kolor czerwony** – kółko oznaczające wejście zawodnika wyznaczonego przez trenera do rozpoczęcia meczu w pierwszej piątce, przebieg gry w 1 i 3 kwarcie, inne miejsca w protokole związane z tymi kwartami (wynik kwarty, przerwy na żądanie, rejestracja fauli),
 - **Kolor niebieski** lub **czarny** – zaznaczenie pięciu (5) zawodników, którzy rozpoczną mecz, wszystkie rubryki związane z rozpoczęciem i zakończeniem meczu, przebieg gry w 2 i 4 kwarcie i inne miejsca w protokole związane z tymi kwartami (wynik kwarty, przerwy na żądanie, rejestracja fauli) oraz linia oddzielająca rubryki fauli zawodników wykorzystane w pierwszej połowie meczu od niewykorzystanych.
 - **Kolor zielony** – przebieg gry w dogrywce, inne miejsca w protokole związane z dogrywką (wynik dogrywki, przerwy na żądanie, rejestracja fauli).

I. PRZYGOTOWANIE PROTOKOŁU MECZU

Co najmniej dwadzieścia (20) minut przed planowanym rozpoczęciem meczu sekretarz przygotowuje protokół meczu w następujący sposób:

1. **Wpisuje nazwy obu drużyn** w rubrykach u góry protokołu.
Drużyną „A” jest zawsze drużyna miejscowa (gospodarze), a w turniejach lub meczach na neutralnym boisku drużyna, która jest wymieniona w programie jako pierwsza. Druga drużyna jest Drużyną „B”.
2. **Opisuje nagłówek** – uzupełniając nazwę rozgrywek*, datę, godzinę i miejsce rozgrywania meczu (miejscowość + ulica), nazwiska i imiona sędziów boiskowych. Rubryka numer meczu może zostać pusta, nie należy jej wykreślać.

DRUŻYNA A <u>KS ŁAKA NAKŁO</u>		DRUŻYNA B <u>KS ŁATANIEC MIELEC</u>	
Rozgrywki <u>UAKK</u>	Data <u>15.10.2014</u>	Godz. <u>15:00</u>	Sędziowie:
Mecz nr _____	Miejsce <u>NAKŁO, ul. KARŁOJA 4</u>		1. <u>NOWAK JAN</u> 2. <u>KANTY JERZY</u>

*nazwy rozgrywek:
Strefa: 2LK, 3LM, U22K, U20M, U18M, U18K, U16M, U16K,
Okręg: U15M, U15K, U14M, U14K, U13M, U13K, U12M, U12K, U11M, U11K

Następnie sekretarz, posługując się listą (na druku WOZKosz), dostarczoną przez trenera lub jego przedstawiciela wpisuje:

3. W rubryce „Nr” - numer zawodnika z jakim grał będzie w meczu (rosnąco)
4. nazwiska i inicjał imienia oraz numery licencji zawodników obu drużyn
5. nazwiska i pierwsze litery imion oraz numery licencji trenerów oraz ich asystentów obu drużyn
 - DRUKOWANYMI literami nazwisko i inicjał imienia
 - W kolumnie „licencja nr” wpisuje ostatnie trzy (3) cyfry numeru licencji zawodnika i trenera. Jeśli numer licencji jest jedno- lub dwucyfrowy poprzedza się go cyframi 00 lub 0. W przypadku gdy nie zostały przedstawione licencje zawodników drużyny mecz należy rozegrać, a fakt ten sędzia główny ma obowiązek opisać w kolumnie uwagi sędziów
 - Zawodnik, który pełni funkcję kapitana drużyny zostaje oznaczony - za inicjałem imienia wpisuje się skrót „KPT”

A także uzupełnia:

6. nazwiska i imiona sędziów funkcyjnych
7. nazwisko i imię organizatora meczu oraz
8. uzyskuje podpis organizatora i lekarza/służby medycznej

(według wytycznych z Komunikatu nr 6/2017 WGiD WOZKosz opieka medyczna)

Organizator zawodów	Służba medyczna
WOJCIECHOWSKI Waldemar	RATOWNIK MEDYCZNY Joanna Tokarska Joanna Tokarska nr lic. 148/18/2010
podpis W. Wojciechowski	podpis

Co najmniej dziesięć (10) minut przed planowanym rozpoczęciem meczu każdy z trenerów:

1. Potwierdza zgodność nazwisk i numerów swoich członków drużyny.
 2. Potwierdza nazwisko trenera i asystenta trenera oraz kapitana drużyny.
 3. Wskazuje pięciu (5) zawodników, którzy rozpoczną mecz, poprzez wpisanie małej litery „x” w kolumnie „W” obok numeru zawodnika (kolorem niebieskim/czarnym)
 4. Podpisuje protokół meczu (kolorem niebieskim/czarnym)
- Zgodnie z art.7.2 trener drużyny A dokonuje tej czynności jako pierwszy.
- Gdy drużyna występuje w składzie mniejszym niż dwunastu (12) zawodników: wolne rubryki należy wykreślić niezwłocznie po podpisaniu protokołu przez trenerów – linią ciągłą od rubryki „zdobyte punkty” do ostatniej kratki przeznaczonej na rejestrację fauli.
 - Jeśli drużyna nie ma trenera, to funkcję trenera pełni kapitan drużyny. W takim przypadku w rubryce trenera za jego nazwiskiem wpisuje się skrót „KPT” i wykreśla się linią poziomą rubrykę z numerem licencji trenera.
 - **UWAGA!** Jeżeli zawodnik wpisany już do protokołu zostanie z jakiegokolwiek przyczyny niedopuszczony do meczu (np. brak ważnych badań) lub został wpisany omyłkowo (np. jest nieobecny na meczu, a widniał na liście trenera), należy go wykreślić, a po meczu sędzia główny powinien sytuację tę opisać w rubryce „Uwagi sędziów”.

