



Regulamin Zawodów Ligi Koszykówki CNBA

1. Informacje podstawowe

1.1. Celem Ligi Koszykówki CNBA, zwanej dalej „CNBA”, jest:

- stworzenie odpowiednich warunków do czynnego wypoczynku i odnowy sił psychofizycznych jej uczestników
- popularyzacja koszykówki, jako dyscypliny posiadającej w województwie łódzkim głębokie tradycje i szereg znaczących sukcesów, zarówno klubowych, jak i indywidualnych
- promowanie aktywności fizycznej wśród wszystkich grup społecznych
- promowanie rywalizacji sportowej w duchu fair-play
- integracja uczestników (zawodników, trenerów, sędziów, kibiców)
- pokazywanie i dzielenie się dobrymi praktykami w zarządzaniu, organizowaniu, przeprowadzaniu imprez sportowych, zrzeszających kilkuset uczestników w każdej edycji
- propagowanie łodzi i regionu na arenie ogólnopolskiej

1.2. Organizatorem Ligi Koszykówki CNBA jest Stowarzyszenie Centralnego Nurtu Basketu Amatorskiego, z siedzibą w Łodzi przy ul. Północnej 36. (tel. +48 502 202 254; mail: koordynator@cnba.pl ; www.cnba.pl)

1.3. Za organizację rozgrywek odpowiadają Michał Pietrakiewicz (komisarz ligi), Piotr Ciesielski (koordynator rozgrywek) oraz Dariusz Kiedrzyński, zwani dalej „Organizatorami” lub inne osoby, wyznaczone przez Zarząd Stowarzyszenia CNBA.

1.4. Rozgrywki CNBA odbywają się:

- w dwóch edycjach w każdym roku: jesiennej (wrzesień/październik – grudzień/styczeń) oraz wiosennej (luty/marzec – maj)
- trzy razy w tygodniu: we wtorki, środy i czwartki
- mecze rozpoczynają się o godzinach: 18:30, 19:40, 20:50, jednocześnie na dwóch lub trzech sektorach
- w przypadku przyjęcia do ligi więcej niż 48 drużyn, niektóre mecze III i IV ligi mogą być rozgrywane w innych terminach
- daty i godziny rozgrywania spotkań mogą zostać nieznacznie zmienione ze względów sanitarno-epidemicznych i/lub możliwości korzystania z hali

- 1.5. Miejscem rozgrywania zawodów jest hala sportowa KS Społem Łódź przy ul. Północnej 36. Organizator może zdecydować o rozgrywaniu Meczu Finałowego Superligi oraz Meczu Gwiazd CNBA w innym miejscu.
- 1.6. Rozgrywki odbywają się według terminarza, opublikowanego przez Organizatora na stronie internetowej CNBA każdorazowo na 1-2 tygodnie przed inauguracją danej edycji.

2. Drużyny

- 2.1. W rozgrywkach biorą udział drużyny, podzielone na pięć ligi– Superligę, I ligę, II ligę, III ligę oraz IV ligę. Limit drużyn Organizator podaje każdorazowo do wiadomości na stronie internetowej.
- 2.2. Zgłoszenia drużyn do rozgrywek przyjmuje Organizator drogą mailową i/lub telefoniczną.
- 2.3. Pierwszeństwo przyjęcia do ligi mają drużyny, które występowały w niej w poprzedniej edycji (przy zachowaniu wszystkich terminów prawidłowego zgłoszenia oraz przy braku zaległości finansowych względem Stowarzyszenia CNBA). Nowe zespoły przyjmowane są w kolejności zgłoszeń, zgodnie z liczbą wolnych miejsc.
- 2.4. Za prawidłowe zgłoszenie uznaje się przekazanie Organizatorom chęci uczestnictwa w rozgrywkach ligi CNBA oraz dokonanie wpłaty pełnej kwoty wpisowego na konto CNBA lub gotówką do organizatorów
- 2.5. Drużyna biorąca udział w rozgrywkach zobowiązuje się do wpłaty wpisowego. Jego wysokość Organizator podaje przed każdą edycją w osobnym załączniku do Regulaminu.

