

ZASADY ROZGRYWANIA MECZU w sezonie 2017/2018

Zarząd PLK SA - działając na podstawie pkt. 11.1. Regulaminu Rozgrywek PLK - podaje zasady rozgrywania meczu PLK w sezonie 2017/2018:

1. PRZYGOTOWANIE DO MECZU

- 1.1. W terminie najpóźniej siedmiu (7) dni przed rozegranie meczu organizator, poprzez system ESOR (Elektroniczny System Obsługi Rozgrywek) zawiadomi Klub przeciwnika i PLK o godzinach treningów drużyny gości.
- 1.2. O każdej zmianie dnia lub godziny meczu PLK informuje zainteresowane kluby..
- 1.3. Organizator wystąpi do właściwego Wojewódzkiego Związku Koszykówki o odpowiednio przeszkoloną obsadę sędziów stolikowych, w składzie: sekretarz zawodów, asystent sekretarza zawodów, mierzący czas gry, mierzący czas 24 sekund. Wyznaczeni na mecz sędziowie stolikowi muszą legitymować się licencjami okresowymi sędziów stolikowych wydanymi przez PLK.
- 1.4. Komisarz PLK i sędziowie otrzymają pokoje hotelowe ze śniadaniem.
- 1.5. PLK i PZKosz otrzymają do dyspozycji 10 miejsc dla widzów, które nie będą znajdowały się za ławkami jakiegokolwiek z drużyn.

2. TRENINGI DRUŻYN

- 2.1. Drużyna gości ma prawo do nieodpłatnego przeprowadzenia treningu w hali rozgrywania meczu w dniu poprzedzającym mecz. Czas przeznaczony na trening nie może być krótszy niż 90 minut. Co najmniej 60 minut tego treningu musi odbywać się w czasie planowanego rozgrywania meczu.
- 2.2. Drużyna gości ma prawo do nieodpłatnego przeprowadzenia treningu w hali rozgrywania meczu w dniu meczu w godzinach między 9 a 12. Trening musi trwać nie mniej niż 60 minut. Jeśli mecz rozpoczyna się przed godziną 16, trening nie może się zakończyć później niż 5 godzin przed rozpoczęciem meczu. Jeśli mecz rozpoczyna się o godzinie 19 albo później, trening może się odbywać później niż o godzinie 12, tak aby kończył się najpóźniej 5 godzin przed rozpoczęciem meczu.
- 2.3. W uzasadnionych przypadkach organizator może zwrócić się do PLK z wnioskiem o odbycie obowiązkowego treningu dzień przed meczem w hali treningowej, położonej w mieście, w którym rozgrywany jest mecz. Hala treningowa musi zostać zgłoszona przed sezonem w ramach procedury licencyjnej i zatwierdzona przez PLK. Wniosek o przeniesienie treningów do hali treningowej musi zostać zgłoszony do PLK najpóźniej trzy (3) dni przed terminem meczu, wraz z dokumentacją świadczącą o braku możliwości skorzystania z hali, w której odbywa się mecz.
- 2.4. Drużyna gości ma możliwość skorzystania przed, podczas i po treningu z zaplecza treningowego i sanitarnego, w tym szatni, na takich samych zasadach jak podczas meczu.
- 2.5. Na trening musi być udostępnionych co najmniej 12 niezniszczonych oficjalnych piłek.

3. WARUNKI KONIECZNE DO ROZEGRANIA LUB DOKOŃCZENIA MECZU

- 3.1. Wypełnienie wszystkich warunków Zasad Wyposażenia Hali wymienionych w odpowiednim regulaminie i potwierdzonych w certyfikacie hali wydanym przez PLK, z uwzględnieniem wyjątków udzielonych w załączniku do certyfikatu hali.
- 3.2. Przedstawienie przez organizatora zgody na organizację imprezy masowej wydanej przez właściwe organy na podstawie obowiązujących przepisów prawa.
- 3.3. Dostarczenie przez organizatora dwóch niezniszczonych piłek do gry w koszykówkę do rozegrania meczu oraz czterech piłek do rozgrzewki drużyny gości. Na piłkach nie mogą znajdować się żadne oznaczenia lub napisy, poza wykonanymi przez producenta.
- 3.4. Zapewnienie miejsca do przeprowadzenia odprawy Komisarza PLK.
- 3.5. Przedstawienie przez kierowników obu drużyn do zatwierdzenia Komisarzowi PLK listy zawodników

(załącznik nr 1), ważnych licencji okresowych, ważnych badań lekarskich wszystkich zawodników (wymagane jest przedstawienie orzeczeń lekarskich wydanych przez lekarza specjalistę w dziedzinie medycyny sportowej lub lekarza posiadającego certyfikat ukończenia kursu wprowadzającego do specjalizacji w dziedzinie medycyny sportowej, z datą badania i terminem ważności badania nie późniejszym niż 6 miesięcy od daty badania), licencji okresowej trenera (z uwzględnieniem zasad z pkt. 19.6. i 19.6.1. Regulaminu Rozgrywek) i licencji osób towarzyszących drużynie. Osoby te będą uprawnione do przebywania podczas meczu w Strefie 0. Łączna liczba zawodników, trenerów i osób towarzyszących z licencjami (uprawnionych do przebywania w Strefie 0) nie może być większa niż 21.

