



MKOSZ

MAGYAR KOSÁRLABDÁZÓK ORSZÁGOS SZÖVETSÉGE | HUNGARIAN BASKETBALL FEDERATION

H-1146 Budapest, Istvánmezei út 1-3. | Pf. cím/P.O. Box: 1442 Budapest, Pf. 116 | E-mail: mkosz@hunbasket.hu | Telefon/Phone: +36 1 460-6825 | Fax: +36 1 252-3296

## 2012. február 5-én megrendezésre kerülő

### „B33” Kosárlabda Torna

#### Játékszabály kivonat

A 2011. február 19-én megrendezésre kerülő „B33” Kenguru és Gyermekek Kosárlabda Torna (továbbiakban: „B33”) kosárlabda mérkőzéseket az alábbi szabályok szerint kell játszani. A Nemzetközi Kosárlabda Játékszabályok 2010 előírásai érvényesek minden olyan játékhelyzetben, melyről e kivonat külön nem rendelkezik.

#### 1. § A pálya

A mérkőzést a FIBA szabályok szerinti felpályán kell játszani.

#### 2. § Csapatok

Minden csapat maximum négy (4) játékosból (3 játékos és 1 cserejátékos) valamint egy (1) edzőből/kísérőből áll.

#### 3. § A mérkőzés hivatalos személyei

A mérkőzés hivatalos személyei: az első játékvezető, a második játékvezető (amennyiben kijelölésre kerül), és az őket segítő három (2) fős asztalszemélyzet, nevezetesen a jegyző, és az időmérő.

#### 4. § A mérkőzés kezdete

4.1 A csapatok egyszerre melegítenek (3 perc).

4.2 A mérkőzés megkezdése előtt az „A” csapat egyik játékosa egy büntető dobást kísérel meg. Ha a kísérlet sikeres, az „A” csapat, ha sikertelen, a „B” csapat kezdi a mérkőzést határvonalon túli bedobással, a jegyzőasztallal szemben. A mérkőzést kezdő csapat ellenfele lesz a kedvezményezett a következő feldobás helyzetben a váltakozó labdabirtoklás szabályainak megfelelően. A váltakozó labdabirtoklás kedvezményezettségét mutató nyíl annak a csapatnak a kispadja felé mutat, amely a következő feldobás helyzetben jogosult lesz a labdára.

*(Ha a meccs kiírásában a Te csapatod van elől, akkor 1 embert kiválasztotok, aki büntetőt fog dobni, ha bedobta, Ti jöttök, ha nem a másik csapat kezd.)*

#### 5. § Játékidő / A mérkőzés győztese

5.1. A mérkőzés két (2), egyenként öt (5) perces játékrészből áll.

*(2\*5 percen keresztül játszottok, de ha ezen belül előbb eléri az egyik csapat a 33 dobott pontot, akkor vége a meccsnek.)*

5.2. Az a csapat azonban, amelyik hamarabb szerez 33 vagy több pontot, megnyeri a mérkőzést akkor is, ha ez a hivatalos játékidő vagy a hosszabbítás(ok) vége előtt következik be.

5.3. Ha a mérkőzés állása a második játékrész végén döntetlen, a mérkőzést büntető dobásokkal



MKOSZ

MAGYAR KOSÁRLABDÁZÓK ORSZÁGOS SZÖVETSÉGE | HUNGARIAN BASKETBALL FEDERATION

H-1146 Budapest, Istvánmezei út 1-3. | Pf. cím/P.O. Box: 1442 Budapest, Pf. 116 | E-mail: mkosz@hunbasket.hu | Telefon/Phone: +36 1 460-6825 | Fax: +36 1 252-3296

„hirtelenhalál” szabályainak megfelelően kell eldönteni.

*(Ha döntetlen 2\*5 perc elteltével a meccs, akkor a kiírásban szereplő első csapat egy kiválasztott embere kezdi a büntetődobást, majd a másik csapatból egy ember jön és ez így megy, amíg valaki be nem dobja a büntetőt.)*

5.4. A játékrészek között egy (1) perces szünetet kell tartani.

5.5. Az a csapat, amely a mérkőzés kiírt kezdési időpontja után (3) perccel sincs jelen a pályán három (3) játékra kész játékosal, a mérkőzést feladással veszíti el (33:0).

## 6. § Személyi hibák

Az a játékos, aki öt (5) személyi hibát követ el, kipontozódik, és nem folytathatja a játékot.

## 7. § Hogyan játszanak a labdával

7.1. Minden sikeres mezőnykosarat, illetve utolsó büntetődobást követően:

*(Miután kosarat kaptál a kosár alól, még a pályán belül kell passzolnod a társadnak, és a labdát passzolással vagy labdavezetéssel ki kell vinni a 3 pontos vonalon kívülre. Innen indulhat a támadás a gyűrűre. Dobás előtt még egy passznak lennie kell.)*

- A kosarat szerző csapat ellenfelének egy játékosa hozza játékba a labdát közvetlenül a kosár alól, a pályáról (nem az alapon kívülről):

- a, úgy, hogy azt a pályán belül bárhol tartózkodó csapattársának passzolja. Azonban, ha ez a játékos nem a 3 pontos vonalon kívül tartózkodik, akkor a labdát labdavezetéssel vagy átadással a 3 pontos vonalon kívülre kell juttatnia.

