

Nemzetközi Kosárlabda Játékszabályok

KIVONAT

Gyermek Kupára vonatkozó szabályok módosításokkal

A Gyermek Kupa kosárlabda mérkőzéseket az alábbi szabályok szerint kell játszani. A Nemzetközi kosárlabda játékszabályok és hivatalos szabálymagyarázatok 2010 (FIBA: MKOSZ – Budapest, 2010) - továbbiakban: Szabálykönyv – előírásai érvényesek minden olyan játékhelyzetben, melyről az alábbi szabálykivonat külön nem rendelkezik.

További minden egyéb, Gyermek mérkőzésekkel kapcsolatos, hivatalos előírást az adott versenyzési időszakra vonatkozó Versenykiírás tartalmaz.

Tartalomjegyzék

I. SZABÁLY A MÉRKÖZÉS

1. § Meghatározás

Módosítás

II. SZABÁLY A PÁLYA ÉS A FELSZERELÉSEK

2. § A pálya és a vonalak méretei

3. § Felszerelések

Módosítás

III. SZABÁLY CSAPATOK

4. § Csapatok

5. § Játékosok: Sérülés

6. § Csapatkapitány: kötelességek és hatáskörök

7. § Edzők: kötelességek és jogok

Módosítás

IV. SZABÁLY A JÁTÉK SZABÁLYOZÁSA

8. § Játékidő, döntetlen állás és hosszabbítások

9. § Negyed, hosszabbítás vagy a mérkőzés kezdete és vége

10. § A labda játékhelyzetei

11. § A játékos és a játékvezető helyzete

12. § Feldobás és váltakozó labdabirtoklás

13. § Hogyan játszanak a labdával

14. § A labda birtoklása

15. § Kosárradobó játékos

16. § Kosár: Mikor érvényes és értéke

17. § Bedobás

18. § Csapat terhére írt holtidő

19. § Csere

20. § A mérkőzés elvesztése feladással

21. § A mérkőzés elvesztése játékos hiány miatt

Módosítás

V. SZABÁLY SZABÁLYSÉRTÉSEK

- 22. § Szabálysértések
- 23. § Határvonalon kívüli játékos, határvonalon kívüli labda
- 24. § Labdavezetés
- 25. § Lépésszabály
- 26. § Három másodperc
- 27. § Szorosan védett játékos
- 28. § Nyolc másodperc
- 29. § Huszonnégy másodperc
- 30. § Védőtérfele visszajuttatott labda
- 31. § Labdaakadályozás és kosárakadályozás

Módosítás

VI. SZABÁLY HIBÁK

- 32. § Hibák
- 33. § Érintkezés
- 34. § Személyi hiba
- 35. § Kettős hiba
- 36. § Sportszerűtlen hiba
- 37. § Kizáró hiba
- 38. § Technikai hiba
- 39. § Verekedés

Kiegészítés

VII. SZABÁLY ÁLTALÁNOS RENDELKEZÉSEK

- 40. § A játékos által elkövetett öt hiba
- 41. § Csapathibák: büntetés
- 42. § Különleges helyzetek
- 43. § Büntetődobások
- 44. § Helyesbítható tévedések

Módosítás

VIII. SZABÁLY JÁTÉKVEZETŐK, A JEGYZŐASZTAL HIVATALOS SZEMÉLYEI, A KOMISZÁR ÉS KÖTELESSÉGEIK

- 45. § Játékvezetők, a jegyzőasztal hivatalos személyei és a komiszár
- 46. § Első játékvezető: kötelességek és hatáskörök
- 47. § Játékvezetők: kötelességek és hatáskörök
- 48. § A jegyző és segítője: Kötelességeik
- 49. § Az időmérő: Kötelességei
- 50. § 24 mp-es készülék kezelője: Kötelességei

Módosítás

A JÁTÉKVEZETŐI KARJELZÉSEK

B A JEGYZŐKÖNYV

Módosítás

D A CSAPATOK HELYEZÉSE

Módosítás

Gyermek Kupa további szabályai és egyéb kiegészítései

I. SZABÁLY

A MÉRKŐZÉS

Szabálykönyv:

1. § Meghatározás

MÓDOSÍTÁS

A Gyermek korosztályban azok a játékosok szerepelnek, akik a **verseny megkezdésének évében 11 évesek, vagy annál fiatalabbak.** (Játékosok szerepeltetése: lásd adott versenyzési időszakra vonatkozó Versenykiírás)

II. SZABÁLY

A PÁLYA ÉS A FELSZERELÉSEK

Szabálykönyv:

2. § A pálya és a vonalak méretei
3. § Felszerelések

MÓDOSÍTÁS

Vonalak

- Büntető: 5 méterre van az alapvonalától (nem 5,8 m-re).

