

# Szabályok

## **Minikosárlabdázás szabályai**

### **1. szabály A MINIKOSÁRLABDA**

A minikosárlabda azon gyermekeknek - a kosárlabdasportra épülő - játéka, akik a verseny megkezdésének évében 10 évesek, vagy annál fiatalabbak.

### **2. szabály MEGHATÁROZÁS**

Mindkét csapatnak az a célja, hogy a labdát az ellenfél kosarába dobja, és hogy megakadályozza a másik csapatot a labda megszerzésében, illetve gól (kosár) elérésében, a játék szabályainak megtartása mellett.

### **3. szabály A JÁTÉKTÉR MÉRETEI**

A játéktér téglalap alakú, sík, kemény felületű, akadályoktól mentes terület. Az előírt pályaméret: 28 méter hosszúság, és 15 méter szélesség. Más területű pályán is lehet játszani, de az arányokat be kell tartani. Megfelelő pályaméretek pl.: 26 x 14 m, 24 x 13 m és 20 x 11 m

### **4. szabály A VONALAK**

A minikosárlabda-pálya vonalai a normál kosárlabdapályával azonosak, két eltéréssel:

- a büntetővonal 4,00 méterre van az alapvonalától (nem 5,80-ra!);
- nincs 3 pontos mezőnykosárvonal, vagy-terület

Minden vonalnak 5 cm szélesnek, és tökéletesen láthatónak kell lennie.

#### Módosítás:

- a büntetődobást a büntetőkörnek a gyűrűhöz legközelebb eső pontjáról hajtják végre a játékosok.

### **5. szabály A PALÁNK**

Mindkét palánkot keményfából, vagy megfelelő áttetsző anyagból kell készíteni. Méreteik: vízszintesen 1,20 m, függőlegesen 0,90 m. Felszerelése: A palánk az alapvonalától 1,80 mre helyezkedik el úgy, hogy a gyűrű felső síkja 2,60 m-re van a talaj felett. Az alapvonal mögött legalább 1,00 m szabad helyet célszerű biztosítani.

### **6. szabály A KOSARAK**

A kosár a gyűrűből és a hálóból áll. Mindkét kosárnak 2,60 mre kell lennie a talajtól.

### **7. szabály A LABDA**

A labda gömbölyű, külső felületének anyaga bőrből, műanyagból vagy műbőrből készüljön. Kerületének 68 és 73 cm között, míg súlyának 450 és 500 gramm között kell lennie.

## 8. szabály **TECHNIKAI FELSZERELÉS**

A mini mérkőzéseken a következő technikai felszerelések szükségesek:

- mérkőzés óra;
- hivatalos jegyzőkönyv;
- 1-től 5-ig terjedő számozású táblák, a játékosok hibáinak bemutatására;
- állítható óra a holtidők mérésére;
- nyíl, mellyel a támadás irányát jelzik a feldobás helyett

### Kiegészítés:

- Az utolsó két perc jelzésére alkalmas eszköz. (Tábla, zászló stb.)
- Elektromos vagy kézi eredményjelző tábla

## 9. szabály **A JÁTÉKVEZETŐK**

A mérkőzést két játékvezető vezeti a Szabályoknak megfelelően. Mindkét játékvezető jogosult személyi hibát és szabálysértést itélni, mezőnykosarat vagy büntetődobást megadni vagy megsemmisíteni, illetve büntetéseket végrehajtani.

Kiegészítés: Az alapszakasz mérkőzéseit egy játékvezető is vezetheti.

## 10. szabály **A JEGYZŐ**

A jegyző felelős a jegyzőkönyvért.

Vezeti a folyamatos eredményt, bejegyzi a mezőnykosarokat és a büntetőket, valamint a játékvezető által ítélt személyi hibákat. A hibajelző tábla felemelésével jelzi a játékosok által elkövetett hibák számát.

## 11. szabály **AZ IDŐMÉRŐ**

Az időmérő kezeli a mérkőzésórát, és jelzi a negyedek végét.

## 12. szabály **A CSAPATOK**

Mindkét csapat 10 tagból áll:

- ezek közül 5 fő játékos, 5 pedig cserejátékos.

Játékos a csapatnak az a tagja, aki a pályán van, és játékra jogosult. Egyéb esetben cserejátékos.

