

Nemzetközi Kosárlabda Játékszabályok**KIVONAT****Kenguru Kupára vonatkozó szabályok
módosításokkal**

A Kenguru Kupa kosárlabda mérkőzéseket az alábbi szabályok szerint kell játszani. A Nemzetközi kosárlabda játékszabályok és hivatalos szabálymagyarázatok 2010 (FIBA: MKOSZ – Budapest, 2010) – továbbiakban: Szabálykönyv - előírásai, valamint a FIBA Mini Kosárlabdázás 2001-es szabályai érvényesek minden olyan játékhelyzetben, melyről az alábbi szabálykivonat külön nem rendelkezik. További minden egyéb, kenguru mérkőzésekkel kapcsolatos, hivatalos előírást az adott versenyzési időszakra vonatkozó Versenykiírás tartalmaz.

Tartalomjegyzék**I. SZABÁLY A MÉRKŐZÉS**

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 játékoshiány 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. § Védőtérfélre 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. § Helyesbíthető tévedések

Módosítás

VIII. SZABÁLY JÁTEKVEZETŐK, 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 JÁTEKVEZETŐI KARJELZÉSEK

B A JEGYZŐKÖNYV

Módosítás

D A CSAPATOK HELYEZÉSE

Módosítás

Kenguru Kupa további szabályai és egyéb kiegészítései

I. SZABÁLY

A MÉRKŐZÉS

Szabálykönyv:

1. § Meghatározás

MÓDOSÍTÁS

A kenguru korosztályban azok a játékosok szerepelnek, akik a **verseny megkezdésének évében 10 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: palánk síkjától 2,8 méterre van a büntető távolabbi szélé, míg a közelebbi 2,75 méterre.
- Nincs 3 pontos mezőnykosár.

Felszerelések

Palánk

Vízszintesen 1,2 m, függőlegesen 0,9 m. Felszerelése: a palánk az alapvonalától 1,8 méterre helyezkedik el úgy, hogy a gyűrű felső síkja 2,6 méterre van a talajtól. Az alapvonal mögött legalább 1,00 méter szabad helyet célszerű biztosítani.

Kosarak

A kosárnak, a gyűrű felső síkjának 2,60 méterre kell lennie a talajtól.

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

- Kenguru 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 cserelehetősége, 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 hátulján 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 játékhelyezetei
- 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 tíz (10) perces negyedből áll.
- Kettő (2) perces szüneteket kell tartani az első és második, illetve a harmadik és negyedik negyed között, valamint az esetleges hosszabbítás előtt.
- A félidők közti szünet tíz (10) perc.

Döntetlen

Ha az elért pontok száma a negyedik negyed végén mindkét csapatnál azonos, hosszabbítás következik.

- A csapatok az első elért kosárig hosszabbítást játszanak.
- A hosszabbítás játékrészben a csapatok bármely játékjogosultsággal rendelkező játékosa szerepeltethető.
- A hosszabbítás feldobással kezdődik.
- A hosszabbításra a negyedik negyed utolsó két percének speciális szabályai vonatkoznak.
- A hosszabbítást a jegyzőkönyvben, a negyedik negyed folytatásaként kell vezetni, de minden eseményt az előző negyedekben használt színtől eltérő színnel kell beírni.

Időkérés

- Negyedenként 1 időkéresi lehetőség, hosszabbításokban is.

Csere

- A játékosok a negyeden belül szabadon cserélhetőek. (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, a félidőkben csak egy-egy negyedben van cserelehetősége.
- 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.
- Cserélni érvényes mezőny kosár után lehet.

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 kiállásért 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 kosáarakadályozás

MÓDOSÍTÁS

3 másodperces szabály: 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 játékvezetők ne büntessék azt a játékost, aki akaratlanul tartózkodik a szigorított területen belül, és közvetlenül nem vesz részt a játékban.*

8 másodperces szabály

Ebben a korosztályban nincs.

24 másodperces szabály

Ebben a korosztályban nincs.

Védőtérfelre visszajuttatott labda (Visszajátszás)

A Kenguru Kupa 5. fordulójától lép életbe.

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 megkötések a „Kenguru” és „Gyermek” korosztályban – 2011

Amennyiben a csapat mérkőzés befejezése előtt szabálytalanul hagyja el a játékteret, és ezzel nem fejezi a szabályok alapján a mérkőzést, az adott fordulón elért eredményét semmisnek kell tekinteni és a kiállításért járó pontot sem kapja meg.

VII. SZABÁLY

ÁLTALÁNOS RENDELKEZÉSEK

Szabálykönyv:

- 40. § A játékos által elkövetett öt hiba
- 41. § Csapathibák: büntetés

- 42. § Különleges helyzetek
- 43. § Büntetődobások
- 44. § Helyesbítható tévedések

MÓDOSÍTÁS

Csathibák

Nem kell számolni.

„Utolsó két perc”-es szabály

A mérkőzés 4. negyedének az utolsó két percében (a negyedik negyed 9-10. percében) és a hosszabbítás alatt, minden elkövetett személyi hiba után két büntetődobást kell végrehajtani.

Büntetődobások

Ha a büntetődobást végrehajtó játékos a dobás lendületétől de jól érzékelhetően nem szándékosan – ráugrik a büntetővonalra, a dobás érvényes. A dobást 4 méterről hajtjuk végre.

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

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

- Játékvezető karjelzéseket, röviden, szavakkal tegye érthetővé a játékos számára.
- Játékvezetőnek a játékos felé, annak kezdő mivolta miatt, magyarázó, segítő szándékúnak kell lennie. (pl.: Bedobásnál, büntetődobásnál mutassa meg, h 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

Időmérő

Az időmérő csak az alábbi esetekben állíthatja meg a mérkőzésórát:

- Az egyes szakaszok végén
- Időkérésnél
- Amikor egy játékos elkövette az ötödik hibáját vagy kiállították
- Büntetődobás esetén
- Csere esetén
- Ha a játékvezetők így intézkednek

24 mp-es készülék kezelője

- A mérkőzésen a támadóidőt nem kell mérni. Ezért 24 mp-es készülékre és ennek kezelőjére nincs szükség.

Kenguru 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.