Pełna kwota wpisowego powinna zostać wpłacona gotówką w biurze zawodów lub przelewem na konto Stowarzyszenia CNBA najpóźniej w ostatnim dniu zapisów do ligi.

- 2.6. Kwota wpisowego ulega zwiększeniu na skutek:
 - 2.6.1. Fauli technicznych i dyskwalifikujących, otrzymanych przez zawodników danej drużyny, zgodnie z niniejszym regulaminem w punkcie „kary dyscyplinarne” (punkt 7.4)
 - 2.6.2. Dopisywania zawodników do karty zgłoszenia w trakcie rozgrywek (30zł za każdego dopisanego zawodnika)
 - 2.6.3. Transferów zawodników między drużynami (30zł za każdego dopisanego w wyniku transferu zawodnika)
 - 2.6.4. Wypożyczenia od Organizatorów koszulek meczowych, w przypadku braku posiadania przez zawodników koszulek w jednolitym kolorze z numerami (30zł za sztukę lub 150zł za komplet dla drużyny)
- 2.7. Drużyna może liczyć maksymalnie 14 zawodników uprawnionych do gry oraz trenera/opiekuna. Skład drużyny powinien zostać podany Organizatorowi najpóźniej 24 godziny przed rozegranie pierwszego meczu w danej edycji (poprzez przesłanie skanu lub zdjęcia Karty Zgłoszenia Drużyny na adres koordynator@cnba.pl). Oryginał Karty Zgłoszenia wraz z podpisami zawodników, należy dostarczyć do Biura Zawodów przed rozegranie pierwszego meczu danej drużyny.

2.8. Dopisywanie do składu zawodników w późniejszym terminie jest możliwe wyłącznie w sytuacji, gdy pozostają wolne miejsca w Karcie Zgłoszenia Drużyny i związane jest z opłatą, opisaną niniejszym regulaminem w punkcie 2.6.2 i 2.6.3. Aby zawodnik był uprawniony do gry w danym meczu, musi zostać zgłoszony do drużyny nie później niż 24 godziny przed jego rozpoczęciem (poprzez wysłanie maila na adres koordynator@cnba.pl).

3. Zawodnicy

3.1. Zawodnikami ligi CNBA mogą być osoby obojga płci, zamieszkujące na stałe lub czasowo na terenie województwa łódzkiego.

3.2. W przypadku zawodników, którzy nie ukończyli 18. roku życia, niezbędne jest dostarczenie Organizatorowi pisemnej zgody rodzica lub opiekuna prawnego na udział dziecka w lidze CNBA. Zgoda ta musi zostać przekazana Organizatorowi przed pierwszym meczem danego zawodnika.

3.3. W danej drużynie CNBA może występować maksymalnie:

3.3.1. Dwóch (2) zawodników, grających w męskich rozgrywkach seniorskich Polskiego Związku Koszykówki (PLK, I LM, II LM) – dotyczy Superligi CNBA

3.3.2. Jeden (1) zawodnik, grający w męskich rozgrywkach seniorskich Polskiego Związku Koszykówki (PLK, I LM, II LM) – dotyczy pozostałych poziomów rozgrywkowych CNBA

3.4. Za zawodnika występującego w rozgrywkach PZKosz uznaje się zawodnika, który w danym sezonie wystąpił (wszedł na boisko) w co najmniej jednym meczu ligowym PZKosz (rozgrywki seniorskie). Status ten, zawodnik traci dopiero wraz z rozpoczęciem kolejnej edycji jesiennej (nowy sezon) CNBA.

3.5. Każdy uczestnik przystępując do rozgrywek podpisuje Kartę Zgłoszenia drużyny. Podpis ten oznacza akceptację Regulaminu Zawodów Ligi CNBA. Każdy uczestnik zobowiązany jest do zapoznania się z niniejszym regulaminem, jak również z terminarzem rozgrywek i Oficjalnymi Przepisami Gry w Koszykówkę. Nieznajomość tych dokumentów nie zwalnia z obowiązku przestrzegania zapisów w nich zawartych.