Módosítás: A csapat 12 főből áll. A torna minden mérkőzésén másik 12 gyerek nevezhető.

## 13. szabály **AZ EDZŐK**

Az edző a csapat vezetője. Tanácsokat ad a csapatnak a játéktéren kívülről, és cseréli a játékosokat. Munkáját segíti a csapatkapitány, a játékosok egyike.

## 14. szabály **AZ ÖLTÖZÉK**

A csapat minden játékosának azonos színű mezben kell lennie, s a mezen elöl és hátul a megfelelő számokat kell viselnie. A csapatok csak 4-től 15-ig terjedő számokat használhatnak.

Módosítás: Elegendő a hátul feltüntetett szám, bármilyen egy vagy kétjegyű szám lehet.

## 15. szabály

### A JÁTÉKIDŐ

A játékidő két húszperces félidőből áll, a két félidő között tízperces szünettel. Mindkét félidő kékét tízperces szakaszból áll, s a szakaszok között kötelező a két perces pihenő.

Az időmérő csak az alábbi esetekben állíthatja meg a mérkőzésórát:

1. az egyes szakaszok végén;
2. időkéréseknél;
3. amikor egy játékos elkövette az ötödik hibáját vagy kiállították;
4. amikor egy játékos megsérült;
5. ha a játékvezetők így intézkednek

Miután a mérkőzésórát az időmérő megállította, akkor indíthatja el ismét, amikor a labdát először érinti egy pályán lévő játékos:

1. miután feldobáskor az ugró játékos elütötte;
2. oldal-, illetve alapvonalis bedobást követően;
3. sikertelen büntetődobás után

#### Módosítás:

- az órát büntetődobás esetén is meg kell állítani;
- az órát csere esetén is meg kell állítani;

## 16. szabály

### A MÉRKŐZÉS KEZDETE

Minden negyed középkori feldobással kezdődik. A játékvezető bármely két ellenfél játékos között dobja fel a labdát.

A második félidő előtt a csapatok térfelet cserélnek.

A mérkőzésóra akkor indul, mikor a labdát először elüti az egyik ugró játékos.

## 17. szabály

### A FELDOBÁS

Feldobáskor a játékvezető függőlegesen feldobja a labdát két ellenfél játékos között a körök egyikében.

A labdát az egyik vagy mindkét ugró játékosnak el kell ütnie, de csak miután az elérte legmagasabb pontját. Minden más játékosnak a körön kívül kell maradnia addig, amíg a labdát el nem ütik.

Ezen szabályok megszegése esetén a labdát a vétlen csapatnak kell adni határvonalon kívüli bedobásra. Ha mindkét csapat egyszerre követett el szabálysértést, a labdát újra fel kell dobni.

A játékvezető feldobást ítél, amikor:

- ha két vagy több ellenfél játékos a kezét szorosan a labdán tartja
- ha a határvonalon kívülről kerülő labdát utoljára egyszerre érintette két ellenfél játékos
- ha a játékvezető nem tudja eldönteni, ki érintette utoljára a labdát
- ha a labda fennakad a kosár tartóján
- ha a labda véletlenül alulról jut a kosárba

Amikor feldobást ítélnek, azt a legközelebbi körben, a két érintett játékos között kell végrehajtani.

#### Módosítás:

Minden olyan esetben, amikor korábban feldobással folytatódott a játék, most oldalbedobás következik, mégpedig a váltakozó labdabirtoklás szabálya alapján. Az a csapat kapja meg először a labdát, amelyek a félidők, illetve a hosszabbítások(át) **kezdő** feldobás után nem tudta megszerezni azt. A feldobást követően a jegyzőasztalnál nyíllal jelzik, melyik irányban folytatódik a játék, amennyiben feldobás következne.

Továbbra is feldobással kezdődik minden negyed és a hosszabbítások.

## 18. szabály

## A KOSÁR (GÓL) ÉS ÉRTÉKE

A kosár akkor érvényes, amikor az élő labda felülről beesik a kosárba, benne marad vagy keresztülhalad rajta. A mezőnyből dobott kosár értéke 2 pont, míg a büntetőből elért kosár értéke 1 pont. Mezőnyjátékból vagy sikeres utolsó büntetődobás után az ellenfél bedobásával folytatódik a játék, amelyet az alapvonal bármelypontjáról el lehet végezni 5 másodpercen belül.

