Regulamin

Amatorskiej Ligi Koszykówki

w Świnoujściu



**1. Organizator**

1. Ośrodek Sportu i Rekreacji „WYSPIARZ” w Świnoujściu

 **2. Cel**

Krzewienie kultury fizycznej oraz upowszechnianie i promocja wszelkich przejawów aktywności ruchowo - sportowej wśród dzieci, młodzieży i dorosłych na terenie miasta Świnoujścia oraz miast sąsiadujących 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 w Hali Miejskiej Ośrodka Sportu i Rekreacji „Wyspiarz” przy ul. Piłsudskiego 6. 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:

* **Świnoujska Basket Liga** – zwany dalej Ligą lub ŚBL - projekt sportowy mający na celu stworzenie amatorskiego i rekreacyjnego cyklu meczów koszykówki,
* **Organizator** - Ośrodek Sportu i Rekreacji „Wyspiarz” i osoby przez niego wyznaczone i ściśle z nim współpracujące w ramach projektu Świnoujska Basket Liga,
* **Rada Ligi** – organ powoływany na potrzeby ŚBL w celu rozstrzygania kwestii spornych, regulaminowych oraz innych wiążących decyzji w ramach projektu ŚBL. Radę Ligi tworzą wszyscy kapitanowie 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. Uczestnicy**

 W rozgrywkach mogą brać udział wszyscy chętni, bez względu na płeć, narodowość, wyznanie, rasę i pochodzenie, którzy zorganizują się i utworzą drużynę/zespół. Zawodnicy muszą mieć ukończone 18 lat, natomiast 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.swibas.pl .

**6. Drużyny/Zespoły**

Każda drużyna/zespół może się składać z maksymalnie 12 (dwunastu) zawodników. Każda drużyna/zespól zobowiązany jest dostarczyć listę zgłoszonych zawodników do rozgrywek, na druku zgłoszenia zespołu otrzymanego od organizatora rozgrywek lub pobranego ze strony internetowej www.swibas.pl . Wypełnione zgłoszenia należy dostarczyć do organizatora co najmniej na 3 (trzy) dni przed rozpoczęciem rozgrywek wraz z pokwitowaniem uiszczenia wpisowego. 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 a zwyczajowo przyjętym za okres zakończenia 1 (pierwszej) rundy zawodów. Dopisanie nowego zawodnika w tym terminie (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 wybrać kapitana oraz podać jego numer telefonu kontaktowego i adres e-mail do korespondencji. Tylko i wyłącznie kapitan 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 z drużyn/zespołów wyznacza i podaje poprzez swojego kapitana do wiadomości Organizatora przynajmniej jedną osobę odpowiedzialną za pomoc i koordynację tej pomocy w sędziowaniu spotkań lub w pracach funkcyjnych (protokolant, statystyk). Osoba ta powinna posiadać predyspozycje do pełnienia tych funkcji jak i posiadać podstawową wiedzę w zakresie sędziowania, protokołowania meczu lub statystyk oraz być wpisana w formularzu zgłoszenia drużyny do zawodów wraz z danymi kontaktowymi. Nie wyznaczenie takiej osoby może skutkować odsunięciem drużyny/zespołu od rozgrywek. Organizator ma prawo do korzystania z pomocy takiej osoby po wcześniejszym powiadomieniu jej o takim zamiarze oraz zobowiązuje się do odpowiedniego przygotowania jej do pełnienia powierzonej funkcji – zabezpieczenie odpowiednich przedmiotów i artykułów oraz krótkie przeszkolenie funkcyjne.

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. Drużyna/zespół nie posiadająca wyżej wymienionych strojów przez dłuższy okres może nie zostać dopuszczona do rozgrywek.

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 rozpisanym systemie rozgrywek) zobowiązana jest do założenia znaczników dostarczonych przez organizatora zawodów.

**7. System rozgrywek, terminarz oraz opłaty**

System rozgrywek uzależniony jest od liczby zgłoszonych drużyn/zespołów i każdorazowo ustalany będzie przez organizatora przed rozpoczęciem każdego sezonu. Kapitanowie drużyn/zespołów o przyjęciu systemu rozgrywek będą poinformowani na przedsezonowym spotkaniu lub poprzez środki przekazu informatycznego.

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

Wysokość wpisowego za udział w zawodach uzależniony jest od liczby zgłoszonych drużyn/zespołów oraz długości sezonu (przyjętego systemu rozgrywek) i każdorazowo ustalany będzie oraz zatwierdzany przez organizatora przed rozpoczęciem każdego sezonu. Informacja o wysokości wpisowego zostanie podana do publicznej wiadomości oraz przesłana kapitanom drużyn/zespołów.