- 3.6. Posiadanie jednolitych strojów o odmiennych, kontrastujących kolorach, zgodnie z Oficjalnymi Przepisami Gry w Koszykówkę. Drużyna gospodarzy wystąpi w strojach jasnych (białych, żółtych lub w innym bardzo jasnym kolorze), a drużyna gości w strojach ciemnych. Odstępstwo od tej zasady może zostać dokonane tylko za zgodą PLK.
- 3.7. Oświetlenie hali włączone na poziomie meczowym od 30 minut przed meczem do 30 minut po meczu. Oświetlenie może być modyfikowane na czas prezentacji drużyn, ale tylko w zgodzie z pkt. 6.7.
- 3.8. Odebranie przez organizatora wystawionych zgodnie z obowiązującymi przepisami delegacji Komisarza PLK i sędziów najpóźniej na 30 minut przed meczem, chyba, że PLK wyda w tym zakresie inne wytyczne.
- 3.9. Opieka medyczna co najmniej na 60 minut przed rozpoczęciem meczu aż do momentu opuszczenia hali przez wszystkich zawodników i sędziów.
- 3.10. Opieka medyczna określona w pkt. 3.9. składa się co najmniej z:
 - a) jednego zespołu wyjazdowego bez lekarza i jednego patrolu ratowniczego – gdy przewidywana liczba uczestników imprezy masowej nie przekracza 5000,,
 - b) jednego zespołu wyjazdowego z lekarzem, jednego zespołu wyjazdowego bez lekarza i patrolu ratowniczego - gdy przewidywana liczba uczestników imprezy masowej przekracza 5000, w rozumieniu przepisów Rozporządzenia Ministra Zdrowia z 6 lutego 2012 r. w sprawie minimalnych wymagań dotyczących zabezpieczenia pod względem medycznym imprezy masowej.
- 3.11. W przypadku niespełnienia warunków wymienionych w punktach 3.1 do 3.10 mecz zostaje odwołany lub przerwany (jeśli się rozpoczął), a Komisarz PLK powiadomi PLK o niemożności odbycia lub przerwaniu meczu.

4. WARUNKI ROZEGRANIA MECZU, KTÓRYCH NARUSZENIE POWODUJE NAŁOŻENIE KAR ADMINISTRACYJNYCH

- 4.1. Jednolite stroje drużyny podczas prezentacji. Ubiór i akcesoria zawodników zgodne z Oficjalnymi Przepisami Gry w Koszykówkę.
- 4.2. Trenerzy i inne osoby towarzyszące z licencjami (poza fizjoterapeutami) ubrani w marynarki.
- 4.3. Kapitan oznaczony w sposób widoczny na lewym ramieniu koszulki, odmienną barwą niż kolor koszulki lub oznaczeniem „C” nadrukowanym na koszulce.
- 4.4. Obecność co najmniej 10 zawodników w składzie drużyny, uczestniczących w rozgrzewce i prezentacji, gotowych do gry w stroju sportowym, bez widocznych oznak kontuzji.
- 4.5. Numery na koszulkach zgłoszone do protokołu w przedziale 1-99 oraz 0 albo 00. Numer na koszulce dla zawodnika jest stały na cały sezon i tożsamy ze zgłoszonym w procedurze pozyskania licencji okresowej. Zmiana numeru lub zastosowanie numeru spoza przedziału wymienionego powyżej jest możliwe tylko za zgodą PLK.
- 4.6. Właściwe nazwiska (w brzmieniu takim, jak w programie statystycznym lub jak w licencji) wszystkich zawodników na koszulkach, ponad numerem.
- 4.7. Obecność co najmniej jednego spikera z licencją PLK i praca spikera według wytycznych PLK.
- 4.8. Obecność co najmniej jednego statystyka z licencją PLK i prowadzenie obserwacji statystycznych

według wytycznych PLK.

- 4.9. Przekazanie kierownikowi drużyny gości nie później niż 60 minut przed rozpoczęciem meczu dziesięciu (10) bezpłatnych biletów na miejsca dla widzów, do wykorzystania przez osoby bez licencji PLK do zajmowania miejsc na ławce rezerwowych. Miejsca na widowni dla tych osób powinny się znajdować w pobliżu ławki drużyny gości. Klub gości musi najpóźniej 24 godziny przed terminem meczu zgłosić liczbę osób korzystających z bezpłatnych biletów (załącznik nr 2).
- 4.10. Przekazanie minimum 50 biletów na sektor dla zorganizowanej grupy kibiców gości. Klub gości musi najpóźniej 24 godziny przed terminem meczu zgłosić przybycie zorganizowanej grupy kibiców, podając liczbę kibiców oraz nazwisko i kontakt do osoby odpowiedzialnej za zorganizowaną grupę kibiców (załącznik nr 2). Organizator ma prawo odmówić wydania biletów w następujących przypadkach:
 - 4.10.1. Braku rekomendacji klubu gości dla zorganizowanej grupy kibiców,
 - 4.10.2. Braku osoby odpowiedzialnej za zorganizowaną grupę kibiców,
 - 4.10.3. Braku zgody policji lub innej służby do tego upoważnionej,
 - 4.10.4. Zakazu udziału zorganizowanej grupy kibiców w meczach wyjazdowych wydanego przez PZKosz lub PLK,
 - 4.10.5. Nieprzestrzegania przez organizatora wyjazdu zorganizowanej grupy kibiców przepisów ustawy o bezpieczeństwie imprez masowych.
- 4.11. Oznakowanie pomieszczeń i dróg tablicami informacyjnymi dostarczonymi przez PLK.
- 4.12. Zawieszenie w pionie pod dachem hali flagi narodowej Polski o wymiarach minimum 5x3 m.
- 4.13. Odegranie hymnu narodowego Polski po prezentacji drużyn (obowiązuje podczas wszystkich meczów finału PLK, finału Pucharu Polski i Superpucharu Polski).
- 4.14. Stosowanie się klubów, zawodników i trenerów do zapisów Zasad Marketingowych i Zasad Współpracy z Mediami.
- 4.15. Obecność co najmniej dwóch moperów, usytuowanych obok konstrukcji kosza, wyposażonych w odpowiedni sprzęt, zachowujących bezstronność i powściągliwość wobec uczestników meczu, w tym w szczególności sędziów i zawodników zespołu gości.
- 4.16. Obecność maskotki drużyny gospodarzy, zachowującej bezstronność i powściągliwość wobec uczestników meczu, w tym w szczególności sędziów i zawodników zespołu gości.
- 4.17. Obecność zespołu tanecznego, występującego w przerwach na żądanie i między kwartami, zachowującego bezstronność i powściągliwość wobec uczestników meczu, w tym w szczególności sędziów i zawodników zespołu gości.
- 4.18. W przypadku niespełnienia warunków wymienionych w punktach 4.1 do 4.17 klub odpowiedzialny zostanie ukarany zgodnie z Listą Opłat, Kar i Kaucji.