Megjegyzés: 3 pontos kosár tehát nincs!

## 19. szabály

## A DÖNTETLEN

Ha az elért pontok száma a negyedik szakasz végén mindkét csapatnál azonos, akkor ez a végeredmény, és nem kell hosszabbítani.

Kiegészítés: A mérkőzés végződhet döntetlen eredménnyel. A mérkőzést az a csapat nyeri, amelyik a félidőben több büntetődobást értékesített. A csoportmérkőzések utáni pontegyenlőség esetén a helyezések eldöntése a következő módon történik:

1. a gólkülönbség;
2. a dobott pontok száma;
3. a félidőben értékesített büntetődobások száma;
4. sorsolás;

Abban az esetben, ha az adott mérkőzésen mindenképpen győztest kell hirdetni (helyosztó mérkőzés), a következő dönt:

1. a félidőben értékesített büntetődobások száma;
2. 5 perc hosszabbítás
3. további 5 perces hosszabbítások mindaddig, amíg nincs győztes;

Megjegyzés: "Utolsó két perc" szabály a hosszabbítás(ok)on belül- ld. 36. szabály

## 20. szabály

## A MÉRKŐZÉS VÉGE

A mérkőzés az időmérő mérkőzés végét közlő jelzésére ér véget.

## 21. szabály

## A CSEREJÁTÉKOSOK

Módosítás:

- minden negyedben hat játékos szerepelhet
- a játékosok a negyedben szabadon cserélhetők
- az első negyedben pályára lépett játékosok (5 vagy 6 fő) a második negyedben nem szerepelhetnek
- ha az első negyedben nem történt csere, az a második negyedre nem vihető át
- a harmadik negyedben tetszőleges 5 (vagy 6) játékos játszhat
- a negyedik negyedben nem szerepelhetnek azok a játékosok, akik a harmadikban a pályára léptek
- ha egy csapat 10 játékosal szerepel a mérkőzésen, akkor a a negyedekben nincs lehetősége a cserére még sérülés vagy kipontozódás esetén sem.
- ha egy csapat 11 játékosal szerepel a mérkőzésen, afélidőknek csak egy-egy negyedében van cserelehetősége.
- ha olyan negyedben történik sérülés vagy kipontozódás, amelyben a csapatnak nincs cserelehetősége, a negyedet kevesebb játékosal kell befejezni.
- cserélni bármikor lehet, ha a labda játékon kívül van
- cserélni lehet minden kosár után
- a büntetődobást végrehajtó játékos a sikeres dobás után lehet cserélni

## 22. szabály **HOGYAN JÁTSZANAK A LABDÁVAL**

A minikosárlabdát kézzel játsszák.

A labdát lehet passzolni, dobni vagy vezetni bármely irányban a játékszabályok szabta kereteken belül. Szabálysértés a labdával futni, abba szándékosan belerúgni vagy ökölrel ütni.

A labdát véletlenül lábbal érinteri nem szabálysértés.

## 23. szabály **SZABÁLYSÉRTÉSEK**

A szabálysértés a játékszabályok megszegése, melyért a játékvezető azonnal megállítja a játékot és a labdát határvonalon kívüli bedobásra a vétlen csapatnak adja.

## 24. szabály **A BEDOBÁS**

A játékosnak arról a helyről kell az oldalbedobást a határvonalon kívülről elvégeznie, amelyet a játékvezető megjelölt. A labda birtokbavétele után 5 másodpercen belül be kell dobni a labdát a játéktéren lévő valamelyik másik játékosnak. Amikor a labdát a játéktérre bedobják, a többi játékos egyik testrészével sem kerülhet az alap vagy az oldalvonalak fölé. Ha igen, akkora **bedobást meg kell ismételni**. A játékvezetőnek kezelnie kell a labdát, amikor a bedobást a támadóterfélen végzik el.

Módosítás: A labdát minden bedobásnál kezelteni kell.

## 25. szabály **A JÁTÉKOS HELYZETE**

A játékos helyzetét az határozza meg, hogy hol érinti a talajt., illetve ha a játékos a levegőben van, akkor az, hogy hol érintette utoljára a talajt. Ez érvényes a pálya vonalaira is.