567	KOSIŃSKI O.	15							
-----	-------------	----	--	--	--	--	--	--	--

II. PROTOKOŁOWANIE MECZU

Sekretarz powinien prowadzić zapis w protokole meczu w sposób czytelny i umożliwiający odtworzenie jego przebiegu:

- 1) W kolumnie oznaczonej literą „W” zaznacza krzyżykiem w kolorze niebieskim lub czarnym w kółku koloru czerwonego **wejście zawodnika** wyznaczonego przez trenera do rozpoczęcia meczu w pierwszej piątce, jednocześnie sprawdzając zgodność wyznaczonej piątki zawodników z obecnymi na boisku. Kolejne wejścia zawodników na boisko należy zaznaczać krzyżykiem w kolorze odpowiadającym zapisowi danej kwarty meczu.

Zdobyte punkty	Licencja nr	Nazwisko i imię zawodnika	Nr	W
001	BARAN M.	4		
002	KOZA P.	5		
003	KACIATY A. (H)	6	X	
016	KREBAK J.	7		
018	KACZKA M.	8		
123	ZAMAC M.	10	X	
154	KRET T.	12	X	
154	KUK R.	13		
000	KABA F.	15	X	
021	SARNA M.	17		
453	MOTYL S.	19	X	

- 2) Sekretarz **prowadzi chronologiczny zapis punktów zdobytych** przez obie drużyny. Do rejestracji przebiegu gry (zdobytych punktów) przeznaczone są kolumny obszaru przebieg gry. Każda kolumna zawiera pięć (5) pionowych rubryk. Środkowa rubryka oznaczona literą „M” jest przeznaczona do wpisywania minuty gry. Po obu stronach litery „M” w puste miejsce wpisuje odpowiednio literę „A” lub „B” zgodnie ze stronami boiska, w którym kierunku będzie prowadziła grę drużyna A i drużyna B. Dwie podwójne rubryki na lewo i na prawo od litery „M” po jednej dla każdej z drużyn przeznaczone są do zapisu bieżącego wyniku meczu w następujący sposób: w pierwszą rubrykę wpisuje się numer zawodnika, który zdobył punkty lub wykonał rzut wolny (rzuty wolne), natomiast w drugą rubrykę wpisuje się kolejną sumaryczną liczbę punktów zdobytych przez jego drużynę.

A	M	B
4	2	1
		8
		3
		5

Numer zawodnika
Bieżący wynik

Celny rzut do kosza za trzy (3) punkty zaznacza się poprzez zakreślenie kółkiem numeru tego zawodnika.

			8	15
--	--	--	---	----

Rzuty wolne ujmuje się pionową kłamrą obejmującą kolejne prostokąty (1, 2, 3) rubryki zapisu przebiegu gry z wpisaniem numeru zawodnika. Niecelny rzut wolny zaznacza się poziomą kreską w odpowiednim prostokącie.

W przypadku zaliczonej akcji rzutowej i dodatkowego rzutu wolnego sekretarz wpisuje dwukrotnie numer zawodnika - zdobywającego punkty z gry i wykonującego rzut wolny.

W poziomym rzędzie może być dokonany tylko jeden zapis.

4	12			
	—			

- 3) W rubryce „faule” wpisuje kolorem odpowiadającym zapisowi danej części meczu: minutę popełnienia faulu przez zawodnika, w indeksie górnym rodzaj faulu oraz w indeksie dolnym odpowiednią cyfrę określającą liczbę przyznanych rzutów wolnych.

00	KOWAL J.	5	X	4 ₁	5 ₃	6 _c	7	8 _{T1}
----	----------	---	---	----------------	----------------	----------------	---	-----------------

- W miarę popełniania fauli przez zawodników **wypełnia odpowiednie kratki fauli drużyny** w kolorze odpowiadającym danej części meczu. Jednocześnie stawia **znak „X” (stary protokół strefowy) / minutę popełnienia faulu (wszystkie pozostałe protokoły)** w miejscu przeznaczonym do zaznaczania fauli drużyny w danej kwarcie. Niewykorzystane rubryki fauli drużyny wykreśla dwiema równoległymi liniami poziomymi, w kolorze odpowiadającym zapisowi w danej części meczu.

Kwarta ①	3	5	10	=	Kwarta ②	5	6	7	8
Kwarta ③	2	6	7	9	Kwarta ④	5	7	7	=

①	X	X	X	X	②	X	X	X	X
③	X	X	X	X	④	X	X	X	X

- Wszystkie faule przeciwko obu drużynom, za które przewidziane są takie same kary i które zostają wzajemnie skasowane zapisuje się poprzez dopisanie małej litery „c” w indeksie dolnym obok liczby wskazującej minutę popełnionego faula.
- Wszystkie faule drużyny popełnione w przerwie meczu, traktuje się jakby zostały popełnione w kwarcie meczu lub dogrywce następującej bezpośrednio po tej przerwie. Sekretarz zapisuje je kolorem odpowiadającym danej części meczu która nastąpi, w pierwszej (1) minucie.

Zasady zapisywania pozostałych fauli:

- Faul niesportowy zawodnika** zapisuje w indeksie górnym jako „U”. Drugi faul niesportowy tego zawodnika zapisuje jako „U”, a następnie „GD” w kolejnej rubryce.