5. PROCEDURY DZIAŁANIA W PRZYPADKU BRAKU MOŻLIWOŚCI ROZEGRANIA, OPÓŹNIENIA LUB PRZERWANIA MECZU

- 5.1. Celem PLK jest rozegranie lub dokończenie meczu bez przyznawania walkowera, o ile jest to możliwe. Celem Komisarza PLK - działającego wspólnie z organizatorem - zawsze musi być wykonanie i zlecenie wszystkich możliwych działań tak, aby mecz był możliwy do rozegrania lub dokończenia, nawet za cenę znaczącego opóźnienia w rozpoczęciu lub dokończeniu spotkania.
- 5.2. Mecz może się rozpocząć i odbyć, gdy wszystkie warunki wymienione w Zasadach Wyposażenia Hali, są spełnione, a sprzęt sprawny. Dotyczy to także wszystkich elementów wymienionych w punktach od 3.2. do 3.9. niniejszych Zasad Rozgrywania Meczów. W przypadku braku części wyposażenia lub jego awarii Komisarz PLK - po konsultacji z PLK, o ile jest to możliwe - ma prawo zdecydować o rozegraniu lub dokończeniu meczu nawet, jeśli nie wszystkie warunki są spełnione, jednak wyłącznie pod warunkiem uzyskania zgody kapitanów obu drużyn uczestniczących w meczu.
- 5.3. W przypadku przerwania meczu z powodu braku lub awarii wyposażenia, zastosowanie mają zasady działania wskazane w punkcie 5.2.