## 26. szabály **HATÁRVONALON KÍVÜLI JÁTÉKOS**

A játékos a határvonalon kívül van, mikor érinti a talajt a határvonalakon vagy azon kívül.

A labda határvonalon kívül van, ha érint egy játékost, a talajt vagy bármilyen más tárgyat beleértve a palánktartót és a palánk hátulját - a határvonalakon vagy azokon kívül.

A labdát a határvonalon túlra juttatni szabálysértés, melynek büntetése, hogy a labdát az ellenfél kapja meg határvonalon kívüli bedobásra.

Ha a játékvezető nem tudja eldönteni, melyik csapat játékosa érintette a labdát utoljára mielőtt az a határvonalon kívüire került, feldobást kell ítélni.

## 27. szabály **A SARKAZÁS**

A játékos, aki álló helyzetben kapja meg a labdát vagy a labda megszerzése után áll meg szabályosan, sarkazhat. Egy játékos akkor sarkaz, amikor a labdát fogva, ugyanazzal a lábával-amelyet lépőlábnak nevezünk - egyszer vagy többször tetszőleges irányba ellép, miközben a másik lábát-melyet támaszlábnak nevezünk- annak érintkezési pontján a talajon tartja.

## 28. szabály

### **ELŐREHALADÁS A LABDÁVAL**

A labdás játékos bármilyen irányba haladhat a következő határokon belül:

- az a játékos, aki állva kapta meg a labdát, bármely lábát használhatja támaszlábnak
- az a játékos, aki mozgás közben fogja meg a labdát vagy labdavezetést fejez be, megállhat vagy elengedheti a labdát. Mindkét lába csak egyszerre egyszer érintheti a talajt
- a játékos, aki állva kapta meg a labdát vagy labdavezetést fejezett be és fogja a labdát:
- kosárra dobáshoz vagy passzoláshoz felemelheti a támaszlábát vagy felugorhat, de a labdának el kell hagynia a kezét, mielőtt az egyik vagy mindkét lába újra érinti a talajt.
- nem emelheti fel a támaszlábát labdavezetés kezdetekor, amíg a labda el nem hagyja a kezét.

Ezen szabályok megsértése szabálysértés, melynek büntetése, hogy a labdát az ellenfél kapja meg határvonalon kívüli bedobásra.

## 29. szabály

### **A LABDAVEZETÉS**

Ha egy játékos előre akar haladni a labdával, vezetheti azt, vagyis egy kézzel pattogtathatja a talajon.

A játékos:

- nem vezetheti a labdát egyszerre két kézzel
- nem kezdhet új labdavezetést azután, hogy a labda megállt a kezé(i)ben.

## 30. szabály

### **A LABDABIRTOKLÁS**

A játékos birtokolja a labdát, ha

- fogja
- vezeti

A csapat birtokolja a labdát, ha egy játékosa birtokolja azt, vagy ha a csapattársak egymásak adogatják.

## 31. szabály

### **A 3 MÁSODPERC**

Egy játékos nem tartózkodhat három másodpercnél tovább az ellenfél szigorított területén belül, amikor csapatának birtokában van a labda. E szabály megsértése szabálysértés, és a labdát át kell adni az ellenfélnek oldalbedobásra. A játékosvezetők ne büntessék azt a játékost, aki akaratlanul tartózkodik a szigorított területen belül, és közvetlenül nem vesz részt a játékban.

## 32. szabály

### **AZ 5 MÁSODPERC**

Szabálysértés, ha egy szorosan fedezett játékos tartja a labdát, és azt 5 másodpercen belül nem adja át, nem dobja kosárra, nem gurítja, vagy nem vezeti. A labdát az ellenfélnek kell adni oldalbedobásra.

## 33. szabály

### **A VISSZAJÁTSZÁS**

A saját támadótérfelel labdát birtokló csapat játékosa nem juttathatja vissza a labdáját védőtérfelelre. Ha ez megtörténik, a labdát az ellenfél csapatának kell odaítélni bedobásra, az oldalvonal középpontjánál. A középvonal a védőtérfelel része.