00	KOWAL J.	5	X	8 ^U ₂	1	9 ^U ₁	GD	
----	----------	---	---	-----------------------------	---	-----------------------------	----	--

- Faul techniczny zawodnika** – zapisuje w indeksie górnym „T”. Drugi faul techniczny zawodnika zapisuje jako „T”, a następnie „GD” (dyskwalifikacja do końca meczu) w kolejnej rubryce.

00	KOWAL J.	5	X	2 ^T ₁	3	2 ^T ₁	GD	
----	----------	---	---	-----------------------------	---	-----------------------------	----	--

- Faul dyskwalifikujący zawodnika** zapisuje w indeksie górnym jako „D”

00	KOWAL J.	5	X	2 ^T ₁	4 ₁	8 ^D ₂		
----	----------	---	---	-----------------------------	----------------	-----------------------------	--	--

- Faul techniczny trenera za jego osobiste** niesportowe zachowanie zapisuje w indeksie górnym jako „C”. Drugi podobny faul tego trenera zapisuje jako „C”, a następnie „GD” (dyskwalifikacja do końca meczu) w kolejnej rubryce.

Trener	NOWAK K.	K.Nowak	1 ^B ₁	6 ^C ₁	4 ^C ₁	GD	
--------	----------	---------	-----------------------------	-----------------------------	-----------------------------	----	--

- Faul techniczny trenera z jakiegokolwiek innego powodu** zapisuje w indeksie górnym jako „B”. Trzeci faul techniczny tego trenera (jeden z dotychczas orzeczonych fauli może być „C”), zapisuje jako „B” lub „C”, a następnie „GD” w kolejnej rubryce.

Trener	NOWAK K.	K.Nowak	2 ^B ₁	6 ^C ₁	4 ^B ₁	GD	
--------	----------	---------	-----------------------------	-----------------------------	-----------------------------	----	--

- Przykłady fauli dyskwalifikujących osób z personelu ławki drużyny oraz faule dyskwalifikujące osób z personelu ławki drużyny za opuszczenie strefy ławki drużyny związane z bójką (art. 39) :

Faul dyskwalifikujący zmiennika zapisuje się w następujący sposób

001	KOWAL J.	KPT.	5	X	9 ^D			
-----	----------	------	---	---	----------------	--	--	--

oraz

Trener	002	NOWOLIPSKI Z.	9 ^B ₁		
Asystent trenera	003	GROCHOWSKI M.			

Faul dyskwalifikujący asystenta trenera zapisuje się w następujący sposób

Trener	002	NOWOLIPSKI Z.	9 ^B ₁		
Asystent trenera	003	GROCHOWSKI M.	D		

Faul dyskwalifikujący zawodnika wykluczonego po tym, jak popełnił już pięć (5) fauli zapisuje się w następujący sposób

001	KOWAL J.	KPT.	5	X	4 ^T ₁	5	6 ₂	7 ₂	8 ₁	D
-----	----------	------	---	---	-----------------------------	---	----------------	----------------	----------------	---

oraz

Trener	002	NOWOLIPSKI Z.	9 ^B ₁		
Asystent trenera	003	GROCHOWSKI M.			

Faule dyskwalifikujące osób z personelu ławki drużyny za opuszczenie strefy ławki drużyny związane z bójką (art. 39) zapisuje się w sposób pokazany poniżej. We wszystkich wolnych rubrykach fauli dyskwalifikowanej osoby wpisuje się literę „F”.

Jeśli tylko trener zostaje dyskwalifikowany

Trener	002	NOWOLIPSKI Z.	7 ^D ₂	F	F
Asystent trenera	003	GROCHOWSKI M.			

Jeśli asystent trenera zostaje dyskwalifikowany

Trener	002	NOWOLIPSKI Z.	7 ^B ₁		
Asystent trenera	003	GROCHOWSKI M.	F	F	F

Jeśli trener i asystent trenera zostaje dyskwalifikowany

Trener	002	NOWOLIPSKI Z.	7 ^D ₂	F	F
Asystent trenera	003	GROCHOWSKI M.	F	F	F

Jeśli zmiennik ma mniej niż cztery (4) faule wpisuje się „F” we wszystkich wolnych rubrykach fauli

001	KOWAL J.	KPT.	5	X	4 ₂	7 ₂	F	F	F
-----	----------	------	---	---	----------------	----------------	---	---	---

Jeśli jest to piąty (5) faul zmiennika wpisuje się F w ostatnią rubrykę fauli

002	MAJEWSKI L.		6	X	4 ^T ₁	7 ₃	9 ₂	9 ₁	F
-----	-------------	--	---	---	-----------------------------	----------------	----------------	----------------	---

Jeśli wykluczony zawodnik popełnił już pięć (5) fauli wpisuje się F za ostatnią rubryką fauli

003	PIOTROWSKI P.		7	X	2 ^T ₁	5 ₃	7 ₂	8 ₁	9 ₂	F
-----	---------------	--	---	---	-----------------------------	----------------	----------------	----------------	----------------	---

Dodatkowo we wszystkich sytuacjach wyżej wymienionych zawodników lub jeśli zostaje dyskwalifikowana osoba towarzysząca, faul techniczny zostaje zapisany trenerowi

Trener	002	NOWOLIPSKI Z.	9 ^B ₁		
Asystent trenera	003	GROCHOWSKI M.			

Faule techniczne lub dyskwalifikujące wynikające z przepisu o bójce (art. 39) nie są wliczane do fauli drużyny.

