

JÁTÉKSZABÁLYOK

B33

2023

A Torna mérkőzéseit az MKOSZ által meghatározott 3×3 kosárlabda mérkőzések az alábbi szabályai szerint kell játszani. A Nemzetközi Kosárlabda Játékszabályok előírásai érvényesek minden olyan játékhelyzetben, melyről az alábbi 3×3 szabályok külön nem rendelkeznek.

1. § A pálya és labda

A mérkőzést kosárlabda félpályán (majdnem 15m x 11m) kell játszani, egy kosárra..

A félpályának szabályszerű méretekkel kell rendelkeznie, büntetővonallal (nagyjából 5,8 m), kétpontos vonallal (érzésre 6,75 m).

A szervezők az adottságok figyelembevételével kialakíthat ettől eltérő pályákat, de törekedni kell szabályos méretek legteljesebb megközelítésére

2. § Csapatok

Minden csapat maximum öt (5) játékosból (3 játékos és 2 cserejátékos).

3. § A mérkőzés hivatalos személye

A mérkőzés hivatalos személyei a játékvezető(k), időmérő(k), jegyzőkönyvvezető(k).

4. § A mérkőzés kezdete

4.1 A csapatok egyszerre melegítenek.

4.2 Az első labdabirtoklás jogát a síp eldugásával kell eldönteni. A csapat, mely megnyeri a pénzfeldobást választhat, hogy a mérkőzést kezdő, vagy az esetleges hosszabbítást kezdő labdabirtoklást választja.

4.3 A mérkőzés nem kezdhető el, ha az egyik csapat kevesebb, mint három játékosra kész játékosal jelenik meg a pályán.

5. § A kosár értéke

5.1 Minden, a kétpontos vonalon belülről szerzett kosár 1 pontot ér.

5.2 Minden, a kétpontos vonalon túlról szerzett kosár 2 pontot ér.

5.3 Minden sikeres büntetődobás 1 pontot ér.

6. § Játékidő / A mérkőzés győztese

6.1. A mérkőzés játék ideje egyszer 10 perc. A mérkőzésórát holtlabda esetén és büntetődobások alatt meg kell állítani. Miután holtlabda után a labda átadása a másik csapat részére megtörtént (a labda a támadó csapat játékosának kezébe kerül), az órát el kell indítani.

6.2. Az a csapat, amelyik hamarabb szerez 21 vagy több pontot, megnyeri a mérkőzést akkor is, ha ez a hivatalos játékidő vége előtt következik be. Ez a rendelkezés kizárólag a rendes játékidőre érvényes, a hosszabbításban nem alkalmazható!

6.3. Ha a mérkőzés állása a rendes játékidő végén döntetlen, a mérkőzést hosszabbítással kell folytatni. A hosszabbítás kezdetekor a labdabirtoklást a mérkőzés kezdetekor védekező csapat kapja meg. A hosszabbítás előtt 1 perc szünetet kell tartani. Az a csapat, mely először szerez 2 pontot, megnyeri a mérkőzést.

6.4. Az a csapat, amely a mérkőzés kiírt kezdési időpontjában nincs jelen a pályán három (3) játékosra kész játékosal, a mérkőzést feladással veszíti el. Feladás esetén a mérkőzés eredményét w-0 vagy 0-w kell figyelembe venni (w győzelmet jelent).

6.5. Egy csapat elveszti a mérkőzést, ha mérkőzés vége előtt elhagyja a játékteret, vagy minden játékosa megsérül, vagy kizárásra kerül. Ebben az esetben a vétlen csapat nyeri a mérkőzést és választhat, hogy megtartja a mérkőzésen elért pontjait vagy 6.4 elszámolást kéri. A vétkes csapat minden esetben 0 pontot szerez.

6.6 A 6.5 pont alapján vétkes csapat, vagy amelyik rosszhiszeműen vétkes a 6.4 alapján kizárásra kerül a versenytől.

7. § Személyi hibák / Büntetődobások

7.1 Ha a csapat elkövette a hetedik (7) csapathibáját, akkor életbe lép a csapatra vonatkozó büntetőszabály.

7.2 A kétpontos vonalon belülről végrehajtott kosárra dobást végző játékos ellen elkövetett személyi hibáért 1 büntetődobást kell ítélni. A kétpontos vonalon kívülről végrehajtott kosárra dobást végző játékos ellen elkövetett személyi hibáért 2 büntetődobást kell ítélni.

7.3 Ha a dobómozdulatát végző játékos ellen elkövetett személyi hibát követően a labda a kosárba jut, a kosár érvényes, és 1 büntetődobást kell ítélni.