3.6. Zawodnik jest uprawniony do gry, jeżeli spełnił łącznie poniższe warunki:

- został wpisany do Karty Zgłoszenia drużyny
- złożył podpis na Karcie Zgłoszenia
- złożył podpis na oświadczeniu o stanie zdrowia, pozwalającym na udział w lidze CNBA oraz o uczestnictwie w rywalizacji na własną odpowiedzialność
- w przypadku zawodników niepełnoletnich, dostarczył Organizatorowi zgodę rodzica lub opiekuna prawnego
- nie jest zawieszony ani odsunięty od gry w związku z karami dyscyplinarnymi

3.7. Zawodnik jest uprawniony do gry w fazie play-off i w fazie barażowej, jeżeli spełni powyższe warunki, a także wystąpił (lub w przypadku walkowera był gotowy do gry) w co najmniej jednym meczu fazy zasadniczej.

- 3.8. Zawodnik może zmienić drużynę w trakcie trwania edycji jedynie do zakończenia piątej kolejki fazy grupowej. Za transfer pobierana jest opłata, opisana w niniejszym regulaminie (punkt 2.6.3). Każdy zawodnik może zmienić drużynę tylko 1 raz w danej edycji.
- 3.9. Zawodnicy oraz trener przystępując do meczu powinni posiadać dokument tożsamości ze zdjęciem (dowód osobisty, prawo jazdy, paszport, legitymacja szkolna lub studencka). Dokument ten powinien zostać przedstawiony na każde żądanie Organizatora lub sędziego głównego przed, w trakcie lub po zakończeniu meczu. O sprawdzenie dokumentów poprosić może także kapitan drużyny przeciwnej, jeśli ma wątpliwości, co do zgodności stanu faktycznego z nazwiskami wpisanymi do protokołu (kontrola dokonuje w takim przypadku Organizator lub sędzia główny).

4. System rozgrywek

- 4.1. Rozgrywki toczą się w pięciu ligach – Superliga, I liga II liga, III liga (po 10 drużyn w każdej) oraz IV liga (w zależności od liczby zgłoszonych drużyn).
- 4.2. W przypadku nieprzystąpienia do kolejnej edycji drużyny, która powinna występować w lidze innej niż najniższa, konieczne jest przeniesienie drużyn z niższych lig, aby zapełnić ligę, w której powstał vacat.
- 4.2.1. Pierwszeństwo do takiego przeniesienia mają drużyny z niższej ligi, które grały w barażach o awans, ale go nie wywalczyły.
- 4.2.2. W dalszej kolejności, prawo do przeniesienia do ligi wyższej mają drużyny, które spadły z niej w poprzedniej edycji.
- 4.2.3. W przypadku wyczerpania się listy drużyn z poprzednich punktów, gdy żadna z nich nie wyraża zgody na przeniesienie do ligi wyższej, Organizator ma prawo zaprosić do gry w danej lidze zespół według własnego uznania.
- 4.3. We wszystkich ligach, drużyny klasyfikowane są w tabeli fazy zasadniczej według Oficjalnych Przepisów Gry w Koszykówkę.
- 4.4. Superliga, I liga, II liga, III liga
- 4.4.1. W fazie zasadniczej drużyny grają będą systemem „każdy z każdym” (9 kolejek)
- 4.4.2. Cztery najlepsze drużyny w tabeli po fazie zasadniczej, grają w fazie play-off mecze półfinałowe w parach: 1-4, 2-3. Pokonani tych meczów grają o 3. miejsce, natomiast zwycięzcy spotykają się w Wielkim Finale CNBA (Superliga) lub w Meczu Finałowym danej ligi.
- 4.4.3. Drużyny z miejsc 5-10 rozgrywają mecze o poszczególne miejsca w końcowej tabeli w parach: 5-6, 7-8, 9-10.
- 4.4.4. Zwycięzca Superligi otrzymuje tytuł Mistrza CNBA, zaś zwycięzcy pozostałych ligi awansują do ligi wyższej.
- 4.4.5. Dziesiąty zespół w końcowej tabeli spada do ligi niższej.
- 4.5. IV liga – system rozgrywek w IV lidze Organizatorzy podadzą do wiadomości odrębnym komunikatem, po zamknięciu listy zgłoszeń i ustaleniu liczby drużyn w lidze.
- 4.6. Z uwagi na zmianę systemu rozgrywek począwszy od 54. edycji (przejście na 4 ligi po 10 drużyn oraz IV ligę), podział drużyn na ligi do 54. edycji zostaje dokonany zgodnie z Regulaminem 53. Edycji CNBA oraz informacją, podaną na stronie internetowej CNBA