Felszerelések

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.
Fiba 5-ös méret.

Technikai felszerelés

- Mérkőzés óra (elektromos vagy kézi) Gyermek Kupa hivatalos jegyzőkönyve

III. SZABÁLY

CSAPATOK

Szabálykönyv:

4. § Csapatok
5. § Játékosok: Sérülés
6. § Csapatkapitány: kötelességek és hatáskörök
7. § Edzők: kötelességek és jogok

MÓDOSÍTÁS

Játékosok, sérülés

- Csapatonként minden negyedben hat játékos rendelkezik játékos jogosultsággal
- Az első negyedben pályára lépett játékosok (5 vagy 6) a második negyedben nem szerepelhetnek.

- A harmadik negyedben tetszőleges (5 vagy 6) játékos játszhat.
- A negyedik negyedben nem szerepelhetnek azok a játékosok, akik a harmadikban pályára léptek.
- Ha olyan negyedben történik sérülés vagy kipontozódás, amelyben a csapatnak nincs cserélehetősége, az ellenfél edzője jelölje ki az érintet csapatból a pályára léptetendő játékost.
- Hosszabbítás esetén a csapat bármelyik játékos jogosultsággal rendelkező játékosa pályára léphet.

Öltözők

A mérkőzés csak a mezek hátán feltüntetett számok esetén is lejátszható, de ajánlott a számokat elől is feltüntetni. Bármely egy vagy kétjegyű szám szerepelhet. Ajánlott a számokat a mezek elején is feltüntetni.

Edzők

Lásd: Védekezési és támadási alapelvek a Kenguru és Gyermek korosztályban – 2011

IV. SZABÁLY

A JÁTÉK SZABÁLYOZÁSA

Szabálykönyv:

8. § Játékidő, döntetlen állás és hosszabbítások
9. § Negyed, hosszabbítás vagy a mérkőzés kezdete és vége
10. § A labda játékhelyzetei
11. § A játékos és a játékvezető helyzete
12. § Feldobás és váltakozó labdabirtoklás
13. § Hogyan játszanak a labdával
14. § A labda birtoklása
15. § Kosárradobó játékos
16. § Kosár: Mikor érvényes és értéke
17. § Bedobás
18. § Csapat terhére írt holtidő
19. § Csere
20. § A mérkőzés elvesztése feladással
21. § A mérkőzés elvesztése játékos hiány miatt

MÓDOSÍTÁS

Játékidő

- A mérkőzés négy (4), egyenként nyolc (8) perces negyedből áll.
- Kettő (2) perces szüneteket kell tartani az első és második, illetve a harmadik és negyedik negyed között, valamint minden hosszabbítás előtt.
- A félidők közti szünet tíz (10) perc.

Döntetlen

Ha a mérkőzés döntetlen eredménnyel végződik, a mérkőzést az a csapat nyeri, amelyik

1. a félidőben több büntetődobást értékesített

Ha ezt követően is egyenlő az eredmény, akkor:

2. 3 perc hosszabbítás következik
3. további 3 perces hosszabbítások mindaddig, amíg nincs győztes

A csoportmérkőzések utáni pontegyenlőség esetén a Szabálykönyv rendelkezik.

Időkérés

- Negyedenként 1 időkerési lehetőség, hosszabbításokban is.

Csere

- A játékosok a negyeden belül szabadon cserélhetők. (Az első negyedben pályára lépett játékosok - 5 vagy 6 - a második negyedben nem szerepelhetnek, illetve aki a harmadik negyedben pályára lép a negyedik negyedben nem szerepelhet.) Kivétel: lásd III. pont módosítás
- Ha az első vagy a harmadik negyedben nem cserélik be a 6. játékost, az a második, illetve a negyedik negyedre nem vihető át.
- Ha egy csapat 10 játékosal szerepel a mérkőzésen, akkor a negyedekben nincs lehetőség a cserére, még sérülés vagy kipontozódás esetén sem.
- Ha egy csapat 11 játékosal szerepel a mérkőzésen, mindkét félidőben csak egy-egy negyedben van cserélehetősége.
- Cserélni bármikor lehet, ha a labda holt. A cserejátékos és az edző kérésére is, de a játékosnak is minden esetben oda kell mennie az asztalhoz, és szólnia kell a jegyzőnek.