- 5.4. Rozpoczęcie meczu nie może być opóźnione z powodu braku odpowiedniego wyposażenia hali (punkt 3.1.) lub innego wymienionego w punktach od 3.2. do 3.9. o więcej niż 60 minut. Po upływie 60 minut mecz musi zostać odwołany, a o wyznaczeniu nowego terminu meczu decyduje PLK.
- 5.5. Mecz nie może być dokończony po uprzednim przerwaniu go z powodu braku odpowiedniego wyposażenia hali na więcej niż 60 minut. O wyznaczeniu nowego terminu meczu lub terminu jego dokończenia zdecyduje PLK.
- 5.6. Mecz przerwany powinien zostać dokończony w innym terminie. Jednak jeśli warunki, w których mogłoby się odbyć dokończenie meczu, uniemożliwiałyby odtworzenie sytuacji, w jakiej był pierwotnie rozgrywany, PLK może podjąć decyzję o ponownym rozegraniu meczu od początku.
- 5.7. W przypadku jeśli mecz nie został rozegrany, został przerwany lub był opóźniony z powodu udowodnionego działania celowego lub zaniechania działań po stronie organizatora lub klubu gospodarza, PLK ma prawo przyznać walkower drużynie gości.
- 5.8. W przypadku jeśli mecz nie został rozegrany, został przerwany lub był opóźniony z powodu niespełnienia wymogów bezpieczeństwa, Komisarz PLK podejmie decyzje w sprawie ewentualnego rozegrania lub dokończenia meczu bez częściowego lub całkowitego udziału publiczności. Maksymalny okres opóźnienia meczu z powodów dotyczących bezpieczeństwa ustala się na 60 minut. Po tym czasie o przyznaniu walkowera, wyznaczeniu nowego terminu meczu lub terminu jego dokończenia zdecyduje PLK.
- 5.9. W przypadku, jeśli działanie widzów, trenerów, zawodników lub osób towarzyszących z licencjami znajdujących się na ławce drużyny gospodarzy uniemożliwiło rozegranie lub dokończenie meczu, PLK może podjąć decyzję o przyznaniu walkowera dla drużyny gości.
- 5.10. W przypadku, jeśli działanie celowe przedstawicieli zorganizowanej grupy kibiców klubu gości, trenerów, zawodników lub osób towarzyszących z licencjami znajdujących się na ławce drużyny gości uniemożliwiło rozegranie lub dokończenie meczu, PLK może podjąć decyzję o przyznaniu walkowera dla drużyny gospodarzy.
- 5.11. W przypadku zaistnienia zdarzeń losowych, które w ocenie PLK są niezależne od klubu i pozostają poza jego obiektywną kontrolą, uniemożliwiających jednej z drużyn dotarcie na mecz, PLK musi zostać niezwłocznie poinformowane o zdarzeniu przez uprawnionego do tego przedstawiciela klubu, a wszystkie zdarzenia muszą zostać udokumentowane przez zainteresowany klub. Kluby są zobowiązane dołożyć wszelkich starań, aby mecz się odbył. Maksymalny okres opóźnienia meczu z powodu zaistnienia zdarzeń losowych wynosi 120 minut. PLK może podjąć decyzję o nierozegraniu meczu w pierwotnie wyznaczonym terminie, o czym kluby zostaną powiadomione przez Komisarza PLK. O nowym terminie rozegrania meczu zdecyduje PLK. W przypadku jeśli mecz nie został rozegrany z powodu udowodnionego działania celowego lub zaniechania działań po stronie jednego z klubów, PLK ma prawo przyznać walkower przeciwnikowi.
- 5.12. W przypadku nieobecności drużyny w hali w momencie odbywania odprawy komisarza PLK bez zaistnienia niezależnych od drużyny zdarzeń losowych (spóźnienie) mecz może być maksymalnie opóźniony o 15 minut. Warunkiem rozpoczęcia meczu w tym czasie jest obecność co najmniej pięciu zawodników zgłoszonych w składzie drużyny, spełnienie wymagań dotyczących liczby zawodników miejscowych w składzie i na boisku wynikającej z zapisów Regulaminu Rozgrywek PLK (pkt. 13.3.) i zapisów umów kontraktowych PLK z klubami oraz dokonanie odprawy drużyny (sprawdzenie licencji itp.) przez komisarza PLK. W przypadku niespełnienia tych warunków mecz zostaje odwołany, a PLK orzeknie walkower dla przeciwnika.
- 5.13. W przypadku braku w składzie drużyny odpowiedniej liczby zawodników miejscowych, wynikającej z zapisów Regulaminu Rozgrywek PLK (pkt. 13.4.) i zapisów umów kontraktowych PLK z klubami, mecz nie może zostać rozegrany. PLK orzeknie walkower dla przeciwnika. Maksymalny okres opóźnienia meczu z powodu tego typu uchybień wynosi 60 minut.
- 5.14. W ocenie działań klubów, zawodników i trenerów oraz osób towarzyszących na ławce (z licencjami PLK), wpływających na nierozegranie, przerwanie lub opóźnienie meczu, w zakresie

nieuregulowanym przez PLK, stosuje się Oficjalne Przepisy Gry w Koszykówkę (Art. 20 Mecz przegrany walkowerem i Art. 21 Mecz przegrany wskutek braku zawodników, oraz inne).

- 5.15. W przypadku nieobecności komisarza PLK, mecz powinien się odbyć, a uprawnienia komisarza przejmuje sędzia główny. Mecz może się odbyć wyłącznie jeśli obecni na meczu są co najmniej dwaj sędziowie boiskowi uprawnieni do prowadzenia meczów PLK. Jeśli ten warunek nie jest spełniony, mecz zostaje odwołany, a o nowym terminie rozegrania zdecyduje PLK.
- 5.16. Koszty ponownego rozegrania meczu nierozegranego w terminie z powodów braków w wyposażeniu lub bezpieczeństwa ponosi klub-organizator meczu, chyba, że PLK postanowi inaczej. Koszty ponownego rozegrania meczu nierozegranego w terminie z innych powodów, ponosi klub, który spowodował tę sytuację, chyba, że PLK postanowi inaczej. Koszty ponownego rozegrania meczu nierozegranego z powodu braku sędziów ponosi PLK.
- 5.17. W przypadku zweryfikowania wyniku meczu jako walkower, klub przegrywający mecz walkowerem ponosi koszty organizacyjne nierozegranego meczu, udokumentowane przez organizatora meczu w postaci rachunków, zatwierdzonych przez PLK.