Opłaty wpisowego w formie jednorazowej wpłaty należy dokonać w kasie organizatora lub przelać na jego konto w terminie podanym przez organizatora zawodów nie później jednak niż 3 (trzy) dni przed rozpoczęciem sezonu.

Po dokonaniu wpłaty wpisowego kapitan drużyny/zespołu lub wskazana przez niego osoba może zgłosić drużynę/zespół do rozgrywek przedstawiając organizatorowi dowód wpłaty oraz formularz zgłoszenia zespołu do rozgrywek.

Wpisowe nie podlega zwrotowi po rozpoczęciu sezonu (za dzień rozpoczęcia sezonu uważa się dzień poprzedzający rozpoczęcie rozgrywek).

Dopuszcza się wydłużenie terminu wpłaty wpisowego w niektórych przypadkach po uprzednim zaakceptowaniu ich przez Organizatora. Organizator wyznaczy wówczas nowy, nieprzekraczalny termin.

Drużyna która nie ureguluje wpisowego w wyznaczonym terminie nie zostanie dopuszczona do rozgrywek.

**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.

Organizator przewiduje w ramach możliwości prowadzenie indywidualnych statystyk zawodników celem ich klasyfikacji w końcowych rankingach. Końcowy ranking prowadzony będzie w następujących kategoriach:

- ilość zdobytych punktów (ogólnie),

- ilość zdobytych koszy za 3 pkt.,

- zbiórki,

- asysty,

- bloki,

- przechwyty.

W klasyfikacjach końcowych będą brani pod uwagą tylko ci zawodnicy, którzy rozegrają minimum 50% spotkań.

W przypadku gdy drużyna wygra mecz walkowerem statystyki dla jej zawodników będą naliczane na podstawie średniej ich osiągnięć z meczów poprzednich.

Organizator przewiduje wyłonienie najbardziej wartościowego zawodnika ŚBL – tzw. MVP Ligi. Zasady wybierania MVP przedstawiają się następująco:

Na zakończenie każdego spotkania/meczu, przez cały sezon, sędziowie (boiskowi i stolikowi) wybierają po 1 (jednym) zawodniku z każdej drużyny/zespołu biorącej udział w spotkaniu. Wybrani zawodnicy otrzymują po 1 (jednym) punkcie do swojej indywidualnej klasyfikacji. Po rozegraniu wszystkich spotkań/meczy w sezonie, 3 (trzech) zawodników z najwyższą ilością punktów otrzyma dodatkowe punkty za indywidualne osiągnięcia na podstawie prowadzonych statystyk we wszystkich kategoriach, zgodnie z zasadą: 10 miejsce – 1 pkt., 9 miejsce – 2 pkt., 8 miejsce – 3 pkt., 7 miejsce – 4 pkt., 6 miejsce – 5 pkt., 5 miejsce – 6 pkt., 4 miejsce – 7 pkt., 3 miejsce – 8 pkt., 2 miejsce – 9 pkt., 1 miejsce – 10 pkt..

Zawodnik z największą liczbą punktów zostanie najbardziej wartościowym zawodnikiem Ligi – MVP Ligi. W przypadku zdobycia jednakowej liczby punktów przez zawodników decyzję o wyborze MVP Ligi podejmuje Organizator.

Wszystkie zespoły zostaną nagrodzone pamiątkowymi pucharami. Przewidziane są także pamiątkowe statuetki za indywidualne osiągnięcia w kategoriach:

* Najlepszy Strzelec Ligi,
* Najlepiej Punktujący za 3 punkty Ligi,
* Najlepszy Obrońca Ligi,
* Młoda Nadzieja Ligi.

Najlepszy Strzelec Ligi oraz Najlepiej Punktujący za 3 punkty Ligi wyłonieni zostaną na podstawie indywidualnych statystyk w danej kategorii – zawodnicy z największym dorobkiem punktów w danej kategorii.

Najlepszy Obrońca Ligi zostanie wybrany na podstawie sumy punktów otrzymanych za indywidualne osiągnięcia na podstawie prowadzonych statystyk w kategoriach „zbiórki”, „bloki”, „przechwyty”, zgodnie z zasadą: 10 miejsce – 1 pkt., 9 miejsce – 2 pkt., 8 miejsce – 3 pkt., 7 miejsce – 4 pkt., 6 miejsce – 5 pkt., 5 miejsce – 6 pkt., 4 miejsce – 7 pkt., 3 miejsce – 8 pkt., 2 miejsce – 9 pkt., 1 miejsce – 10 pkt.. Zawodnik z największą liczbą punktów zostanie Najlepszym Obrońcą Ligi. W przypadku zdobycia jednakowej liczby punktów przez kilku zawodników decyzję o wyborze Najlepszego Obrońcy Ligi podejmuje Organizator.