- 4) **Zapis przerw na żądanie** przyznanych w każdej połowie i każdej dogrywce dokonywany jest przez wpisanie minuty czasu gry danej kwarty lub dogrywki we właściwej rubryce pod nazwą drużyny, kolorem odpowiadającym danej części meczu. Po zakończeniu każdej połowy i każdej dogrywki niewykorzystane rubryki wykreśla się dwiema równoległymi liniami poziomymi (w kolorze odpowiadającym danej części meczu).
Jeśli drużyna nie wykorzysta swojej pierwszej (1) przerwy na żądanie, zanim zegar czasu gry wskaże dwie (2:00) minuty do zakończenia drugiej (2) połowy meczu, sekretarz wykreśla dwiema (2) równoległymi liniami poziomymi pierwszą (1) z trzech (3) rubryk przeznaczonych dla tej drużyny w drugiej (2) połowie meczu (kolorem niebieskim lub czarnym).

Przerwy na żądanie

①	3	②			
Dogrywki	2				

Przerwy na żądanie

①	4	②			
Dogrywki					

- 5) **Po drugiej kwarcie następuje zmiana stron zapisu w „Przebiegu gry”.** Następuje to poprzez wpisanie litery B w rubryce dotychczasowego zapisu drużyny A, oraz A w dotychczasowym zapisie przeznaczonym dla drużyny B, a także przepisanie wyniku jaki osiągnęła dana drużyna po drugiej kwarcie meczu pod odpowiednią literą. Litery A i B oraz wynik punktowy winien być zapisany kolorem niebieskim/czarnym:

- o Standardowo:

A	M	B		
14	35	10	5	42
A		B		
42		35		

- o Niestandardowo:

(B)	(A)	A	M	B		
		42		35		
14	35					
A				B		

(B)	(A)	A	M	B		
14	35					

- 6) **Zakończenie każdej kwarty** sekretarz podkreśla jedną (1) grubą poziomą linią, a zakończenie meczu dwiema (2) grubymi poziomymi liniami w kolorze odpowiednim do rejestrowanej kwarty, w sposób podany we wzorze protokołu, stanowiącym załącznik nr 1.

UWAGA! Jeżeli kwarta skończyła się w ostatnim wierszu kolumny, to linię (czarną lub niebieską/ ew. zieloną) należy narysować bezpośrednio pod kolumną.

10	14			
15	16	10		

- 7) **Po zakończeniu każdej części meczu sekretarz wpisuje wynik danego okresu gry** w odpowiednią rubrykę w dolnej części protokołu, kolorem odpowiadającym do rejestrowanej kwarty.
- 8) Sekretarz po zakończeniu drugiej kwarty odkreśla faule popełnione w pierwszej połowie przez zawodników i trenerów obu drużyn kolorem niebieskim lub czarnym.

DOGRYWKA

- W przypadku dogrywki sekretarz kontynuuje zapis przebiegu meczu bezpośrednio pod linią kończącą 4 kwartę meczu, kolorem zielonym. Wszystkie faule drużyny popełnione w dogrywce, traktuje się jakby zostały popełnione w czwartej (4) kwarcie.
- Niewykorzystane kratki przeznaczone do odnotowania przerwy na żądanie w dogrywce wykreśla kolorem używanym do zapisu przebiegu gry w dogrywce (zielony). Jeśli dogrywka nie miała miejsca to wykreślenie musi zostać dokonane kolorem niebieskim lub czarnym – jako rubryki związane z zakończeniem spotkania.

III. ZAKOŃCZENIE MECZU

Sekretarz po odkreśleniu dwiema grubymi liniami przebiegu meczu:

- wpisuje na 2 kratki **wynik meczu**, kolorem takim jak rubryki w protokole związane z zakończeniem spotkania, odkreśla **wynik jedną poziomą linią** i **wykreśla** linią skośną pozostałą, niewykorzystaną do zapisu część kolumny. Pozostałe kolumny, niewykorzystane do zapisu przebiegu gry pozostawia niewykreślone (patrz załącznik).
- wpisuje **wynik końcowy i nazwę drużyny** wygrywającej.
- wpisuje **godzinę zakończenia meczu** w rubryce uwagi sędziów
- wykreśla **wszystkie pozostałe niewykorzystane rubryki protokołu** (kolorem takim jak rubryki związane z zakończeniem spotkania).
- sprawdza czy suma wyników kwart i suma punktów zdobytych przez zawodników zgadza się z wynikiem końcowym
- w rubryce „zdobyte punkty” wpisuje **sumę punktów** uzyskanych przez zawodnika w meczu.
 - Jeżeli zawodnik grał w meczu, a nie zdobył punktów – w rubryce „Zdobyte punkty” należy wpisać „0”. Jeżeli natomiast zawodnik nie grał w meczu, to jego rubryki „Zdobyte punkty” oraz „W” należy wykreślić poziomą niebieską/czarną linią.

				(W)					
—	414	ĆWIKLIŃSKI T	12						
0	098	DOMIŃCZAK M	13	⊗	3	7	8 ₂		

- 7) w sytuacji protestu kapitan drużyny składa swój podpis w ustalonej rubryce w czasie określonym przez organizatora zawodów. Jeśli protest nie jest składany, rubrykę tę wykreśla się jedną (1) ciągłą linią.

- 8) **wszelkie uwagi w rubryce uwagi sędziów** muszą być opisane **przez sędziego głównego**. Należy opisać też wszystkie orzeczone podczas meczu faule techniczne i dyskwalifikujące.
- 9) protokół po zakończeniu i podpisaniu przez wszystkie osoby (sędzia główny podpisuje jako ostatni) **sekretarz doręcza osobiście** wszystkim zainteresowanym.

Wydział Gry i Dyscypliny ostatecznie weryfikuje nierozegrane zawody jako **mecz przegrany bez gry** na podstawie protokołu zawodów zgodnie z odpowiednimi przepisami, dlatego też w dokumencie tym, powinny znaleźć się informacje umożliwiające podjęcie odpowiedniej decyzji.