6. PRZED MECZEM

- 6.1. Drużyny, sędziowie i Komisarz PLK oraz inne osoby z akredytacjami i licencjami otrzymają pełny dostęp do hali i pomieszczeń najpóźniej 90 minut przed planowanym rozpoczęciem meczu.
- 6.2. 60 minut przed planowanym rozpoczęciem meczu odbędzie się odprawa prowadzona przez Komisarza PLK z udziałem: organizatora, spikera, szefa ekipy statystycznej, kierownika ds. bezpieczeństwa, sekretarza zawodów, osoby odpowiedzialnej za rejestrację meczu na wideo, kierowników obu drużyn, media managera klubu gospodarza i przedstawiciela TV przeprowadzającej transmisję. Podczas odprawy omówione zostaną wszystkie sprawy związane z meczem, ze szczególnym uwzględnieniem ewentualnych uchybień i problemów, które mogą być związane z realizowaniem postanowień Regulaminu Rozgrywek PLK i innych odpowiednich regulaminów. Komisarz PLK podczas odprawy dokonuje weryfikacji certyfikatu hali, zezwolenia na przeprowadzenie imprezy masowej, licencji osób obecnych oraz zawodników i trenerów, a także stwierdza ważność badań lekarskich zawodników oraz ustala kolory strojów drużyn i sędziów.
- 6.3. Najpóźniej 30 minut przed planowanym rozpoczęciem meczu Komisarz PLK wraz z sekretarzem zawodów oraz organizatorem dokona przy stoliku sędziowskim weryfikacji wyposażenia hali na podstawie dokumentów oraz dokonuje sprawdzenia sprawności urządzeń technicznych, ze szczególnym uwzględnieniem zegarów i tablic.
- 6.4. Procedura wydarzeń boiskowych przed meczem:
 - 6.4.1. 60 minut do meczu - pełny dostęp do boiska dla zawodników obu drużyn,
 - 6.4.2. najpóźniej 25 minut do meczu - włączenie zegara zawodów, odmierzającego czas do rozpoczęcia meczu,
 - 6.4.3. 20 minut do meczu - sędziowie pojawiają się w obrębie boiska i zajmują miejsce naprzeciw stolika,
 - 6.4.4. najpóźniej 10 minut do meczu - Komisarz PLK prosi trenerów o osobiste oznaczenie w protokole zawodników rozpoczynających grę,
 - 6.4.5. 6 minut do meczu - rozpoczęcie prezentacji drużyn, w kolejności: drużyna gości, drużyna gospodarzy, sędziowie i Komisarz PLK,
 - 6.4.6. po prezentacji (około 3 minut do meczu) - kontynuacja rozgrzewki,
 - 6.4.7. 2 minuty do meczu - sędziowie przechodzą w okolice stolika,
 - 6.4.8. 1 minuta 30 sekund do meczu - drużyny opuszczają boisko.
- 6.5. Propozycje wszelkich zmian w procedurze zawartej w punktach 6.4.1. do 6.4.8. muszą być zgłoszone do PLK najpóźniej trzy (3) dni przed terminem meczu i wymagają pisemnej zgody PLK.
- 6.6. Gdy odegrany będzie hymn narodowy Polski, prezentacja drużyn, o której mowa w punkcie 6.4.5., powinna się wówczas rozpocząć 7 minut przed meczem.

- 6.7. Jeśli podczas prezentacji dokonywane są zmiany w oświetleniu lub używane są materiały pirotechniczne, wymagane oświetlenie meczowe i przejrzystość musi zostać osiągnięte przed planowanym rozpoczęciem meczu. Zabronione jest dokonywanie zmian w oświetleniu podczas meczu, z którego przeprowadzana jest transmisja telewizyjna.
- 6.8. Komisarz PLK ustali z przedstawicielem TV przeprowadzającej transmisję dokładną godzinę rozpoczęcia meczu i poinformuje kierowników drużyn o ewentualnych przesunięciach minutowych związanych z wymogami transmisji. Informacja na ten temat musi być znana obu kierownikom najpóźniej 30 minut przed rozpoczęciem meczu. Komisarz PLK jest odpowiedzialny za synchronizację odmierzanego czasu do rozpoczęcia meczu z czasem telewizyjnym oraz za rozpoczęcie meczu zgodnie z wymogami stacji TV.

7. PODCZAS MECZU

- 7.1. Przerwy między pierwszą a drugą oraz między trzecią a czwartą kwartą trwają 120 sekund.
- 7.2. Przerwa między drugą a trzecią kwartą trwa 15 minut, z czego na co najmniej ostatnie 6 minut boisko musi być w pełni dostępne dla drużyn.
- 7.3. Nie przewiduje się stosowania TV time-outów. W przypadku zaistnienia takiej potrzeby w pojedynczym meczu, komisarz PLK i producent transmisji powiadomią przedstawicieli drużyn o wprowadzeniu TV time-outów podczas przedmeczowej odprawy.
- 7.4. Mecz PLK należy protokołować w trzech egzemplarzach na drukach protokołów dostarczonych przez PLK. Nazwy drużyn i nazwiska zawodników w protokole muszą być przedstawione w brzmieniu takim samym, jak w licencjach PLK. Oryginał protokołu jest skanowany i przesłany mailem do biura PLK natychmiast po meczu wraz z meczem załącznikiem do protokołu z uwagami sędziów i Komisarza PLK. Następnie oryginał Komisarz PLK przesyła poleconym listem priorytetowym do siedziby PLK najpóźniej w pierwszym dniu roboczym po rozegraniu meczu. Pierwszą kopię otrzymuje drużyna zwycięska. Drugą kopię otrzymuje drużyna pokonana.
- 7.5. Oprócz obowiązków związanych z dbałością o przeprowadzenie meczu w zgodzie z Regulaminami PLK oraz Oficjalnymi Przepisami Gry w Koszykówkę, Komisarz PLK jest zobowiązany do egzekucji przepisów dotyczących przebywania zawodników miejscowych na boisku podczas meczów PLK, wynikających z umów kontraktowych PLK z klubami:
 - 7.5.1. W każdej chwili podczas meczu włącznie z dogrywkami w rozgrywkach organizowanych przez PLK (gdy piłka jest żywa) w składzie na boisku musi przebywać co najmniej dwóch zawodników miejscowych. W przypadku dostępności tylko jednego zawodnika miejscowego, drużyna występuje w czterosobowym składzie. W przypadku braku dostępności zawodników miejscowych, drużyna występuje w trzyosobowym składzie.
 - 7.5.2. W przypadku wykrycia przekroczenia przepisów zawartych w pkt. 7.5.1. w momencie gdy piłka jest żywa lub kiedy piłka jest martwa, ale upłynął fragment meczu z piłką żywą i przekroczeniem przepisów zawartych w pkt. 7.5.1., Komisarz PLK niezwłocznie - nawet podczas toczącej się gry - informuje o tym fakcie sędziów boiskowych. Sędzia główny orzeka faul techniczny dla trenera (B), nakazuje dokonanie stosownej zmiany zawodników i przystępuje do wykonania przewidzianych w Oficjalnych Przepisach Gry w Koszykówkę kar.
 - 7.5.3. W przypadku wykrycia przekroczenia przepisów zawartych w pkt. 7.5.1. w momencie gdy piłka jest martwa i nie było fragmentu meczu z piłką żywą i przekroczeniem przepisów zawartych w pkt. 7.5.1., Komisarz PLK niezwłocznie informuje o tym fakcie sędziów boiskowych. Sędzia główny nakazuje dokonanie stosownej zmiany zawodników.
- 7.6. Spikerem jest każda osoba używająca nagłośnienia w hali przed, podczas i po meczu. Wszyscy spikerzy muszą posiadać licencję spikera wydaną przez PLK. Spiker jest zobowiązany do przekazywania podstawowych informacji o wydarzeniach meczu (prezentacja, zmiany, zdobyte kosze, faule). Spiker nie może inicjować dopingów, uczestniczyć w skandowaniu haseł, wykazywać braku obiektywizmu, a także komentować lub wyprzedzać decyzji sędziów i Komisarza PLK. Spiker