Młodą Nadzieją Ligi zostanie zawodnik, który nie ukończył 18 (osiemnastego) roku życia i zostanie wybrany na podstawie sumy punktów otrzymanych za indywidualne osiągnięcia na podstawie prowadzonych statystyk we wszystkich kategoriach, zgodnie z zasadą: 10 miejsce – 1 pkt., 9 miejsce – 2 pkt., 8 miejsce – 3 pkt., 7 miejsce – 4 pkt., 6 miejsce – 5 pkt., 5 miejsce – 6 pkt., 4 miejsce – 7 pkt., 3 miejsce – 8 pkt., 2 miejsce – 9 pkt., 1 miejsce – 10 pkt.. Zawodnik z największą liczbą punktów otrzyma tytuł Młodej Nadziei Ligi. W przypadku zdobycia jednakowej liczby punktów przez kilku zawodników decyzję o wyborze Młodej Nadziei Ligi podejmuje Organizator.

 Organizator przewiduje także nagrodę dla Najlepszego Zawodnika Meczu Finałowego. Nagroda ta jest nagrodą uznaniową i przyznana zostanie zawodnikowi, którego wyłonią sędziowie spośród zawodników biorących udział w finale.

**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:
2. na czas wykonywania rzutów osobistych (zatrzymanie czasu w chwili pokazania przez sędziego sygnału „rzuty wolne”),
3. w ostatnich 2 minutach IV kwarty zgodnie z przepisami gry w koszykówkę z wyłączeniem sytuacji gdy przewaga jednego z zespołów jest na tyle duża, że sędziowie orzekną sytuację o przyspieszeniu zakończenia spotkania,
4. przerwy na żądanie wziętej przez którąś z drużyn,
5. na żądanie sędziego.
6. Ponadto w każdej dogrywce pomiar czasu gry będzie prowadzony jak w kwarcie IV meczu.
7. Przerwa między I-II oraz III-IV kwartą wynosi 1 minutę, natomiast między II-III kwartą 3 minuty.
8. W meczu może uczestniczyć maksymalnie 12 zawodników każdej z drużyn.
9. Zawody musi rozpocząć 4 (czterech) zawodników każdej z drużyn (jest to warunek konieczny),
	1. Jeśli zespół z przyczyn niezależnych nie może wystawić pięciu zawodników do gry może skorzystać z tzw. „Promocji Młodych Zawodników”. Projekt ten zakłada stworzenia puli młodych zawodników – zawodnicy poniżej 17 roku życia (Organizator zobowiązuje się do stworzenia takiej grupy) z której będą mogły skorzystać zespoły. Drużyna może korzystać z dowolnej liczby dostępnych, pod warunkiem że odpowiednio wcześniej zgłosi chęć skorzystania z takiej opcji.
	2. Zawody kończą się w momencie, gdy na parkiecie zostało mniej niż 2 zawodników z jednej z drużyn (mecz przerwany).
10. Jeżeli hala na której rozgrywane są zawody jest wyposażona w środki techniczne pozwalające na odliczanie czasu akcji (24/14 sekundy) czas takowy będzie mierzony zgodnie z przepisami gry w koszykówkę. Jeżeli natomiast hala nie będzie posiadała takiego wyposażenia czas akcji nie będzie w jakikolwiek inny sposób mierzony Warunkiem koniecznym jest fakt udziału w danym dniu i na danym meczu osoby obsługującej zegar 24/14 sekund.