- **należy wypełnić** wszystkie rubryki związane z rozpoczęciem meczu (nagłówki, dane na temat: drużyny obecnej na zaplanowanych zawodach, sędziów boiskowych, funkcyjnych (komisarza o ile jest obecny), organizatora oraz opieki medycznej łącznie z podpisami odpowiednich osób) **z wyłączeniem** miejsc przeznaczonych do wpisania numerów licencji, numerów, nazwisk i imion zawodników oraz numeru licencji, imienia i nazwiska trenera drużyny, która nie stawiała się na zawodach. Nazwa drużyny nieobecnej na zawodach musi być wpisana do protokołu zawodów, gdyż w innym przypadku niemożliwa jest odpowiednia weryfikacja.
- Sędzia główny ma obowiązek **opisać zaistniałą sytuację w „Uwagach sędziów”** – wpis ma zawierać informacje, że mecz nie odbył się. **Nie należy wpisywać wyniku końcowego oraz nazwy drużyny wygrywającej.**

[illegible]

PROTOKÓŁ Rozgrywek U-11 – U-14

W cyklach U - 14, U - 13, U - 12 i U - 11 stosowany jest odrębny wzór protokołu (załącznik nr 2). Należy stosować się do zasad przygotowania, prowadzenia zapisu przebiegu gry jak i zakończenia meczu jak w protokole rozgrywek strefowych. Wyjątek stanowi:

- 1) Konieczność dopisania numerów licencji zawodników i trenerów pomimo braku rubryki „licencja nr” – wpisu nr licencji należy dokonać po lewej stronie kolumny „NR” (dot. zawodników) i przed nazwiskiem trenerów.
- 2) Brak rubryki asystenta trenera – w jej miejscu przewidziana została funkcja OPIEKUN – należy wpisać imię i nazwisko osoby (pełnoletniej), która weźmie odpowiedzialność za drużynę w przypadku dyskwalifikacji trenera. Nie ma konieczności uzyskiwania podpisu osoby pełniącej rolę opiekuna w protokole.
- 3) Liczba rubryk dla zawodników drużyn (15) – każda z drużyn może wpisać do protokołu więcej niż 12 zawodników uprawnionych do gry.

Reguła:

W zawodach U - 14 może brać udział 12 zawodników, nie ma obowiązku, aby wszyscy zagraли w trzech pierwszych kwartach.

W zawodach U - 13, U - 12 i U - 11 może brać udział 15 zawodników, nie ma obowiązku, aby wszyscy zagraли w trzech pierwszych kwartach.

- 4) Cztery (4) kolumny oznaczone literą „W” służące do oznaczania wejść zawodników wyznaczonych przez swojego trenera w każdej kwarcie. Zawodnicy rozpoczynający grę w pierwszych 5-ciu minutach kwarty powinni być zaznaczeni krzyżykiem w kółku. Kolejne wejścia zawodników na boisko w drugich 5-ciu minutach kwart należy zaznaczać krzyżykiem w kolorze odpowiadającym zapisowi danej kwarty meczu.

Dotyczy to także zawodników, którzy do gry weszli jako zmiennicy, w trakcie gry:

- W przypadku gdy zmiennik wchodzi do gry **w pierwszym okresie 5-ciu minut kwarty 1,2 lub 3** – jego wejście należy oznaczyć **krzyżykiem w kółku, dodając w indeksie górnym apostrof**
- W przypadku gdy zmiennik wchodzi do gry **w drugim okresie 5-ciu minut kwarty 1,2 lub 3** – jego wejście należy oznaczyć **krzyżykiem, dodając w indeksie górnym apostrof**

Apostrof służy odróżnieniu zmienników od zawodników rozpoczynających grę w poszczególnych 5-cio minutowych okresach kwart.

Zobowiązany	Licencja nr	Nazwisko i imię zawodnika	Nr	W1	W2	W3	W4
	001	BARAN K.	4	X	X	X	X
	002	KOZIA M (kap)	5	X	X	X	X
	016	KACIATA A.	6	X	X	X	X
	054	KREBAK Z.	4	X	X	X	X
	123	KACZKA A.	8	X	X	X	X
	154	KAMAC J.	10	X	X	X	X
	155	KRET M.	12	X	X	X	X
	170	KUK K.	13	X	X	X	X
	172	KARBA A.	15	X	X	X	X
	173	SARNA D.	14	X	X	X	X
	174	MOTYL T.	16	X	X	X	X
	024	BAZANT P.	24	X	X	X	X
	017	OLSCA K.	25	X	X	X	X

Reguła:

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.

Zmiana zawodników powinna nastąpić podczas przerwy, która następuje z urzędu po zakończeniu okresu pięciu minut gry w każdej z trzech pierwszych kwart. Przerwa jest sygnalizowana syreną tak jak na koniec każdej części meczu. Po dokonaniu przez trenerów zmian grę wznowiamy zgodnie ze strzałką.

Skład piętek przebywających na boisku w poszczególnych częściach kwart jest dowolny i zależy wyłącznie od uznania trenera. Obowiązują normalnie wszystkie przepisy, które mają zastosowanie przy zakończeniu każdego okresu gry. W przypadku kontuzji lub przekroczenia limitu fauli przez zawodnika, a przed upłynięciem piątej minuty gry w każdej z części w trzech pierwszych kwartach, zawodnik ten może być zastąpiony przez dowolnego zawodnika rezerwowego. W czwartej kwarcie wszyscy zawodnicy zespołu mogą brać udział w grze dowolnym wymiarze, o ile nie przekroczyli limitu fauli lub nie zostali zdyskwalifikowani. Jeśli w czasie meczu liczba zawodników drużyny jest mniejsza niż 10 (np. na skutek kontuzji lub popełnionych faulów) grę należy kontynuować zgodnie z oficjalnymi przepisami gry w koszykówkę.

