

# FIBA 33

## Hivatalos játékszabályok

A FIBA 33 kosárlabda játékot az alábbi szabályok szerint kell játszani. A Hivatalos FIBA játékszabályok érvényesek minden olyan játék szituációban, melyről a FIBA 33 játékszabályzat külön nem rendelkezik. Magától értetődően a fair play és a sportszerű magatartás szerves része a FIBA 33 Játékszabályoknak.

### 1. A pálya

A játékot félpályán játsszák (szabályos FIBA kosárlabda pálya).

### 2. Csapatok

Minden csapat maximum négy (4) játékosból áll (3 játékos a pályán és 1 cserejátékos) és egy (1) edző van.

### 3. Hivatalos személyzet

A hivatalos személyzet egy (1) játékvezető és egy (1) döntőbíró/komisszár, akiket három (3) fő asztali személyzet segít, nevezetesen a jegyzőkönyvvezető, az időmérő és a tíz (10) másodperces időmérő.

### 4. A játék kezdete

4.1 A csapatok egyszerre melegítenek (3 perc).

4.2 A játék megkezdése előtt az „A” csapat játékosa egy 3 pontost dob a pálya bármely pontjáról a 3 pontos vonalon kívülről. Ha a dobás sikeres, akkor az „A” csapat kezdi bedobással a játékot, a jegyzőkönyvvezetői asztallal szemben, ha a dobás sikertelen, akkor a „B” csapat kezdi a játékot. A játékot nem kezdő csapat lesz a kedvezményezett a következő feldobási szituációban, a váltakozó labdabirtoklás szabályainak megfelelően. A kedvezményezettséget mutató nyíl annak a csapatnak a kispadja felé mutat, mely a következő váltakozó labdabirtoklás kedvezményezettje lesz.

### 5. Játékidő/ A játék győztese

5.1. A hivatalos játékidő két (2), egyenként öt (5) perces félidőből áll.

5.2. Az a csapat, amelyik előbb eléri a 33 (harminchárom), vagy több pontot, megnyeri a játékot még akkor is, ha az korábban történik, mint a hivatalos játékidő vége, vagy a hosszabbítás(ok) lejárta.

5.3. Ha az eredmény a második félidő végén döntetlen, akkor a játékot annyi kettő (2) perces hosszabbítás követi, amennyi szükséges a győzelemhez.

5.4. Minden játékrész és a hosszabbítások között is egy (1) perces szünet van.

5.5. Az a csapat, amely a mérkőzés kitűzött kezdési időpontjához képest három (3) perccel később nincs jelen a pályán három (3) játékra kész játékosal, elveszíti a mérkőzést ki nem állás miatt (33:0 eredménnyel).

## 6. Személyi hibák/Csathibák

Az a játékos, aki öt (5) személyi hibát követ el, kipontozódik és nem folytathatja a játékot. A csathibák száma minden játék periódusban négy (4) hiba, mely elkövetése után életbe lép a büntetőszabály.

## 7. 10 másodperces szabály

A csapatnak 10 másodpercen belül meg kell próbálnia a kosárra dobást.

## 8. A labda játékba hozatala

8.1. Minden sikeres mezőnykosarat követően, illetve az utolsó büntetődobás után:

- A nem dobó csapat játékosa hozza játékba a labdát a palánk alól, közvetlenül a pályáról (nem az alapvonalon kívülről), játékosársának passzolva azt, bárhová a játéktéren. Mindemellett, ha a játékosárs nincs a 3 pontos vonalon kívül, akkor azt labdavezetéssel vagy passzal a 3 pontos vonalon kívülre kell juttatni.
- Ha a labda a 3 pontos vonalon kívülre került, akkor legalább egy további kötelező átadás van, mielőtt kosárra dobást kezdeményezhetne a támadó csapat.

8.2. Minden sikertelen rádobást, illetve sikertelen utolsó büntetődobást követően:

- Ha a támadó csapat szerzi meg a labdát, akkor folytathatja a játékot anélkül, hogy a 3 pontos vonalon kívülre vinné a labdát.
- Ha a védő csapat szerzi meg a lepattanót, akkor az a 3 pontos vonal mögé kell juttatnia (labdavezetéssel vagy passzal).
- Ha a labda a 3 pontos vonalon kívülre került, akkor legalább egy további kötelező átadás van, mielőtt kosárra dobást kezdeményezhetne a támadó csapat.

8.3. Labdaszerzés esetén:

Amennyiben az a 3 pontos területen belül történik, akkor azt a 3 pontos területen kívülre kell juttatni. Ha a labda a 3 pontos vonalon kívülre került, akkor legalább egy további kötelező átadás van, mielőtt kosárra dobást kezdeményezhetne a támadó csapat.

8.4. Ha a 3 pontos vonalon kívül először labdát érintő játékos kosárra dobást kezdeményez, az szabálysértésnek minősül.

8.5. Minden személyi hibát követően (amikor nincs büntető dobás), a szabálysértéseket követően, illetve ha a labda elhagyja a játékteret, az első és a második, valamint valamennyi extra játékrész előtt, a labda az oldalvonalról kerül játékba bedobással, a 3 pontos vonal magasságából, legközelebb a szabálysértés helyéhez. A bedobás helye az 5 cm-es oldalvonalon kívül van. A játékvezető kezeli a labdát a bedobás előtt. A bedobó a játékosársának dobja be a labdát bárhová a játéktéren. Mindemellett, ha a játékosárs nincs a 3 pontos vonalon kívül, akkor a labdát labdavezetéssel vagy passzal a 3 pontos vonalon kívülre kell juttatni.

8.6. A zsákolás nem engedélyezett, kivéve ahol rugós gyűrű van elhelyezve.

## **9. Csere**

Csere holt időben lehetséges, amikor az óra áll.

## **10. Időkérés**

A játék során nincs időkérés.