Módosítás: Tekintettel a versenyünkön résztvevő csapatok kezdő mivoltára, ezt a szabályt csak az ötödik fordulótól vezetjük be.

### 34. szabály

### **A KOSÁRRADOBÁS**

A játékos kosárra dobást hajt végre, ha a játékvezető megítélése szerint kísérletet tesz arra, hogy a labdát a kosárba juttassa. Ez a mozdulat addig tart, amíg a játékos mindkét lába vissza nem ér a talajra.

### 35. szabály

### **A HIBÁK**

Hiba a szabályok olyan megsértése, amely az ellenfelek között személyi érintkezéssel jár, valamint a sportszerűtlen magatartás.

Kiegészítés: Az edző által elkövetett hibát a csapatkapitánynak kell bejegyezni.

### 36. szabály

### **A BÜNTETŐDOBÁSOK**

Ha a hibát kosárra dobó játékos ellen követték el, és a dobás sikertelen volt, akkor a kosárra dobó játékos két büntetődobást dobhat. Ha a kosárradobás sikeres volt, akkor nincs büntetődobás, s a játék az ellenfélalaponali bedobásával folytatódik.

A büntetődobás egy játékosnak adott olyan lehetőség, amikor a büntetővonal mögül és a félkörön belülről zavartalanul dobhat kosárra, és egy pontot szerezhét. A büntetődobást az a játékos végzi el, aki ellen a személyi hibát elkövették.

Ha egy játékost kiállították ismételt sportszerűtlen viselkedésért, a büntetőket az ellenfél bármely játékosa dobhatja.

Kiegészítés: a mérkőzés félidejében mindkét csapat azon játékosai, akik a jegyzőkönyvben szerepelnek, egyegy büntetődobást hajtának végre, melynek eredménye a mérkőzés eredményébe beszámítandó. Ha egy játékos még az első félidőben kipontozódik, a félidei büntetődobást végrehajthatja.

Ha a büntetődobást végrehajtó játékos a dobás lendületétől- de jól érzékelhetően nem szándékosan - ráugrik a büntetővonalra; a dobása érvényes. A dobást a büntetőkörnek a gyűrűhöz legközelebb eső pontjáról hajtjuk végre.

---

"Utolsó két perc"

A mérkőzés utolsó két percében (a negyedik negyed 9- 10. percében) minden elkövetett személyi hiba után két büntetődobást kell végrehajtani.

Kivétel: a labdát birtokló támadójátékos által elkövetett személyi hiba.

Az "Utolsó két perc" szabály érvényes a hosszabbítás(ok) utolsó két percére is.

### 37. szabály

### **A SZEMÉLYI HIBÁK**

A személyi hiba olyan szabályszegés, mely testi érintkezéssel jár. A játékos nem foghat, lökhet, gáncsolhat, akadályozhatja ellenfelének mozgását karjának, vállának kinyújtásával, csípőjével vagy térdével, testének normálistól eltérő helyzetbe hajlításával, illetve nem mehet bele ellenfelébe.

Ha olyan testi érintkezés történik, mely a Szabályok által meg nem engedettelőnyt biztosít, a játékvezetőnek személyi hibát kell ítélnie az érintkezésért felelős játékos ellen.

Ha nem dobójátékos ellen követnek el személyi hibát, a labdát az ellenfél kapja határvonalon kívüli bedobásra.

Ha dobójátékos ellen követnek el személyihibát, és a dobás sikertelen, két büntetődobást kell ítélni.

Ha a dobás sikeres, nem kell büntetődobást ítélni. A játék a kosarat kapó csapat alaponali bedobásával folytatódik.

### 38. szabály

### **A SPORTSZERŰTLEN HIBA**

A sportszerűtlen hiba olyan személyi hiba, amelyet a játéklevezető megítélése szerint tudatosan követ el egy játékos. Ha egy játékos ismételt sportszerűtlen hibát követ el, ki lehet zárni a mérkőzésből. Két büntetődobást kell ítélni azon játékos részére, aki ellen a sportszerűtlen hibát elkövetéskivé ha a játékos sikeres kosárra dobást hajtott végre.

Büntetés: A hibát be kell jegyezni és két büntetődobást kell ítélni.