- 5) Podkreślanie jedną (1) grubą poziomą linią – dokonywane nie tylko na zakończenie kwarty ale też po upływie każdych pięciu (5) minut gry w 1,2 i 3 kwarcie meczu (w kolorze odpowiednim do rejestrowanej kwarty).

- 6) **Brak 10 zawodników uprawnionych do gry**

Reguła:

Drużyna, która przed rozpoczęciem meczu liczy mniej niż 10 zawodników nie zostanie dopuszczona do zawodów, a mecz zostanie zweryfikowany jako walkower dla drużyny przeciwnej.

W protokole należy wypełnić:

- wszystkie rubryki związane z rozpoczęciem meczu (nagłówek, dane na temat: drużyn obecnych na zaplanowanych zawodach, sędziów boiskowych, funkcyjnych, organizatora oraz opieki medycznej wraz z podpisami odpowiednich osób)
- nazwiska i imiona oraz numery zawodników, trenerów i opiekunów obu drużyn
- u drużyny która liczy mniej niż 10 zawodników uprawnionych do gry należy wpisać tylko tych którzy mogą wystąpić w spotkaniu), a wolne rubryki należy wykreślić linią ciągłą od rubryki „zdobyte punkty” do ostatniej kratki przeznaczonej na rejestrację fauli. W przypadku omyłkowego wpisania zawodnika do protokołu, który nie jest uprawniony do gry (weryfikacja badań) należy go wykreślić niezwłocznie jedną (1) poziomą linią.
- Sędzia główny ma obowiązek opisać zaistniałą sytuację w „Uwagach sędziów” – wpis ma zawierać informacje, że mecz nie odbył się. **Nie należy wpisywać wyniku końcowego oraz nazwy drużyny wygrywającej**

WARSZAWSKI OKRĘGOWY ZWIĄZEK KOSZYKÓWKI WOJEWÓDZTWA MAZOWIECKIEGO



PROTOKÓŁ MECZU U-14, U-13, U-12, U-11

DRUŻYNA A KS ŁAKA NAKŁO

DRUŻYNA B KS ŁATANIEC MIELEC

Rozgrywki U-14 Data 15.10.2014 Godz. 15:00
Mecz nr _____ Miejsce NAKŁO, ul. KARŁOWA 4

Sędziowie:

1. NOWAK JAN 2. KANTY JERZY

DRUŻYNA A KS ŁAKA NAKŁO

Przerwy na żądanie

① <u>9</u>	② <u>7</u>	Kwarta ① <u>4 8 11 11</u>	② <u>8 11 11 11</u>
<u>11</u>	<u>11</u>	Kwarta ③ <u>1 2 7 4</u>	④ <u>8 11 11 11</u>
Dogrywki <u>11 11</u>			

Zobowiązany	Licencja nr	Nazwisko i imię zawodnika	Nr	W1	W2	W3	W4	Faule	1	2	3	4	5
8	001	BARAN K.	4	X	X	X	X						
0	002	KOJA M (kap)	5	X	X	X	X						
2	006	ŁACIATA A.	6		X	X	X						
8	054	ŻREBAK Z.	7	X		X	X		7a	7a	8a		
6	123	KACZKA A.	8	X	X	X	X						
4	154	ŁAJAC J.	10	X	X	X	X		8a	7a			
10	155	KRET M.	12		X	X	X						
3	170	ŻUK K.	13	X	X	X	X		2a				
5	172	ŻAGA A.	15	X	X		X						
7	178	SARNA D.	17	X	X	X	X						
3	174	MOTYL T.	18	X	X	X	X		1a				
5	024	BAZANT P.	24	X	X	X	X						
7	047	OWCJA K.	25	X	X	X	X		8a				

Trener 007 PASTUCH N.
Asystent trenera OWCZAREK M.

DRUŻYNA B KS ŁATANIEC MIELEC

Przerwy na żądanie

① <u>4</u>	② <u>10</u>	Kwarta ① <u>3 5 10 11</u>	② <u>5 6 7 8</u>
<u>10</u>	<u>10 10</u>	Kwarta ③ <u>2 6 7 9</u>	④ <u>5 7 7 11</u>
Dogrywki <u>11 11</u>			

Zobowiązany	Licencja nr	Nazwisko i imię zawodnika	Nr	W1	W2	W3	W4	Faule	1	2	3	4	5
7	231	WRÓBEL A.	4	X	X	X	X		10a				
10	053	SKOWRON J.	5	X	X	X	X		5a	5a	7a		
5	028	SZPAK O.	6		X	X	X		6a				
3	128	YASZKOWSKA M.	7	X	X	X	X						
4	073	KRONA N.	8	X	X	X	X		7a	2a	10a		
0	482	KUK M (kap)	9	X	X	X	X		3a	5a			
1	017	GOŁĄB N.	10	X		X	X						
0	543	BOCIAN P.	12	X		X	X		6a	9a	7a		
2	020	KOŁUT A.	14	X	X	X	X						
0	544	DRZKO M.	16		X	X	X						
2	541	SOMKA D.	23		X	X	X		8a	7a			
2	072	GRZYMAŁ K.	24	X	X	X	X						
2	030	PAN K.	27			X	X						
2	033	SIKORA Z.	28	X	X	X	X		10				

Trener 127 DRZEK R.
Asystent trenera SOKOL H.