nie może odmówić przekazania komunikatu, jeśli nakazuje mu to Komisarz PLK. Spiker musi używać oficjalnych nazw drużyn i nazwisk w brzmieniu występującym w bazie statystycznej.

- 7.7. Oprawa muzyczna meczu nie może zakłócać przebiegu gry. Użycie systemu nagłośnienia do oprawy muzycznej lub zachęcania do dopingu przez spikera 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 dozwolone są wyłącznie klipy dźwiękowe, ale tylko takie, które nie mają charakteru złośliwego lub prowokacyjnego. Ponadto dozwolone jest używanie krótkich wstawek muzycznych po zdobytym koszu oraz w początkowej fazie akcji (do momentu, w którym piłka przekroczy linię środkową boiska).
- 7.8. W przypadku obecności w hali ekranów telewizyjnych jest absolutnie zakazane prezentowanie na nich powtórek akcji i narad drużyn podczas przerw na żądanie trenerów.
- 7.9. Moperzy i statystycy nie mogą podczas meczu demonstrować zachowań nieobiektywnych, kibicować drużynie, prowadzić dopingu, przeszkadzać słowami lub gestami w grze rywalom. To ostatnie dotyczy także maskotek klubowych i zespołów tanecznych występujących podczas meczu, kiedy znajdują się w Strefie 0.
- 7.10. Komisarz PLK jest uprawniony do zmiany obsady stolika sędziowskiego, spikera i moperów, nawet w trakcie meczu, jeśli uzna to za konieczne.
- 7.11. Zawodnicy, trenerzy i osoby towarzyszące drużynie nie mogą niszczyć, a także przesuwać i przenosić bez zgody organizatora meczu elementów wyposażenia hali. W przypadku uszkodzeń mienia lub środków trwałych dokonanych przez zawodników, trenerów lub osoby towarzyszące drużynie gości, koszty napraw ponosi klub gości.

8. PO MECZU

- 8.1. Komisarz PLK przed opuszczeniem hali jest zobowiązany do:
 - 8.1.1. Sprawdzenia prawidłowości ewentualnej procedury protestowej.
 - 8.1.2. Złożenia podpisu na protokole meczu po tym, jak wszystkie zapisy zostały dokonane, a swój podpis złożył sędzia główny.
 - 8.1.3. Zapewnienia właściwej dystrybucji kopii protokołu.
 - 8.1.4. Potwierdzenia podpisem wypełnionego Raportu Marketingowego z meczu.
 - 8.1.5. Potwierdzenia podpisem wypełnionego Raportu Medialnego z meczu.
- 8.2. Komisarz PLK opuszcza halę dopiero po tym, jak opuścili ją sędziowie oraz drużyna gości.
- 8.3. Klub jest zobowiązany do przesłania do PLK za pomocą systemu ESOR w ciągu 1 godziny po zakończeniu meczu skanów następujących dokumentów:
 - 8.3.1. protokołu meczu
 - 8.3.2. załącznika do protokołu meczu
 - 8.3.3. końcowego arkusza statystycznego
 - 8.3.4. Raportu Medialnego
 - 8.3.5. Raportu Marketingowego
 - 8.3.6. Raportu Parytetów Reklamowych
 - 8.3.7. raportu biletowego (najpóźniej w pierwszy dzień roboczy po meczu)

9. REJESTRACJA MECZU NA WIDEO

- 9.1. Mecz PLK będzie rejestrowany przez operatora kamery, za pomocą kamery wideo, która zostanie umiejscowiona na trybunie naprzeciw stolika sędziowskiego (na przedłużeniu linii środkowej), w miejscu umożliwiającym rejestrację zachowań osób w strefie ławki drużyny, zapewniającym dobrą widoczność, niezależnie od zachowań publiczności i gwarantujące stabilność obrazu.
- 9.2. Stanowisko powinno być wyposażone w kamerę cyfrową.
- 9.3. Zapis wideo meczu musi się charakteryzować klarowną wizją i fonią, bez dodatkowych znaczników

na ekranie (czysty obraz). Mecz powinien być zarejestrowany bez przerw od 30 minut przed rozpoczęciem meczu do momentu opuszczenia Strefy 0 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. Kadr kamery powinien podczas gry obejmować zegar 24 sekund i zegar czasu gry znajdujące się nad koszem. 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.