4.7. Faza barażowa - o miejsca w poszczególnych ligach mecze rozgrywają:

- 9. drużyna ligi wyższej – 2. drużyna ligi niższej
- 8. Drużyna ligi wyższej – 3. drużyna ligi niższej

5. Przepisy gry

5.1. Mecze ligi CNBA rozgrywane są według Oficjalnych Przepisów Gry w Koszykówkę, wydanych przez FIBA / PZKosz, z uwzględnieniem zmian, wprowadzonych przez Organizatora.

5.1.1. W niniejszym punkcie regulaminu uwzględniono zmiany wprowadzone przez Organizatora. We wszystkich pozostałych kwestiach, wiążące są Oficjalne Przepisy Gry w Koszykówkę.

5.1.2. Mecz finałowy Superligi rozgrywany jest w całości według Oficjalnych Przepisów Gry w Koszykówkę i nie mają w nim zastosowania zmiany, zamieszczone poniżej.

5.2. Mecze ligi CNBA prowadzone są przez 2 sędziów boiskowych, którym asystuje statystyk, pełniący również obowiązki mierzącego czas gry.

5.2.1. Obsady sędziowskie na mecze ligi koszykówki CNBA ustala Wydział Sędziowski Łódzkiego Związku Koszykówki lub Organizator. Obsada na mecz finałowy Superligi dokonywana jest przez Organizatora.

5.2.2. Organizatorzy mogą zezwolić na prowadzenie meczu przez 3 sędziów boiskowych, jeśli przemawiają za tym względy sportowe lub szkoleniowe.

5.2.3. W przypadkach losowych (np. kontuzja sędziego) możliwe jest rozegranie meczu przy obecności 1 sędziego boiskowego.

5.2.4. Sędziowie mają obowiązek prowadzić zawody zgodnie z Oficjalnymi Przepisami Gry w Koszykówkę oraz niniejszym Regulaminem Zawodów Ligi CNBA

5.2.5. Sędziowie odpowiadają za prawidłowy przebieg meczu od momentu ich pojawienia się na boisku, co powinno nastąpić najpóźniej 5 minut przed rozpoczęciem spotkania. Zatwierdzenie i podpisanie przez sędziego głównego protokołu meczu, kończy związek sędziów ze spotkaniem.

5.2.6. Sędziowie / statystyk mają obowiązek opisać w protokole każdy faul techniczny, dyskwalifikujący, dyskwalifikację w wyniku otrzymania dwóch fauli technicznych lub niesportowych, jak również każdy przypadek niesportowego zachowania członków drużyny lub osób towarzyszących, który w opinii sędziów wymaga interwencji Organizatora.

5.3. Czas gry

5.3.1. Mecze ligi CNBA składają się z 4 kwart po 10 minut każda

5.3.2. Przerwa między I a II oraz między III a IV kwartą trwa 1 minutę, natomiast między II a III kwartą – 5 minut.

5.3.3. Czas zatrzymywany jest jedynie:

- na przerwy na żądanie (zegar należy zatrzymać, gdy sędzia zagwiżdże na przerwę, natomiast włączyć, gdy piłka znajdzie się w dyspozycji zawodnika, wznawiającego grę lub wykonującego rzuty wolne)
- po wyraźnej sygnalizacji sędziego (np. kontuzja zawodnika)
- ostatnie 10 sekund pierwszej, drugiej i trzeciej kwarty, zgodnie z Oficjalnymi Przepisami Gry w Koszykówkę
- ostatnie 2 minuty meczu, zgodnie z Oficjalnymi Przepisami Gry w Koszykówkę

5.4. Czas akcji

5.4.1. Pomiar czasu akcji dokonywany jest przez sędziów boiskowych.

5.4.2. Gdy w ocenie sędziów drużyna zbyt długo rozgrywa piłkę, powinni oni głośno zakomunikować, że do końca akcji pozostało 10 sekund. Następnie powinni ponowić komunikat, gdy pozostanie 5 sekund. Jeśli w tym czasie nie nastąpi rzut do kosza, arbiter przerywa grę i odgwizduje błąd przekroczenia czasu akcji.