A sikeres kosárra dobás illetve a büntetődobások után a labdát a vétkes csapat dobja be a felezővonalról, függetlenül attól, hogy az utolsó büntetődobás sikeres volt vagy sem.

### 39. szabály

### **A KETTŐS HIBA**

A kettős hiba olyan helyzet, amikor két ellenfél játékos megközelítően azonos időben követ el hibát egymás ellen. A személyi hibát mindkét játékosnak be kell jegyezni. Nem kell büntetődobásokat ítélni.

A mérkőzés a következők szerint folytatódik:

- Ha a hibával egyidőben érvényes mezőnykosarat értek el, a labdát a kosarat szerző csapat ellenfele kapja meg alapvonalon bedobásra.
- Ha az egyik csapat birtokolta a labdát vagy jogosult volt a labdára, akkor a labdát ez a csapat kapja meg határvonalon kívüli bedobásra.
- Ha egyik csapat sem birtokolta a labdát vagy volt jogosult a labdára, akkor a mérkőzés feldobással folytatódik.

### 40. szabály

### **A SPORTSZERŰTLEN VISELKEDÉS**

A minikosárlabdában minden játékosnak a sportszerűség és együttműködés szellemében kell viselkednie. A játékost figyelmeztetni kell, ha figyelmen kívül hagyja a játéklevezető utasításait vagy sportszerűtlenül viselkedik. A játékost ki kell zárni a játékból, ha a figyelmeztetés ellenére a sportszerűtlen magatartás megismétlődik.

Büntetés: A hibát be kell jegyezni, valamint két büntetődobást és labdabirtoklást kell ítélni az ellenfél javára.

### 41. szabály

### **HOGYAN KELL A BÜNTETŐDOBÁST ELVÉGEZNI**

A büntetődobást 5 másodpercen belül végre kell hajtani. A büntetődobó játékos a dobás elvégzése közben nem érítheti a büntetődobó vonalat vagy az azon túli területet. Büntetődobás közben legfeljebb 5 játékos állhat fel a büntetődobó sáv menti helyközökben.

- Két védőjátékos a kosárhoz közeli helyközöket,
- a többi játékos a helyközöket felváltva foglalhatja el.

A játékosok a helyközökben:

- Nem foglalhatnak el olyan helyközt, melyre nem jogosultak.
- Nem léphetnek be a szigorított területre, a semleges zónába és nem hagyhatják el a helyközt amíg a labda el nem hagyja a büntetődobó játékos kezét.
- Nem éríthetik a kosár felé tartó labdát, amíg az nem érinti a gyűrűt vagy nyilvánvalóvá nem válik, hogy nem fogja érinteni.

Ha az utolsó büntetődobásnál a labda nem érinti a gyűrűt, és adobás sikertelen, a labdát az ellenfélnek kell átadni oldalbedobásra. Egyik csapat játékosai sem éríthetik a labdát addig, míg az a gyűrűt nem érintette.



## 42. szabály

## A JÁTÉKOS ÖTÖDIK HIBÁJA

Annak a játékosnak, aki az ötödik személyi és/vagy technikai hibáját követte el, automatikusan ki kell válnia a játékból.

A kipontozódott játékos cserejátékoskal helyettesíthető.

## 43. szabály

## AZ IDŐKÉRÉS

Minden negyedben csapatonként egy holtidő kérhető.

A hosszabbítás(ok)ban csapatonként egy holtidő kérhető.

Az időkéreés időtartama 60 másodperc.

Az időkéreés az edzőnek a jegyzőasztalnál jelezni kell.

Az időkéreést minden olyan esetben meg kell adni, amikor a labda holttá válik, valamint az érvényes kosár (gól) után is, függetlenül attól, hogy az eset után melyik csapat fogja birtokolni a labdát.

---

## **MAGYARÁZATOK**

### 2. A cél

Nagyon fontos a "mindenki játszhasson" elve. Minden csapat legalább 10 játékosból áll, és minden cserejátékosnak legalább egy teljes szakaszt a pályán kell töltenie, illetve egy teljes szakaszt cserejátékosként a padon kell ülnie. ... Az az elv, hogy minden játékos legalább egy teljes szakaszt a kispadon töltsön, a csapat leendő "csillaga" éppúgy, mint a szerény kezdő.