7.4 Amikor egy csapat a büntetőszabály hatálya alatt van (7.,8.,9.), a játékosaik által vétett minden további, nem kosárra dobó játékos ellen elkövetett hibáért kettő (2) büntetődobást kell ítélni. A 10. és minden további elkövetett kettő (2) büntetődobást és labdabirtoklást kell ítélni. Ezt a szabályt kell alkalmazni a dobómozdulatát végző játékos ellen elkövetett szabálytalanság esetén is felülírva a 7.2, 7.3 pontokat.

7.5 Minden technikai hibát a vétlen csapat 1 büntetődobása és labdabirtoklása, míg a sportszerűtlen hibát 2 büntetődobása a vétlen csapat labdabirtoklása követi.

7.6 Hölgyek nem tudnak az urak ellen személyi hibát elkövetni.

Megjegyzés: A támadóhibát nem követi büntetődobás.

8. § Passzív játék

8.1 Szabálysértés, ha egy csapat nem kísérel meg kosarat szerezni.

8.2 Amennyiben a pálya fel van szerelve támadóidőt mérő készülékkel, a csapatnak 12 másodperce van, hogy kosárra dobást kíséreljen meg. A támadóidő akkor indul, mikor a labda a támadó csapat játékosának kezébe kerül (labdakezeltetés, vagy sikeres mezőnykosarat követően).

9. § Hogyan játszanak a labdával

9.1. Minden sikeres mezőnykosarat, illetve utolsó büntetődobást követően (kivéve 7.4 és 7.5):

A kosarat szerző csapat ellenfelének egy játékosa hozza játékba a labdát közvetlenül a kosár alól, a pályáról (nem az alapvonalon kívülről) úgy, hogy azt a 2 pontos vonalon kívülre vezeti vagy ott tartózkodó csapattársának passzolja.

Sikeres mezőnykosarat, illetve utolsó büntetődobást követően a védő csapat nem tehet kísérletet a labda megszerzésére a kosár alatti belemenés-mentes területen belül, miközben a támadó csapat a kosár alól megpróbálja a labdát a kétpontos területen túlra juttatni.

9.2. Minden sikertelen kosárra dobást, illetve sikertelen utolsó büntetődobást követően (kivéve 7.4 és 7.5):

Ha a támadó csapat szerzi meg a lepattanót, akkor kosárra dobást kísérelhet meg anélkül, hogy a 2 pontos vonalon kívülre juttatná a labdát.

Ha a védő csapat szerzi meg a lepattanót, akkor a labdát labdavezetéssel vagy átadással a 2 pontos vonal mögé kell juttatnia.

9.3. Labdaszerzés esetén:

Amennyiben az a 2 pontos területen belül történik, akkor a labdavezetéssel vagy átadással a 2 pontos területen kívülre juttatni.

9.4. Labdakezeltetés:

A sikeres kosárszerzés kivételével minden holtlabdát követően a mérkőzést úgy kell folytatni, hogy a védő és támadó csapat egy játékosa átadja a labdát ellenfelének a kétpontos vonalon túl, a kosárral szemben.

9.5. A játékost a kétpontos vonalon kívül lévőnek kell tekinteni, ha mindkét lába a kétpontos vonalon túl érinti a talajt (nem érintheti a vonalat)

9.6. Feldobás-helyzet esetén a védőcsapat javára kell labdabirtoklást ítélni.

10. § Csere

Holtlabda esetén bármelyik csapat cserélhet a labda kezeltetését vagy a büntetődobást megelőzően.

A cserét a palánkkal szemben a felpályán kell elvégezni, a két játékos fizikai érintkezésével úgy, hogy a becserélendő játékos nem léphet hamarabb a pályára, minthogy a lecserélt játékos elhagyná azt! A cseréhez nem kell a játékvezető, vagy asztalszemélyzet közreműködése.

11. § Csapat terhére írt holtidő

11.1. Mindkét csapat egy-egy 30 másodperces holtidőre jogosult! A játékos akkor kérhet holtidőt, mikor a labda nincs játékban.

11.2. TV közvetítés esetén a szervező dönthet 2 kereskedelmi időkerés alkalmazásáról, amely kikérhető valamennyi mérkőzésen a 6:59 – 3:59 közötti időszakban az első holtidőnél.

12. § Kizárás

2 sportszerűtlen hibát elkövető játékos kizárásra kerül a mérkőzésről a játékvezető által és kizárásra kerül a versenyből a szervező által.

Ettől függetlenül a szervező kizárhat játékost durva viselkedésért, szóbeli, vagy fizikai fenyegetésért, a játék rosszhiszemű megszakításáért, dopping vétség miatt, vagy a FIBA Etikai Kódexének megsértése miatt. A szervező kizárhat teljes csapatot, attól függően, hogy mennyiben közreműködtek a kizárásra kerülő játékos tevékenységben.