

# Szabályok<sup>1</sup>

## *a gyermek bajnokság szabályai*

### *1. szabály*                    **A MINIKOSÁRLABDA**

A minikosárlabda azon gyermekeknek - a kosárlabdasportra épülő - játéka, akik a verseny megkezdésének évében 11 évesek, vagy annál fiatalabbak (U11).

Kiegészítés: a gyermek korosztályban azok a játékosok szerepelnek, akik a verseny megkezdésének évében 10 évesek, vagy annál fiatalabbak (U12).

### *4. szabály*                    **A VONALAK**

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

- a büntetővonal 4,00 méterre van az alapvonalától (nem 5,80-ra!);

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

### *6. szabály*                    **A KOSARAK**

A kosár a gyűrűből és a hálóból áll. Mindkét kosárnak 3,05 m-re kell lennie a talajtól.

### *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,
- elektromos vagy kézi eredményjelző tábla,
- **24 mp mérő óra**

### *15. szabály*                    **A JÁTÉKIDŐ**

A játékidő két **tizenhat perces** félidőből áll, a két félidő között tízperces szünettel. Mindkét félidő két-két **nyolc** perces szakaszból áll, s a szakaszok között kötelező a két perces pihenő.

Az időmérő méri a mérkőzés játékidőjét a következők szerint<sup>2</sup>:

- a mérkőzésórát el kell indítani
- feldobáskor, amikor valamelyik ugró játékos szabályosan elüti a labdát,

---

<sup>1</sup> a Kenguru Kupa szabályaitól való eltérések

<sup>2</sup> Nemzetközi kosárlabda játékszabályok (MKOSZ – Budapest, 2004) – 49.2§

- sikertelen utolsó vagy egyetlen büntetődobás után, amikor a labda élő marad és érint egy játékost (vagy egy játékos érinti) a pályán,
- bedobásnál, amikor a labda érint egy játékost (vagy egy játékos érinti) a pályán
- A mérkőzésórát meg kell állítani, amikor
  - a játékidő letelik a negyed vagy hosszabbítás végén,
  - a játékvezető sípol, miközben a labda élő,
  - mezőnykosarat kapott az a csapat, amelyik holtidőt kért,
  - sikeres mezőnykosarat érnek el a negyedik negyed vagy bármelyik hosszabbítás utolsó két (2) percében,
  - A 24 mp-es készülék jelzése megszólal, miközben egy csapat birtokolja a labdát

## 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 vétkes 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 kívülre 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, amely a mérkőzést **kezdő** feldobásnál nem tudta megszerezni azt.

A feldobást követően a jegyzőasztalnál nyíllal jelzik, melyik irányban folytatódik a játék, amennyiben feldobás következne.

Az első feldobás után életbe lép a váltakozó labdabirtoklás.

### **Váltakozó labdabirtoklás<sup>3</sup>**

- a váltakozó labdabirtoklás lényege, hogy a labda feldobás helyett bedobással váljon élővé,
- minden feldobáshelyzetben a csapatok felváltva jogosultak oldalbedobásra a feldobáshelyzet megtörténtehez legközelebbi helyről,
- az a csapat kezdi a váltakozó labdabirtoklást, amelyik az első negyedet kezdő feldobás után nem szerez labdabirtoklást,
- a negyedet (hosszabbítást) az a csapat kezdi a jegyzőasztallal szemben végrehajtandó középvonalis oldalbedobással, amely a megelőző negyed (hosszabbítás) végén a következő váltakozó labdabirtoklásra jogosult volt,

A váltakozó labdabirtoklás akkor:

- **Kezdődik**, amikor
  - a labda a bedobást végrehajtó játékos rendelkezésére áll,
- **Végződik**, amikor

<sup>3</sup> Nemzetközi kosárlabda játékszabályok (MKOSZ – Budapest, 2004) – 12.4§