5.5. Przerwa na żądanie

5.5.1. Przerwa na żądanie trwa 30 sekund.

5.5.2. Każda drużyna może poprosić o 2 przerwy na żądanie w każdej połowie meczu.

5.5.3. Prośbę o przerwę powinien skierować trener do sekretarza zawodów. W przypadku, gdy drużyna nie ma trenera lub z różnych względów nie może on pełnić swojej funkcji, o przerwę może poprosić którykolwiek ze zawodników.

5.6. Wynik nierozstrzygnięty i seria rzutów wolnych

5.6.1. Jeżeli po zakończeniu czwartej kwarty meczu, wynik jest nierozstrzygnięty, zarządza się serię rzutów wolnych w celu ustalenia wyniku końcowego.

5.6.2. Procedura przeprowadzenia serii rzutów wolnych:

- sędzia główny w obecności kapitanów przeprowadza losowanie (np. poprzez podrzut monetą). Kapitan drużyny, która wygrywa losowanie, ma prawo dokonać wyboru kosza, na który zostanie wykonana cała seria rzutów wolnych LUB wyboru drużyny, która będzie rozpoczynać serię. Kapitan drużyny przeciwnej dokonuje wyboru jako drugi.

- kapitanowie obu drużyn przedstawiają sędziemu sekretarzowi listę 5 graczy, którzy wykonywać będą rzuty wolne (mogą to być zawodnicy, uprawnieni do gry na zakończenie czwartej kwarty, czyli wpisani do protokołu meczowego oraz nie będący zawodnikami wykluczonymi lub zdyskwalifikowanymi; nie ma znaczenia, czy dany zawodnik znajdował się na boisku, ani nawet, czy w ogóle w danym meczu wszedł na boisko)

- każda drużyna wykonuje 5 rzutów wolnych

- rzuty wolne wykonywane są naprzemiennie przez oba zespoły

- należy dokończyć wykonywanie rzutów wolnych, nawet gdy końcowy wynik jest już rozstrzygnięty

- jeżeli po wykonaniu 5 rzutów wolnych przez każdą z drużyn, wynik jest w dalszym ciągu remisowy, należy kontynuować rzuty, zgodnie z zasadą „nagłej śmierci”, a zatem po 1 serii rzutów. Wykonują je ci sami zawodnicy i w tej samej kolejności, w jakiej rozpoczęli serię rzutów wolnych

- jeżeli drużyna kończy mecz w składzie mniejszym niż 5-osobowy, należy kontynuować wykonywanie rzutów wolnych w kolejności ich wcześniejszego wykonywania (np. przy 4 zawodnikach uprawnionych do gry, piąty rzut wykonuje gracz, który rozpoczął serię, szósty rzut – zawodnik rzucający jako drugi itd.)

- drużyna, która wygra serię rzutów wolnych, uznana jest za zwycięzcę meczu. Wszystkie celne rzuty wolne należy uwzględnić w wyniku końcowym (wszystkie rzuty wolne, zarówno celne, jak i niecelne, należy uwzględnić w statystykach meczu)

5.7. Drużyna

5.7.1. W protokole meczowym wpisanych może być maksymalnie 12 zawodników i tylu może wystąpić w danym meczu.

5.7.2. Jeśli drużyna ma wpisanych do protokołu mniej niż 12 zawodników, to może dopisać do niego spóźnionych graczy, ale nie później niż do rozpoczęcia trzeciej kwarty.

5.7.3. Jeśli drużyna nie wpisała do protokołu trenera, jego obowiązki pełni kapitan drużyny.

5.7.4. Aby mecz mógł się rozpocząć, drużyna musi posiadać co najmniej 5 zawodników uprawnionych do gry. Czas oczekiwania na skompletowanie drużyny wynosi 10 minut po wyznaczonym terminie rozpoczęcia meczu. W wyjątkowych i uzasadnionych przypadkach Organizator może zdecydować o przedłużeniu tego czasu.