Wyniki: kwarta ① A 16 B 11 ② A 16 B 10
kwarta ③ A 18 B 11 ④ A 18 B 8
dogrywki A 11 B 11

Sekretarz KONWALIA MARC M. K.

Mierzący czas gry CHROBOT BARBARA A.

Mierzący czas akcji KARLIK JERZY J.

A	M	B	A	M	B	B	M	A	M
		1 5 2			A			7 25	
		7 4							
4 2 3			21		32	10			
13			4		1				
(3)			22					9 25 62	
		5 6			13 34			12 63	
25 4 5			8 24 2			87 40 10			
(-)			8 (-)					4 66	
18 6					18 (-)			12 68	
		6 4 8							
8 8			88 26 3			40		68	
15 10			81 28 4						
7 12					5 25 36				
		7 8 10			6 30				
		8 (-)			6 24 40				
14 14 8					12 (-)				
		10 11							
		(- 10 (- 7							
7 (- 10					12 41				
8 16					42				
		2 5 13	7 (-						
4 18			29						
12 20					8 7 44				
24 22 4					10 46				
25 24 5			6 31						
4 25			6 32						
					9 7 48				
14 27 6					24 49				
17 28									
15 (- 7					10 12 (-				
					50				
		4 15	2 7 52						
		8 23 17	3 10 54						
8 28			15 54						
30									
		88 (-	5 18 58						
17 32 9			14 36 6						
		10 6 19	5 38						
		4 21	7 18 (-						
10 (-									
					12 60				

UWAGI SĘDZIÓW

- Mecz zakończył się o godz. 18:47
- K 3 minucie 17 kwarty faulem technicznym ukarano trenera KS ŁATANIEC MIELEC → (R. DRZEK) ze względu na niegrzeczne słownictwo

Jan Nowak

Wynik końcowy: A 68 B 40

Nazwa drużyny zwycięskiej: KS ŁAKA NAKŁO

Sędziowie: 1. Jan Nowak 2. Jerzy Kanty

Organizator Zawodów JAN SIANO

Podpis Jan Nowak

Służba medyczna

Pieczętko i Podpis

KOWALSKI JAN
m. dyplom 32416
Jan Nowak

PROTOKÓŁ MECZU

WARSZAWSKI OKRĘGOWY ZWIĄZEK KOSZYKÓWKI WOJEWÓDZTWA MAZOWIECKIEGO



DRUŻYNA A KS ŁĄKA NAKŁO

DRUŻYNA B KS ŁATANIEC NIELEG

Rozgrywki WZSM Data 1.10.2014 Godz. 18:00
Mecz nr. NAKŁO w Łąka Miejsce NAKŁO

Sędzia główny NONAK Jan
Sędzia pomocniczy KANTY Henryk

DRUŻYNA A KS ŁĄKA NAKŁO

Przerwy na żądanie		Dogrywki	
①	②	①	②
③	④	③	④
⑤	⑥	⑤	⑥
⑦	⑧	⑦	⑧
⑨	⑩	⑨	⑩
⑪	⑫	⑪	⑫
⑬	⑭	⑬	⑭
⑮	⑯	⑮	⑯
⑰	⑱	⑰	⑱
⑲	⑳	⑲	⑳
㉑	㉒	㉑	㉒
㉓	㉔	㉓	㉔
㉕	㉖	㉕	㉖
㉗	㉘	㉗	㉘
㉙	㉚	㉙	㉚
㉛	㉜	㉛	㉜
㉝	㉞	㉝	㉞
㉟	㊱	㉟	㊱
㊲	㊳	㊲	㊳
㊴	㊵	㊴	㊵
㊶	㊷	㊶	㊷
㊸	㊹	㊸	㊹
㊺	㊻	㊺	㊻
㊼	㊽	㊼	㊽
㊾	㊿	㊾	㊿
㋀	㋁	㋀	㋁
㋂	㋃	㋂	㋃
㋄	㋅	㋄	㋅
㋆	㋇	㋆	㋇
㋈	㋉	㋈	㋉
㋊	㋋	㋊	㋋
㋌	㋍	㋌	㋍
㋎	㋏	㋎	㋏
㋐	㋑	㋐	㋑
㋒	㋓	㋒	㋓
㋔	㋕	㋔	㋕
㋖	㋗	㋖	㋗
㋘	㋙	㋘	㋙
㋚	㋛	㋚	㋛
㋜	㋝	㋜	㋝
㋞	㋟	㋞	㋟
㋠	㋡	㋠	㋡
㋢	㋣	㋢	㋣
㋤	㋥	㋤	㋥
㋦	㋧	㋦	㋧
㋨	㋩	㋨	㋩
㋪	㋫	㋪	㋫
㋬	㋭	㋬	㋭
㋮	㋯	㋮	㋯
㋰	㋱	㋰	㋱
㋲	㋳	㋲	㋳
㋴	㋵	㋴	㋵
㋶	㋷	㋶	㋷
㋸	㋹	㋸	㋹
㋺	㋻	㋺	㋻
㋼	㋽	㋼	㋽
㋾	㋿	㋾	㋿
㊀	㊁	㊀	㊁
㊂	㊃	㊂	㊃
㊄	㊅	㊄	㊅