- a labda érint, vagy a labdát szabályosan érinti egy pályán lévő játékos,
- a bedobást végrehajtó csapat szabálysértést követ el,
- az élő labda fennakad a kosár tartóján a bedobás során
- azt, hogy melyik csapat jogosult határvonalon kívüli bedobásra a váltakozó labdabirtoklás elve alapján, egy, a csapat ellenfelének kosara felé mutató nyíllal kell jelezni,
- a nyilat a váltakozó labdabirtoklás alapján ítélt határvonalon kívüli bedobás végét követően azonnal ellenkező irányba kell fordítani,
- a váltakozó labdabirtoklás alapján ítélt bedobás joga elvesz, ha a csapat megsérti a bedobásra vonatkozó előírásokat. A nyilat azonnal ellenkező irányba kell fordítani, jelezve, hogy a szabálysértést elkövető csapat ellenfele vált jogosulttá a következő feldobáshelyzetből származó bedobásra. A mérkőzést ezután a szabálysértést elkövető csapat ellenfelének bedobásával kell folytatni, úgy mint egy bármilyen szabálysértést követően (azaz nem úgy, mint egy váltakozó labdabirtoklásból származó bedobásnál),
- bármelyik csapat által elkövetett hiba
  - a negyed, hosszabbítás kezdete előtt (az első negyedet kivéve), vagy
  - a váltakozó labdabirtoklásból származó bedobás közben,

nem jelenti azt, hogy a bedobó csapat elveszítené e váltakozó labdabirtoklásból származó bedobás jogát.

Ha egy ilyen hiba a negyedet (hosszabbítást) kezdő bedobás során történik, amikor a labda már a bedobást végrehajtó játékos rendelkezésére áll, de még mielőtt a labda érintene egy játékost a pályán, akkor azt a hibát játékidőben elkövetett hibának kell tekinteni, és annak megfelelően kell büntetni.

## 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 alaponál bármelypontjáról el lehet végezni 5 másodpercen belül.

### Megjegyzés:

- van 3 pontos dobás (4. szabály)

## 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:

Ha a mérkőzés döntetlen eredménnyel végződik, a mérkőzést az a csapat nyeri, amelyik a félidőben több büntetődobást értékesített.

Ha ez a pontszám is egyenlő, akkor

1. 3 perc hosszabbítás következik, illetve
2. további 3 perces hosszabbítások mindaddig, amíg nincs győztes.
3. A hosszabbításokban bármelyik játékos szerepelhet, aki még a játékra jogosult.
4. Csapathibák szempontjából minden hosszabbítás úgy tekintendő, mint a negyedik negyed folytatása<sup>4</sup>.

Csoportmérkőzések utáni pontegyenlőség („körbeverés”) esetén a helyezések eldöntése a következő módon történik:

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

<sup>4</sup> Nemzetközi kosárlabda játékszabályok (MKOSZ – Budapest, 2004) – 41.1.3§

A csere a játék olyan megszakítása, mely cserejátékos kérésére történik.

**Szabály<sup>5</sup>**

A csapat a cserelehetőség alatt cserélhet játékos(oka)t.

A cserelehetőség akkor kezdődik:

- Amikor a labda holttá válik, a mérkőzésórát megállították, és a játékvezető befejezte jelzéseit a jegyzőasztal felé.
- A cserét kérő csapat számára, amikor ellene kosarat érnek el a negyedik negyed vagy bármelyik hosszabbítás utolsó kettő (2) percében.

A cserelehetőség akkor fejeződik be, amikor:

- A labda a játékos rendelkezésére áll az első vagy egyetlen büntetődobáshoz.
- A labda a játékos rendelkezésére áll a bedobáshoz.

Az a játékos, akit lecseréltek, nem térhet vissza a játékba, és az a cserejátékos, aki játékosná vált, nem hagyhatja el a játékot addig, amíg a labda újra holttá nem válik egy mérkőzésóra újraindítással járó időszak megtörténte után.

Kivételek:

- A csapat játékosainak létszáma öt (5) fő alá csökken a pályán.
- Egy tévedés helyesbítésében érintett játékos a csapatpadon ül, miután szabályosan lecserélték.
- A sérült vagy vérző játékost a holtidő alatt kezelésben részesítették és újra játékra képes.

**Eljárás**

Csak a cserejátékosnak van joga cserét kérni. Ezt ő (nem az edző vagy a segédedző) úgy teheti meg, hogy személyesen odamegy a jegyzőhöz, és – miközben a csere jelzését mutatja kezével – érthetően cserét kér, és/vagy leül a cserepadra. Játékra azonnal készen kell állnia.

A cserekérés csak azelőtt vonható vissza, mielőtt a jegyző a készülékével jelezné ezt a kérést.

Amint a cserelehetőség elkezdődik, a jegyző hangjelzéssel értesítse a játékvezetőket, hogy cserekérés történt.

A cserejátékosnak a határvonalon kívül kell maradnia, amíg a játékvezető bemutatja a csere jelzését, s int, hogy pályára léphet.

A lecserélt játékosnak sem a jegyzőnél, sem a játékvezetőnél nem kell jelentkeznie. Megengedett, hogy egyenesen a csapatpadjához menjen.