5.7.5. Drużyna musi przystąpić do każdego meczu w jednolitych strojach sportowych. Każdy zawodnik musi mieć numer na koszulce. Dopuszcza się numery od 00 do 99.

W przypadku braku numerów na koszulkach więcej niż jednego zawodnika, zawodnicy ci nie są uprawnieni do gry (dopuszcza się udział w meczu maksymalnie jednego zawodnika bez numeru, grającego jako „0”, pod warunkiem, że posiada on koszulkę w tym samym kolorze, co pozostali gracze jego drużyny). W przypadku braku koszulek w jednolitym kolorze, drużyna nie zostanie dopuszczona do meczu (organizator zapewnia możliwość odpłatnego wypożyczenia koszulek w kolorze białym lub czarnym).

5.8. Mecz przerwany i niedokończony

Jeżeli z przyczyn niezależnych od Organizatora i drużyn, spotkanie zostanie przerwane przed upływem przepisowego czasu i nie zostanie dokończony, Organizator może zdecydować o dokończeniu meczu w innym terminie. Podczas dokończania meczu, wystąpić mogą wyłącznie zawodnicy wpisani do protokołu w pierwotnym terminie spotkania (nawet jeśli byli wtedy nieobecni w hali). Nowy termin rozegrania meczu Organizator poda do wiadomości kapitanom drużyn nie później niż 3 dni przed jego rozegranie.

5.9. Postępowanie w przypadku protestu

5.9.1. Wniesienie protestu należy potwierdzić na protokole zawodów podpisem kapitana drużyny, nie później niż 5 minut po zakończeniu meczu w rubryce do tego przeznaczonej.

5.9.2. Pisemne uzasadnienie protestu należy dostarczyć Organizatorowi w dniu rozgrywania meczu.

5.9.3. Decyzję w sprawie rozpatrzenia protestu podejmuje Organizator po zasięgnięciu opinii zainteresowanych stron, na podstawie niniejszego Regulaminu Zawodów oraz Oficjalnych Przepisów Gry w Koszykówkę.

5.9.4. Decyzja Organizatora jest ostateczna.

6. Przełożenia meczów

Terminy meczów, określone w terminarzu rozgrywek i opublikowane przez Organizatora na stronie internetowej CNBA, mogą być zmienione na prośbę drużyn na dwa sposoby:

6.1. Zamiana terminów pomiędzy dwoma spotkaniami – konieczna jest pisemna zgoda wszystkich (czterech) zainteresowanych drużyn

6.2. Odwołanie spotkania w pierwotnym terminie i wyznaczenie nowej daty przez Organizatora – konieczna jest zgoda przeciwnej drużyny oraz Organizatora (po sprawdzeniu dostępności terminów), a także wpłacenie przez drużynę wnioskującą o przełożenie meczu, kwoty 300zł, stanowiącej koszt dodatkowego wynajmu hali oraz opłacenia sędziów i statystyka.

7. Nagrody

- 7.1. Nagrody drużynowe – Nagrodami rzeczowymi i medalami uhonorowana zostanie drużyna, która zajęła pierwsze miejsce w Superlidze. Drużyny, które zajęły pierwsze miejsca w pozostałych ligach, uhonorowane zostaną okolicznościowymi dyplomami.
- 7.2. MVP – W czasie rozgrywek prowadzona jest w każdej lidze klasyfikacja na najbardziej wartościowego zawodnika. Zwycięzcy klasyfikacji indywidualnych otrzymają nagrody rzeczowe.
 - 7.2.1. Zwycięzcami klasyfikacji na najbardziej wartościowego zawodnika w każdej lidze (Evaluation) zostają zawodnicy, których średnia przydatności na boisku będzie najwyższa. Oblicza się ją za pomocą wzoru matematycznego: suma zdobytych punktów + suma zbiórek + suma asyst + suma przechwyty + suma bloków – suma strat – suma rzutów niecelnych.
 - 7.2.2. Aby być brany pod uwagę w rankingu, zawodnik musi zagrać (lub w razie walkowera być gotowym do gry) w minimum 7 meczach (stan po rozegraniu przez daną drużynę 9 meczów) lub uzyskać do tego czasu w sumie wartość wskaźnika EVAL - minimum 150.
 - 7.2.3. Klasyfikacja obejmuje pierwsze 9 meczów danej drużyny w edycji.
- 7.3. Organizatorzy mogą prowadzić również klasyfikacje w innych kategoriach (np. najlepszy strzelec, najlepszy obrońca itp.) i nagrodzić wyróżniających się w nich zawodników i/lub drużyny.
- 7.4. Wręczenie nagród odbywa się wyłącznie podczas oficjalnej ceremonii, o której poinformuje Organizator (podczas Meczu Finałowego Superligi lub podczas Uroczystego Zakończenia). W przypadku niezgłoszenia się do dekoracji w czasie ceremonii wręczenia nagród i niewskazania przedstawiciela mającego odebrać nagrodę, nagroda przepada na rzecz Organizatora.