Przerwy na żądanie		Dogrywki	
①	②	①	②
③	④	③	④
⑤	⑥	⑤	⑥
⑦	⑧	⑦	⑧
⑨	⑩	⑨	⑩
⑪	⑫	⑪	⑫
⑬	⑭	⑬	⑭
⑮	⑯	⑮	⑯
⑰	⑱	⑰	⑱
⑲	⑳	⑲	⑳
㉑	㉒	㉑	㉒
㉓	㉔	㉓	㉔
㉕	㉖	㉕	㉖
㉗	㉘	㉗	㉘
㉙	㉚	㉙	㉚
㉛	㉜	㉛	㉜
㉝	㉞	㉝	㉞
㉟	㊱	㉟	㊱
㊲	㊳	㊲	㊳
㊴	㊵	㊴	㊵
㊶	㊷	㊶	㊷
㊸	㊹	㊸	㊹
㊺	㊻	㊺	㊻
㊼	㊽	㊼	㊽
㊾	㊿	㊾	㊿
㋀	㋁	㋀	㋁
㋂	㋃	㋂	㋃
㋄	㋅	㋄	㋅
㋆	㋇	㋆	㋇
㋈	㋉	㋈	㋉
㋊	㋋	㋊	㋋
㋌	㋍	㋌	㋍
㋎	㋏	㋎	㋏
㋐	㋑	㋐	㋑
㋒	㋓	㋒	㋓
㋔	㋕	㋔	㋕
㋖	㋗	㋖	㋗
㋘	㋙	㋘	㋙
㋚	㋛	㋚	㋛
㋜	㋝	㋜	㋝
㋞	㋟	㋞	㋟
㋠	㋡	㋠	㋡
㋢	㋣	㋢	㋣
㋤	㋥	㋤	㋥
㋦	㋧	㋦	㋧
㋨	㋩	㋨	㋩
㋪	㋫	㋪	㋫
㋬	㋭	㋬	㋭
㋮	㋯	㋮	㋯
㋰	㋱	㋰	㋱
㋲	㋳	㋲	㋳
㋴	㋵	㋴	㋵
㋶	㋷	㋶	㋷
㋸	㋹	㋸	㋹
㋺	㋻	㋺	㋻
㋼	㋽	㋼	㋽
㋾	㋿	㋾	㋿
㊀	㊁	㊀	㊁
㊂	㊃	㊂	㊃
㊄	㊅	㊄	㊅

Przerwy na żądanie		Dogrywki	
①	②	①	②
③	④	③	④
⑤	⑥	⑤	⑥
⑦	⑧	⑦	⑧
⑨	⑩	⑨	⑩
⑪	⑫	⑪	⑫
⑬	⑭	⑬	⑭
⑮	⑯	⑮	⑯
⑰	⑱	⑰	⑱
⑲	⑳	⑲	⑳
㉑	㉒	㉑	㉒
㉓	㉔	㉓	㉔
㉕	㉖	㉕	㉖
㉗	㉘	㉗	㉘
㉙	㉚	㉙	㉚
㉛	㉜	㉛	㉜
㉝	㉞	㉝	㉞
㉟	㊱	㉟	㊱
㊲	㊳	㊲	㊳
㊴	㊵	㊴	㊵
㊶	㊷	㊶	㊷
㊸	㊹	㊸	㊹
㊺	㊻	㊺	㊻
㊼	㊽	㊼	㊽
㊾	㊿	㊾	㊿
㋀	㋁	㋀	㋁
㋂	㋃	㋂	㋃
㋄	㋅	㋄	㋅
㋆	㋇	㋆	㋇
㋈	㋉	㋈	㋉
㋊	㋋	㋊	㋋
㋌	㋍	㋌	㋍
㋎	㋏	㋎	㋏
㋐	㋑	㋐	㋑
㋒	㋓	㋒	㋓
㋔	㋕	㋔	㋕
㋖	㋗	㋖	㋗
㋘	㋙	㋘	㋙
㋚	㋛	㋚	㋛
㋜	㋝	㋜	㋝
㋞	㋟	㋞	㋟
㋠	㋡	㋠	㋡
㋢	㋣	㋢	㋣
㋤	㋥	㋤	㋥
㋦	㋧	㋦	㋧
㋨	㋩	㋨	㋩
㋪	㋫	㋪	㋫
㋬	㋭	㋬	㋭
㋮	㋯	㋮	㋯
㋰	㋱	㋰	㋱
㋲	㋳	㋲	㋳
㋴	㋵	㋴	㋵
㋶	㋷	㋶	㋷
㋸	㋹	㋸	㋹
㋺	㋻	㋺	㋻
㋼	㋽	㋼	㋽
㋾	㋿	㋾	㋿
㊀	㊁	㊀	㊁
㊂	㊃	㊂	㊃
㊄	㊅	㊄	㊅

Przerwy na żądanie		Dogrywki	
①	②	①	②
③	④	③	④
⑤	⑥	⑤	⑥
⑦	⑧	⑦	⑧
⑨	⑩	⑨	⑩
⑪	⑫	⑪	⑫
⑬	⑭	⑬	⑭
⑮	⑯	⑮	⑯
⑰	⑱	⑰	⑱
⑲	⑳	⑲	⑳
㉑	㉒	㉑	㉒
㉓	㉔	㉓	㉔
㉕	㉖	㉕	㉖
㉗	㉘	㉗	㉘
㉙	㉚	㉙	㉚
㉛	㉜	㉛	㉜
㉝	㉞	㉝	㉞
㉟	㊱	㉟	㊱
㊲	㊳	㊲	㊳
㊴	㊵	㊴	㊵
㊶	㊷	㊶	㊷
㊸	㊹	㊸	㊹
㊺	㊻	㊺	㊻
㊼	㊽	㊼	㊽
㊾	㊿	㊾	㊿
㋀	㋁	㋀	㋁
㋂	㋃	㋂	㋃
㋄	㋅	㋄	㋅
㋆	㋇	㋆	㋇
㋈	㋉		