A cseréket a lehető leggyorsabban kell végrehajtani. Azt a játékost, aki elkövette 5. személyi hibáját, vagy akit kizártak a játékból, azonnal (30 másodpercen) belül le kell cserélni. Ha a játékvezető véleménye szerint a játék folytatását szükségtelenül késleltetik, holtidőt kell írni a vétkes csapat terhére. Ha a csapat nem rendelkezik már holtidővel technikai hiba ítéhető az edző ellen.

Ha a cserét a csapatok terhére írt holtidő alatt vagy játékszünetben kérik, a cserejátékosnak pályára lépés előtt jelentkeznie kell a jegyzőnél.

---

<sup>5</sup> Nemzetközi kosárlabda játékszabályok (MKOSZ – Budapest, 2004) – 19.§

A büntetődobó játékos lecserélhető, feltéve hogy:

- A cserét azelőtt kérték, mielőtt az első vagy egyetlen büntetődobás előtti cserelehetőség befejeződne.
- A labda holtta válik az utolsó vagy egyetlen büntetődobás után.

A büntetődobó játékost le kell cserélni, ha:

- Megsérült.
- Elkövette ötödik hibáját.
- Kizárták a játékból.

Ha a büntetődobó játékost lecserélik miután a labda holtta vált az utolsó vagy egyetlen büntetődobást követően, az ellenfél szintén cserélhet egy játékost, feltéve, hogy a cserét azelőtt kérték, mielőtt a labda élővé válna az utolsó vagy egyetlen büntetődobásnál.

### **Korlátozások:**

Csere nem engedélyezhető az egy hiba büntetéseként megítélt büntetődobások között vagy azokat követően addig, amíg a labda újra holtta nem válik egy mérkőzésóra újraindítást követő időszak után.

Kivételek:

- Hibát ítélnék a büntetődobások között. Ebben az esetben a büntetődobásokat be kell fejezni, majd a cserét végre kell hajtani az új büntetés végrehajtása előtt.
- Hibát ítélnék, mielőtt a labda élővé válna az utolsó vagy egyetlen büntetődobást követően. Ebben az esetben a cserét végre kell hajtani az új büntetés végrehajtása előtt.
- Szabálysértést ítélnék, mielőtt a labda élővé válna az utolsó vagy egyetlen büntetődobást követően. Ebben az esetben a cserét végre kell hajtani a bedobás végrehajtása előtt.  
Több büntetődobási és/vagy bedobási egység esetén, amelyeket egynél több hiba büntetéseként ítélnék, minden büntetési egység külön kezelendő.

Nem engedélyezhető csere a kosarat elérő csapatnak, amikor a mérkőzésórát olyan sikeres mezőnykosár után állították meg, amely a negyedik negyed vagy bármelyik hosszabbítás utolsó kettő (2) percében esett, kivéve, ha játékvezetők szakították meg a játékot vagy a kosarat kapott csapat is kért cserét.

### Kiegészítés:

- 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, a félidőknek csak egy-egy negyedében van cserelehetősége,
- ha olyan negyedben történik sérülés vagy kipontozódás, amelyben a csapatnak nincs cserelehetősége, a negyedet kevesebb játékosal kell befejeznie,
- cserélni bármikor lehet, amikor a labda játékon kívül van,
- cserélni lehet minden kosár után,
- a büntetődobást végrehajtó játékost a sikeres dobás után lehet cserélni

## **33. szabály**

## **A VISSZAJÁTSZÁS**

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

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

**Büntetés<sup>6</sup>**

A személyi hibát be kell jegyezni az elkövető terhére.

- ha a hibát nem kosárradobó játékos ellen követték el:
  - a játék a véletlen csapat határvonalon kívüli bedobásával folytatódik a szabályszegés helyéhez legközelebbi pontról,
  - ha az elkövető csapat már a büntetőszabály hatálya alatt van, akkor a 41. § (Csapathibák: Büntetés) előírásait kell alkalmazni
- Ha a hibát kosárradobó játékos ellen követték el, akkor a véletlen játékos javára büntetődobás(oka)t kell ítélni a következők szerint:
  - ha a mezőnyből végzett kosárradobás sikeres, akkor a kosár érvényes, és egy (1) büntetődobást kell ítélni,
  - ha a kettőpontos mezőnykosár területéről végrehajtott kosárradobás sikertelen, kettő (2) büntetődobást kell ítélni,
  - ha a hárompontos mezőnykosár területéről végrehajtott kosárradobás sikertelen, három (3) büntetődobást kell ítélni,
  - ha a játékos elleni hibát a mérkőzésóra bármelyik negyed vagy hosszabbítás játékidéjének lejártát közlő jelzésével egyidejűleg vagy közvetlenül azt megelőzően követik el, illetve akkor, amikor a 24 mp-es készülék jelzésének megszólalásakor a labda még a játékos kezében van, és a mezőnyből végzett kosárradobás sikeres, akkor a kosár nem érvényes. Kettő (2) vagy három (3) büntetődobást kell ítélni