- b, úgy, hogy azt labdavezetéssel a 3 pontos vonalon kívülre juttatja.

- Ha a labda a 3 pontos vonalon kívülre került, akkor a kosárra dobás előtt még legalább egy átadást végre kell hajtani egy csapattársnak.

7.2. Minden sikertelen kosárra dobást, illetve sikertelen utolsó büntetődobást követően:

*(Miután a Te csapatod dobott, és kimaradt, visszateheted akár egyből a labdát.)*

*Ha az ellenfél dobott rá, akkor a labdát passzolással vagy labdavezetéssel ki kell vinnetek a 3 pontos vonalon kívülre. Innen indulhat a támadás a gyűrűre. Dobás előtt még egy passznak lennie kell.)*

- Ha a támadó csapat szerzi meg a lepattanót, akkor kosárra dobást kísérelhet meg anélkül, hogy a 3 pontos vonalon kívülre juttatná a labdát.

- Ha a védő csapat szerzi meg a lepattanót, akkor a labdát labdavezetéssel vagy átadással a 3 pontos vonal mögé kell juttatnia.

- Ha a labda a 3 pontos vonalon kívülre került, akkor a kosárra dobás előtt még legalább egy átadást végre kell hajtani egy csapattársnak.

7.3. Labdaszerzés esetén:

*(Ha a 3 pontos vonalon belül szereztek labdát, ki kell vinni a 3 pontos vonalon kívülre, ha azon kívül*



MKOSZ

MAGYAR KOSÁRLABDÁZÓK ORSZÁGOS SZÖVETSÉGE | HUNGARIAN BASKETBALL FEDERATION

H-1146 Budapest, Istvánmezei út 1-3. | Pf. cím/P.O. Box: 1442 Budapest, Pf. 116 | E-mail: mkosz@hunbasket.hu | Telefon/Phone: +36 1 460-6825 | Fax: +36 1 252-3296

*szereztek labdát, akkor indulhat a támadás.)*

Amennyiben az a 2 pontos területen belül történik, akkor a labdát labdavezetéssel vagy átadással a 3 pontos területen kívülre kell juttatni. Ha a labda a 3 pontos vonalon kívülre került, akkor a kosárra dobás előtt még legalább egy átadást végre kell hajtani egy csapattársnak.

7.4. Ha az első támadó játékos, aki a 3 pontos vonalon kívülre vezette a labdát vagy ott átvette azt, anélkül kísérel meg kosárra dobást, hogy legalább egy átadást végrehajtana egy csapattársának, szabálysértést követ el.

*(Támadással jöttek a 3pontos vonalon kívülről és anélkül dobnátok rá, hogy előtte a csapaton belül legalább 1 passz nincs, a másik csapat fog jönni.)*

7.5. Minden büntetődobással nem járó személyi hibát, szabálysértést és határvonalon kívülre került labdát követően, illetve az első és második játékrész kezdetekor végrehajtandó bedobást a jegyzőasztallal szembeni oldalon, a hárompontos vonal csúcsával egy magasságban lévő bedobási helyről kell elvégezni. A bedobási helyet a határvonalon kívül egy 5 cm-es vonallal kell megjelölni. Az így végrehajtott bedobáskor a labdát a játékvezető bocsátja a bedobó játékos rendelkezésére. A bedobást végrehajtó játékosnak a labdát a pálya bármely pontján tartózkodó csapattársához kell passzolnia. Azonban, ha ez a játékos nem a 3 pontos vonalon kívül tartózkodik, akkor a labdát labdavezetéssel vagy átadással a 3 pontos vonalon kívülre kell juttatni. Ha a labda a 3 pontos vonalon kívülre került, akkor a kosárra dobás előtt még legalább egy átadást végre kell hajtani egy csapattársnak.

*(Amikor oldalbedobással jönnek, és ahonnan be kell majd dobnia a labdát ezt a játékvezető fogja megmutatja. (Egyébként ez a hely a 3 pontos vonal magasságában lesz az oldalvonalon kívül.) Majd ki kell vinni a 3 pontos vonalon kívülre és dobás előtt 1-szer passzolni kell.)*

## 9. § Csere

Csere akkor engedélyezett, ha a labda holt, és a mérkőzésórát megállították.

## 10. § Csapat terhére írt holtidő

A mérkőzés során egyik csapat sem kérhet időt.

**Ez a szabálykivonat kizárólag csak a 2012. február 5-én megrendezésre kerülő „B33” Kosárlabda Tornára érvényes!!!**