**SĘDZIOWIE**

1. Mecze w miarę możliwości Organizatora mecze sędziuje 2 sędziów na boisku oraz osoby funkcyjne:
* sekretarz sporządzający protokół meczu,
* mierzący czas gry,
* protokolant statystyk.
1. Sędziów do każdego meczu wyznacza organizator zawodów lub osoba przez niego upoważniona.
2. Sędzią lub osobą funkcyjną może być:
* osoba która dobrowolnie zgłosiła się do sędziowania lub prowadzenia działań funkcyjnych,
* osoba wyznaczona przez kapitana drużyny/zespołu lub osobę która jest odpowiedzialna za pomoc i jej koordynację do sędziowania lub zadań funkcyjnych,
* osoba wyznaczona przez Organizatora, na którą nałożono karę dyscyplinującą za nieodpowiednie zachowanie w stosunku do sędziego lub osób funkcyjnych.
1. Podczas meczu przy stoliku funkcyjnym mogą znajdować się jedynie osoby funkcyjne.
2. Sędziowie uczestniczący w rozgrywkach jako czynni zawodnicy lub trenerzy ale nie biorący udziału w danym meczu nie mogą sędziować tych spotkań, z wyjątkiem:

- obopólnej zgody obydwu drużyn biorących udział w danym spotkaniu/meczu,

- decyzji Rady Ligi zezwalającej na takie praktyki obejmującej cały sezon ŚBL.

**OBSŁUGA MECZÓW**

W związku z dużym zapotrzebowaniem Ligi na osoby funkcyjne (protokołowanie meczy, obsługa czasu gry, statystyki) jak i sędziów Organizator przyjmuje następujący system ustalania takich osób:

* zawodnicy obu zespołów którzy w danej kolejce będą rozgrywać swoje spotkanie jako 2 (drudzy) zobowiązani są do obsługi meczu 1 (pierwszego), w drodze rewanżu zawodnicy zespołów grających 1 (pierwszy) mecz zobowiązani są do obsługi meczu 2 (drugiego). I tak sytuacja będzie następować dalej, aż do zakończenia danej kolejki (czyli zawodnicy meczu nr 4 obsługują mecz nr 3 a po tym spotkaniu zawodnicy drużyn z meczu nr 3 obsługują mecz nr 4 itd.),
* w przypadku odstąpienia którejś z drużyn od pomocy w obsłudze meczu, drużyna ta w drodze kary zostanie pozbawiona naliczeń statystyk z danej kolejki.

**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:
	1. upomnienie ( 2 upomnienia = dyskwalifikacja)
	2. odsunięcie od jednego bądź więcej spotkań
	3. zawieszenie na czas nieokreślony
	4. dyskwalifikację
	5. wykluczenie z rozgrywek
5. Za otrzymane w rozgrywkach faule techniczne wprowadza się następujące rodzaje kar:
	1. pierwszy faul techniczny dla zawodnika (w sezonie danej edycji) – bez konsekwencji
	2. drugi faul techniczny zawodnika (w sezonie danej edycji) – zakaz gry w jednym kolejnym meczu
	3. trzeci faul techniczny zawodnika (w sezonie danej edycji) – zakaz gry w dwóch kolejnych meczach
	4. czwarty i każdy kolejny faul techniczny zawodnika (sumowane w sezonie danej edycji) – dyskwalifikacja z rozgrywek.
	5. za dwa faule techniczne dla zawodnika w jednym meczu – zakaz gry w dwóch kolejnych meczach
6. Za każdy faul dyskwalifikujący zawodnik otrzymuje zakaz występowania w trzech kolejnych meczach.
7. 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 orzecze o zastosowaniu kary. Decyzja organizatora w tej mierze nie podlega odwołaniu.
8. 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.
9. Za bójkę na terenie hali OSiR osoby biorące w niej udział otrzymują automatyczną dyskwalifikację do końca sezonu danej edycji, bez możliwości odwołania się.
10. Za naruszenie nietykalności sędziego, osób funkcyjnych lub organizatora, zawodnik otrzymuje automatyczną dyskwalifikację do końca sezonu oraz zakaz gry w dwóch kolejnych sezonach rozgrywek Świnoujskiej Basket Ligi.
11. Kary, o których mowa w punktach 5a-e są obligatoryjne i nie wymagają formy pisemnej mówiącej o nałożeniu kary na zawodnika przez organizatora rozgrywek.
12. 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.
13. 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 ciążą kary, o których mowa w punktach 5b, 5c, 5d, 5e
14. Odstąpienie od nałożenia regulaminowej kary przez organizatora nie może stanowić podstawy unieważnienia decyzji sędziowskiej oraz weryfikacji zawodów i wyniku meczu.

Oficjalne przepisy gry w koszykówkę zatwierdzone przez PZKosz oraz niniejszy Regulamin udostępnione będą podczas wszystkich meczy w danym sezonie i znajdować będą się przy stoliku funkcyjnym.

**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

 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 rozstrzygania wszelkich kwestii spornych organizator może powołać Radę Ligii składającej się z Organizatora, kapitanów 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 Świnoujskiej Basket Ligi.

 Amatorska 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 ŚBL.

www.swibas.pl