### 4. A mérkőzés eredménye

A minikosárlabdázásban az elsődleges cél nem a mindenáron való győzelem elérése, így megengedett a döntetlen eredmény is.

### 6. Az edzők

A nemzetközi szövetségeknek és szervezeteknek minden erejükkel arra kell ösztönözniük az edzőket, hogy azok minden igyekezetükkel a helyes magatartást és viselkedést példázzák. Ha az edző eltér ezektől az elvektől, a minikosárlabda szellemétől, és ezért vele szemben szankciókat kell alkalmazni, akkor ez ne a gyerekek nyilvánossága előtt történjen.

---

## **KIEGÉSZÍTÉSEK**

### 1. A védekezésre vonatkozó szabályok

- A mérkőzések teljes ideje alatt az emberfogásos védekezés kötelező!
- Tilos a területvédekezés bármilyen formája!
- Tudatos területvédekezésnél a gyereket elsősorban figyelmeztetni kell, majd a hibát vétő játékost (játékosokat) technikai hibával sújtani. További esetekben pedig kiállítani.
- Besegítő védekezés lehetséges. A besegítő védőnek a saját védőjéről (védőtávolságból) kell indulnia, a labdás támadó megállítása után vagy visszakell térnie a saját támadója mellé, vagy a védőknek támadót kell cserélniük az adott támadás idejére.
- Annak megítélése, hogy egy csapat tagjai tudatosan alkalmazzák a területvédekezést, vagy csak kezdő mivoltukból fakadó hiányosságaik miatt nem játszanak emberfogásos védekezést, a JÁTÉKVEZETŐ FELADATA!  
(A védekezés hiányosságaira a Versenybírószág jelenlévő tagja jogosult felhívni a játékvezetőket és az edzők figyelmét.)

## 2. A feldobás

- Minden negyed feldobással kezdődik.
- Az első labdatartásnál a bedobás jogát az a csapat kapja, aki a negyedet kezdő feldobásnál NEM szerezte meg a labdát. A további esetekben a feldobás joga folytonosan cserélődik.
- Az esetleges hosszabbítás feldobással kezdődik.

## 3. A játékosok szerepeltetése

- Minden játékos abban a csapatban köteles szerepelni, amelyik csapat tagjaként az első alkalommal a hivatalos jegyzőkönyvbe a neve bekerült.
- Az ettől való eltérésre csak a Versenybírószám adhat engedélyt.

## 4. "Utolsó két perc"

A mérkőzés utolsó két percében (a negyedik negyed 9- 10. percében) minden elkövetett személyi hiba után két büntetődobást kell végrehajtani.

Kivétel: a labdát birtokló támadójátékos által elkövetett személyi hiba.

Az "Utolsó két perc" szabály érvényes a hosszabbítás(ok) utolsó két percére is.

## 5. Hiányos létszámú csapatok

- Ha az egyik - vagy mindkét - csapat a minimális tíz főnél kevesebb játékosal jelenik meg, a mérkőzést le kell játszani.
- Ebben az esetben a két csapat edzője megállapodhat a következőkben:
  - a. 5 - 5 játékos játszhat a negyedekben, de senki nem játszhat négy negyedben
  - b. a csapat leggyőzelemből játékos nem játszhat két negyednél többet
  - c. 9 játékos esetén az egyik negyedben 5, a másikban 4 játékos szerepelhet
  - d. 8 játékos esetén 4 - 4 játékos szerepelhet negyedenként
  - e. 7 vagy annál kevesebb játékos esetén a mérkőzést le kell játszani, de a hivatalos végeredmény 20:0 a vétkes csapat javára. Az ő dobott pontjaik a hivatalos dobólistán szerepelnek, a vétkes csapat pontjai nem.
  - f. Ha mindkét csapat 7 vagy kevesebb játékosal áll ki, a mérkőzést le kell játszani, de a hivatalos végeredmény 0:0, és egyik csapat dobott pontjai sem szerepelnek a hivatalos dobólistán.

## 6. A támadóidőre vonatkozó szabályok

- A mérkőzéseken a támadóidőt nem kell mérni!
- A mérkőzéseken a nyolc másodperces szabály nem érvényes.

Egyéb esetekben a FIBA Mini Kosárlabdázás 2001-es szabályai a mérvadóak.