8. Kary dyscyplinarne

- 8.1. Jeżeli w drużynie wystąpił zawodnik nieuprawniony do gry w danym meczu (np. niezgłoszony do rozgrywek, zawieszony, grający w koszykówkę „zawodowo” a nie dopuszczony warunkowo do ligi, itd.), wynik meczu należy zweryfikować na przegraną walkowerem (0:20 w punktach kosзовych, 0 punktów meczowych w tabeli).
- 8.2. Organizator może nie dopuścić drużyny do meczu i zweryfikować mecz jako przegrany walkowerem (0:20), jeśli drużyna posiada zaległości finansowe wobec Stowarzyszenia CNBA po ostatecznym terminie wpłaty wpisowego i nie ureguje ich przed rozpoczęciem meczu.
- 8.3. Drużyna zostaje wykluczona z rozgrywek i od nowego sezonu będzie przesunięta do niższej ligi, jeśli trzy mecze danej drużyny zostaną zweryfikowane jako przegrane walkowerem. Wszystkie pozostałe do końca edycji mecze tej drużyny weryfikuje się jako przegrane walkowerem (0:20).
- 8.4. Zawodnicy ukarani faulami technicznymi i dyskwalifikującymi zobowiązani są powiększyć kwotę wpisowego swojej drużyny:
 - 8.4.1. Za każdy faul techniczny dopłata wynosi 30zł
 - 8.4.2. Za każdy faul dyskwalifikujący dopłata wynosi 60zł

- 8.4.3. Dopłata musi być dokonana nie później niż przed rozpoczęciem kolejnego meczu danej drużyny, w którym występuje ukarany zawodnik. W przypadku, kiedy faul techniczny lub dyskwalifikujący został orzeczony w ostatnim meczu w danej edycji, opłata musi zostać uiszczona przed pierwszym meczem kolejnej edycji rozgrywek (konieczność wniesienia opłaty przypisana jest do drużyny, zatem w przypadku, gdy w drużynie zgłoszonej do kolejnej edycji, nie ma zawodnika ukaranego, obowiązek uiszczenia opłaty spoczywa na kapitanie drużyny)
- 8.4.4. W przypadku, gdy zawodnik zobowiązany do uiszczenia opłaty, o której mowa powyżej, nie stawi się na kolejnych 2 meczach, opłata powinna być uregulowana przez kapitana drużyny
- 8.4.5. Drużyna, której zawodnik nie wywiąże się z obowiązku opłaty, o której mowa powyżej, przegrywa swoje mecze walkowerem aż do momentu uregulowania należności
- 8.5. Zawodnik automatycznie zostaje odsunięty od gry w jednym meczu, następującym bezpośrednio po zaistnieniu jednej z poniższych sytuacji:
- 8.5.1. Otrzymanie trzech fauli technicznych w jednej edycji
- 8.5.2. Otrzymanie faula dyskwalifikującego
- 8.5.3. Jeżeli sytuacja, o której mowa powyżej, zaistnieje w ostatnim meczu danej edycji, zawodnik jest odsunięty od gry w pierwszym meczu edycji kolejnej
- 8.6. Niezależnie od kary wymierzonej przez arbitrow przed lub w czasie meczu, a także od kar, wymienionych w powyższych punktach regulaminu, Organizator ma prawo ukarać zawodników lub członków drużyny, a także całą drużynę w przypadkach skrajnie niesportowego zachowania. Do takich zachowań należeć mogą np. naruszenie nietykalności osobistej sędziów lub przeciwników, wulgarne lub prowokacyjne zachowanie względem innych uczestników meczu itd.
- Decyzje, o których mowa powyżej, mogą zostać podjęte na wniosek sędziów, innych drużyn lub wskutek własnej interwencji Organizatorów. Organizatorzy mogą użyć jednej z poniższych kar indywidualnych:
- upomnienie
 - dyskwalifikacja okresowa
 - dożywotni zakaz gry w lidze CNBA
- Drużyna może zostać ukarana:
- upomnieniem
 - przeniesieniem do ligi niższej
 - wykluczeniem z ligi CNBA