- 9.4. Najpóźniej 60 minut po zakończeniu meczu organizator dostarczy zapis meczu z kamery w postaci pliku komputerowego w formacie AVI, MOV, MP4, MPEG WMV w dwóch egzemplarzach: kierownikowi drużyny gości i Komisarzowi PLK.
- 9.5. Zapis meczu, w formacie zgodnym z pkt. 9.4., zostanie umieszczony na serwerze FTP wskazanym przez PLK w oddzielnej instrukcji przed rozpoczęciem sezonu najpóźniej do godziny 12.00 w kolejnym dniu po rozegraniu meczu. Jeśli mecz był rejestrowany w celu emisji przez stację TV inną niż oficjalny partner telewizyjny PLK, organizator meczu jest zobowiązany dostarczyć tą samą drogą i w tym samym terminie także pełny zapis meczu dokonany przez stację TV.
- 9.6. Jeśli drużyna gości wyraża życzenie nagrywania meczu własną kamerą, organizator jest zobowiązany udostępnić dogodnie miejsce do takiego nagrania.

10. STATYSTYKI

- 10.1. Organizator zapewni co najmniej dwuosobowy zespół statystyków, który przeprowadzi obserwacje statystyczne meczu PLK z odpowiedniego stanowiska zgodnego z zapisami Zasad Wyposażenia Hali. Co najmniej jeden z tych statystyków musi posiadać ważną licencję PLK.
- 10.2. Komisarz PLK jest zobowiązany do zapewnienia, aby końcowy wydruk statystyczny w pełni zgadzał się z protokołem meczu pod względem liczby fauli, punktów i faktu występu zawodnika.
- 10.3. Wydrukowane arkusze ze statystykami po każdej kwarcie są udostępniane niezwłocznie w oczekiwanej liczbie kierownikom obu drużyn (najpierw drużyna gości). W przypadku transmisji telewizyjnej po każdej kwarcie statystyki w dwóch egzemplarzach powinny zostać dostarczone komentatorom. Po drugiej kwarcie arkusze należy roznieść na miejscach prasowych, a po czwartej kwarcie udostępnić dziennikarzom w odpowiedniej liczbie w sali konferencyjnej. Po jednym arkuszu należy też dostarczyć uczestnikom konferencji prasowej (zawodnikom i trenerom). W razie zapotrzebowania odpowiednia liczba arkuszy musi też zostać dostarczona do pomieszczenia dla VIP.
- 10.4. Wydrukowany arkusz z końcowymi statystykami jest przekazywany po meczu niezwłocznie Komisarzowi PLK. Zeskanowany arkusz jest przesyłany niezwłocznie po meczu do biura PLK.
- 10.5. Techniczne zasady gromadzenia i publikowania statystyk podczas meczu oraz łączności internetowej ze stroną oficjalną PLK są regulowane przez oddzielne instrukcje, które zostaną udostępnione klubom przed rozpoczęciem sezonu przez podmiot, z którym PLK zawrze umowę na te usługi.
- 10.6. W przypadku stwierdzenia znaczących rozbieżności pomiędzy stanem faktycznym a zapisem statystycznym wykonanym przez statystyków, PLK zastrzega sobie prawo nałożenia na klub kary administracyjnej lub cofnięcia licencji statystyka.

11. BEZPIECZEŃSTWO

- 11.1. Organizator zapewni wystarczającą ochronę wyspecjalizowanej agencji. Obowiązkiem organizatora i agencji jest zapewnienie bezpieczeństwa drużynom, sędziom, komisarzowi PLK, przedstawicielom władz sportowych i widzom oraz zapewnienie porządku przed, w czasie i bezpośrednio po zawodach w zakresie wynikającym z powszechnie obowiązujących przepisów prawa. Bezpieczeństwo ww. uczestnikom meczu musi być zapewnione do momentu opuszczenia parkingu przy hali przez sędziów, Komisarza PLK i drużynę gości.
- 11.2. Organizator zapewni, że w żadnym momencie przed meczem, podczas meczu i po meczu

(do opuszczenia boiska przez komisarza, drużyny i sędziów) nie dojdzie w obrębie hali i parkingu wokół niej do bójek i innych aktów przemocy.