A mérkőzés elvesztése játékos hiány miatt: Hiányos létszámú csapat

- Ha az egyik csapat a minimális tíz főnél kevesebb játékosal jelenik meg, a mérkőzést le kell játszani. A mérkőzés végeredménye 20:0 a vétlen csapat javára.
- Ha mindkét csapat tíz főnél kevesebb játékosal jelenik meg a mérkőzést le kell játszani, az eredmény nem lesz hivatalos, mindkét csapat csak a kiállításért járó pontot kapja meg. A sorrendnél a forduló csoport kiírási sorrendjét kell figyelembe venni.

V. SZABÁLY

SZABÁLYSÉRTÉSEK

22. § Szabálysértések
23. § Határvonalon kívüli játékos, határvonalon kívüli labda
24. § Labdavezetés
25. § Lépésszabály
26. § Három másodperc
27. § Szorosan védett játékos
28. § Nyolc másodperc
29. § Huszonnégy másodperc
30. § Védőtérfelre visszajuttatott labda
31. § Labdaakadályozás és kosárakadályozás

VI. SZABÁLY

HIBÁK



Szabálykönyv:

- 32. § Hibák
- 33. § Érintkezés
- 34. § Személyi hiba
- 35. § Kettős hiba
- 36. § Sportszerűtlen hiba
- 37. § Kizáró hiba
- 38. § Technikai hiba
- 39. § Verekedés

KIEGÉSZÍTÉS

Lásd: Védekezési és támadási alapelvek a „Kenguru” és „Gyermek” korosztályban – 2011

VII. SZABÁLY

ÁLTALÁNOS RENDELKEZÉSEK

Szabálykönyv:

- 40. § A játékos által elkövetett öt hiba
- 41. § Csapathibák: büntetés
- 42. § Különleges helyzetek
- 43. § Büntetődobások
- 44. § Helyesbítható tévedések

MÓDOSÍTÁS

Büntetődobások

Félidei büntetődobások

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

VIII. SZABÁLY JÁTÉKVEZETŐK, A JEGYZŐASZTAL HIVATALOS SZEMÉLYEI, A KOMISZÁR ÉS KÖTELESSÉGEIK

Szabálykönyv:

- 45. § Játékvezetők, a jegyzőasztal hivatalos személyei és a komiszár
- 46. § Első játékvezető: kötelességek és hatáskörök
- 47. § Játékvezetők: kötelességek és hatáskörök
- 48. § A jegyző és segítője: Kötelességeik
- 49. § Az időmérő: Kötelességei
- 50. § 24 mp-es készülék kezelője: Kötelességei

MÓDOSÍTÁS

Gyermek Kupa Szabályok 2011. Versenykiírás 3/b sz. melléklet

Játékvezetők Az 1-8. forduló mérkőzéseit 1 játékvezető vezetheti, míg az Országos Jamboree mérkőzéseit 2 játékvezető vezeti a szabályoknak megfelelően.

- A játékvezető karjelzéseit, minden esetben röviden, szavakkal tegye érthetővé a játékos számára.
- A játékvezetőnek a játékosok kezdő mivolta miatt, magyarázó, segítő szándékúnak kell lennie. (pl.: Bedobásnál, büntetődobásnál mutassa meg, hogy a játékos(ok)nak, hova kell állniuk.)

Jegyzőasztal hivatalos személyei

- egy fő jegyzőkönyvvezető,
- egy fő időmérő,
- egy fő versenyfelügyelő, aki a területi vezető vagy az általa megbízott személy

Gyermek Kupa további szabályai és egyéb kiegészítései

Lásd: Védekezési és támadási alapelvek a „Kenguru” és „Gyermek” korosztályban – 2011

Megtárgyalta és elfogadta MKOSZ Elnöksége 2011. szeptember 9., módosította 2011. szeptember 23.