9. Postanowienia końcowe

- 9.1. Jeżeli rozgrywki lub poszczególne mecze nie mogą się odbyć w wyznaczonym terminie z przyczyn niezależnych od Organizatora, ma on prawo do ich przełożenia. W związku z taką sytuacją, Organizator nie ponosi jakiegokolwiek odpowiedzialności względem uczestników. O nowym terminie rozegrania meczów, Organizator poinformuje niezwłocznie kapitanów drużyn oraz zamieści informację na stronie internetowej CNBA.
- 9.2. Termin meczu może zostać zmieniony na wniosek jednej z drużyn, jedynie za zgodą przeciwnika, dwóch zespołów, z którymi mecze będą zamienione oraz Organizatora.

- 9.3. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za wartościowe przedmioty pozostawione bez opieki.
- 9.4. Organizator nie ponosi odpowiedzialności w zakresie jakichkolwiek szkód na zdrowiu powyżej kwoty ubezpieczenia.
- 9.5. Drużyny zobowiązane są do zachowania porządku zarówno w hali podczas trwania spotkań, jak i w szatniach po ich zakończeniu. Wszystkie osoby przebywające na boisku lub w strefie ławki drużyny, zobowiązane są do zmiany obuwia przed wejściem na sektor.
- 9.6. Drużyna i osoby z nią związane, winne zniszczenia obiektu lub wyposażenia sali, w której rozgrywane są zawody, zobowiązane będą do powiększenia kwoty wpisowego swojej drużyny o koszty naprawy wyrządzonych szkód.
- 9.7. Osoba pobierająca klucz do szatni jest odpowiedzialna materialnie za jej stan (w szczególności za powstałe zniszczenia) oraz za zwrot klucza po zakończeniu meczu. Wyjątek stanowi wskazanie Organizatorowi osoby winnej powstałych zniszczeń.
- 9.8. Zawodnik lub trener nie jest uprawniony do gry w przypadku, gdy sędzia prowadzący zawody lub Organizator stwierdzi, że jest on pod wpływem alkoholu bądź środków odurzających, posiada broń lub inne przedmioty, mogące stanowić zagrożenie dla innych osób lub zachowuje się w sposób agresywny lub sprzeczny z dobrymi obyczajami.
- 9.9. Organizator oraz sędzia główny mają prawo wyprosić z hali zawodników, trenerów i kibiców, jeśli ich zachowanie zakłóca lub uniemożliwia prowadzenie zawodów.
- 9.10. Na terenie hali sportowej, zawodnicy, trenerzy i kibice zobowiązani są do przestrzegania regulaminu obiektu, w tym w szczególności do zakazu spożywania napojów alkoholowych.
- 9.11. We wszystkich sprawach, których nie opisano w niniejszym regulaminie, decyzje podejmuje Organizator. Posiada on także prawo ostatecznej interpretacji Regulaminu Zawodów w kwestiach spornych.
- 9.12. Organizator zastrzega sobie prawo do dokonywania zmian w Regulaminie Zawodów. Ewentualne zmiany podawane będą do publicznej wiadomości poprzez stronę internetową CNBA.
- 9.13. Niniejszy Regulamin Zawodów CNBA wchodzi w życie z dniem 21 stycznia 2026 roku.

Opracowali:

/-/ Michał Pietrakiewicz – Prezes Stowarzyszenia CNBA

/-/ Piotr Ciesielski – Wiceprezes Stowarzyszenia CNBA