- 11.3. Organizator zapewni właściwą ochronę autobusu drużyny gości i sędziów od momentu wjazdu na parking pod halą do momentu wyjazdu z parkingu, jednak nie dłużej niż 60 minut po zakończeniu meczu.
- 11.4. Organizator zapewni, że w szatni sędziowskiej przebywać będą tylko sędziowie boiskowi i Komisarz PLK.
- 11.5. Organizator wyznaczy Strefę 0. Jest to obszar wokół boiska, obejmujący także ławki drużyn i stolik sędziowski, w którym znajdować się mogą tylko:
 - 11.5.1. zawodnicy w strojach, trenerzy, osoby towarzyszące drużynom i zawodnicy niebędący w składzie drużyny (z licencjami PLK)
 - 11.5.2. sędziowie boiskowi i stolikowi w strojach, spiker, statystycy oraz komisarz PLK (z licencjami PLK)
 - 11.5.3. zespół taneczny i maskotka w strojach – wyłącznie podczas przerw na żądanie i przerw między kwartami
 - 11.5.4. osoby wyposażone w specjalne akredytacje wydane przez klub z czytelnym oznaczeniem „Strefa 0”, z nazwiskiem i zdjęciem.
- 11.6. Organizator wyznaczy Strefę 1. Jest to obszar obejmujący bezpośrednio otoczenie szatni sędziów i zawodników, a także drogi prowadzące do nich na boisko i z niego. Znajdować się w nich mogą tylko:
 - 11.6.1. osoby uprawnione do przebywania w Strefie 0
 - 11.6.2. dodatkowe osoby wyposażone w specjalne akredytacje wydane przez klub z czytelnym oznaczeniem „Strefa 1”, nazwiskiem i zdjęciem.
- 11.7. W Strefach 0 i 1 mogą przebywać wyłącznie zawodnicy i sędziowie w strojach oraz posiadacze licencji lub właściwej akredytacji z nazwiskiem i zdjęciem.
- 11.8. Na boisku i w strefie dwóch metrów wokół niego (włączając strefy ławek) przez cały czas trwania meczu i po meczu aż do opuszczenia boiska przez zawodników i sędziów 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.
- 11.9. Organizator meczu jest zobowiązany wyznaczyć strefę dla akredytowanych mediów i ustalić wspólnie z agencją ochrony warunki poruszania się akredytowanych mediów w obrębie hali. Informacje w tym zakresie przedstawiciel klubu gospodarza przekazuje komisarzowi podczas odprawy przedmeczowej.
- 11.10. Boisko musi być odseparowane i zabezpieczone w taki sposób, aby w żadnym wypadku nie było możliwe wtargnięcie osób nieupoważnionych do przebywania w strefie 0 (niewymienionych w pkt. 11.5.) na pole gry. Osoby nieupoważnione nie mogą przed meczem, podczas meczu i po meczu (do opuszczenia boiska przez drużyny i sędziów) znaleźć się w obrębie boiska, z wyjątkiem konkursów organizowanych podczas przerw.
- 11.11. 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.
- 11.12. Widzowie nie mogą przed meczem, podczas meczu i po meczu (do opuszczenia boiska przez drużyny i sędziów) rzucać na boisko żadnych przedmiotów.
- 11.13. Widzowie nie mogą wznosić okrzyków rasistowskich i nazistowskich, kolportować ulotek i eksponować hasła o treści rasistowskiej i nazistowskiej.
- 11.14. Widzowie nie mogą wznosić okrzyków, kolportować ulotek i eksponować hasła obrażających lub godzących w dobre imię PLK, PZKosz, sędziów, Komisarza PLK, innej drużyny PLK lub PZKosz lub

wulgarnych w swojej treści.

- 11.15. Widzowie nie mogą wznosić okrzyków i eksponować haseł niezwiązanych w swojej treści z meczem, z wyjątkiem zaakceptowanych przez Komisarza PLK transparentów o treściach pozytywnych lub charytatywnych. W razie wątpliwości o dopuszczeniu lub niedopuszczeniu transparentu decyduje Komisarz PLK.
- 11.16. Widzowie nie mogą uszkadzać elementów wyposażenia hali. W przypadku uszkodzeń mienia lub środków trwałych dokonanych przez zawodników, trenerów, osoby z akredytacjami, grupę kibiców rekomendowanych przez klub gości lub osoby korzystające z bezpłatnych biletów przysługujących klubowi gości, koszty napraw ponosi klub gości.

12. OFICJALNE MECZE SPARINGOWE

- 12.1. Mecz sparingowy (towarzyski) z udziałem co najmniej jednej drużyny PLK jest traktowany jako oficjalny, jeśli odbywa się przy udziale publiczności.
- 12.2. Przy organizacji oficjalnego meczu sparingowego należy stosować co najmniej następujące zasady:
 - 12.2.1. mecz musi być rozgrywany według Oficjalnych Przepisów Gry w Koszykówkę
 - 12.2.2. mecz musi być rozegrany w hali spełniającej wymogi przewidziane co najmniej dla 2 Ligi Mężczyzn
 - 12.2.3. mecz musi być protokołowany na oficjalnym druku PLK, a protokół musi zostać udostępniony PLK na wniosek PLK
 - 12.2.4. mecz musi być sędziowany przez sędziów boiskowych wyznaczonych przez Wydział Sędziowsko-Komisarski PLK, przy zachowaniu stawek ustalonych przez PZKosz dla meczów towarzyskich z udziałem klubu PLK
 - 12.2.5. o obecności komisarza wyznaczonego przez Wydział Sędziowsko-Komisarski PLK decyduje klub organizujący mecz
- 12.3. Przewinienia dyscyplinarne popełnione podczas i w związku z oficjalnym meczem sparingowym podlegają procedurom przewidzianym w Regulaminie Dyscyplinarnym PZKosz.
- 12.4. W przypadku meczu bez udziału publiczności zasady przeprowadzenia meczu i udziału sędziów ustalają między sobą zainteresowane kluby.

13. POSTANOWIENIA KOŃCOWE

- 13.1. Kary za nieprzestrzeganie zapisów Zasad Rozgrywania Meczów są ujęte w Liście Opłat, Kar i Kaucji, wydanej przez PLK.