**Csapathibák: büntetés<sup>7</sup>****Meghatározás**

- Ha a csapat egy negyedben elkövette a negyedik (4) csapathibáját a játékosai ellen megítélt személyi vagy technikai hibák következtében, akkor életbe lép a csapatra vonatkozó büntetőszabály.
- A játékszünetben elkövetett csapathibák abba a negyedbe vagy hosszabbításba számítanak, amelyik az adott szünetet követi.
- Csapathibák szempontjából minden hosszabbítás úgy tekintendő, mint a negyedik negyed folytatása.

**Szabály**

- Amikor egy csapat a büntetőszabály hatálya alatt van, a játékosai által vétett minden további, nem kosárra dobó játékos ellen elkövetett személyi hibáért, bedobás helyett kettő (2) büntetődobást kell ítélni.
- Ha a személyi hibát az élő labdát birtokló vagy bedobásra jogosult csapat játékosa követi el, nem kell kettő (2) büntetődobást ítélni.

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 ellenfél alapvonalai bedobásával folytatódik.

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

<sup>6</sup> Nemzetközi kosárlabda játékszabályok (MKOSZ – Budapest, 2004) – 34.2§

<sup>7</sup> Nemzetközi kosárlabda játékszabályok (MKOSZ – Budapest, 2004) – 41§

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, egy-egy büntetődobást hajtanak végre, melynek eredménye a mérkőzés eredményébe beszámítandó
- **ha egy játékos még az első félideben kipontozódik, a félidei büntetődobást végrehajthatja**

43. szabály

**AZ IDŐKÉRÉS**

Minden negyedben csapatonként egy holtidő kérhető.

A hosszabbítás(ok)ban csapatonként egy holtidő kérhető.

Az időkérés időtartama 60 másodperc.

Az időkérést az edzőnek a jegyzőasztalnál jelezni kell.

Kiegészítés:

Ha a csapat egy negyedben nem élt az időkérés lehetőségével, azt nem viheti át másik negyedre.

---

## **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 vissza kell 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 hiányosságai miatt nem játszanak emberfogásos védekezést, a **JÁTÉKVEZETŐ FELADATA!**  
(A védekezés hiányosságaira a Versenybírószám jelenlévő tagja jogosult felhívni a játékvezetőt és az edzők figyelmét.)

2. 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.

3. A "ki nem állás"

- Az a csapat, amely egy adott forduló bármelyik mérkőzésén 10 játékosnál kevesebbet szerepeltet, „ki nem állást” követ el.

#### 4. Hiányos létszámú csapatok

##### 9 vagy 8 fő esetén – a mérkőzést le kell játszani

- a pályán elért eredmény a végeredmény
- a vétkes csapat a kiállításért járó pontot nem kapja meg, továbbá büntetőpontot kap
- a hiányos létszámú csapat játékosai által dobott pontok a dobólistára felkerülnek

##### 7 fő esetén - a mérkőzést le kell játszani

- a mérkőzés végeredménye 20:0 a vétlen csapat javára
- a vétkes csapat a kiállításért járó pontot nem kapja meg, továbbá büntetőpontot kap
- a hiányos létszámú csapat játékosai által dobott pontok a dobólistára nem kerülnek fel
- mindkét esetben: a vétlen csapat edzője **jogosult** meghatározni, hogy ki ne játsszon az adott negyedben
- egyik játékos sem játszhat négy negyedben
- **amelyik csapat az alapszakaszban három (3) fordulóban hiányos létszámmal áll ki, a Bajnokok Tornájára nem kvalifikálhatja magát és játékosait**

#### 5. Kipontozódás:

- az első félidőben kipontozódott játékos is **dobhat** félidei büntetőt
- ha egy negyedben két (három) játékos pontozódik ki, a negyedet négy (három, kettő) játékos fejezi be

#### 6. 6. A támadóidőre vonatkozó szabályok

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