

JÁTÉKSZABÁLYOK



KOSÁRÜNEP

SOPRON 2015

A Kosárünnep – 24 órás amatőr kosárlabda torna mérkőzéseit az alábbi szabályok szerint kell játszani. A Nemzetközi Kosárlabda Játékszabályok előírásai érvényesek minden olyan játékhelyzetben, melyről az alábbi szabályok külön nem rendelkeznek.

1. A pálya és labda

A mérkőzést kosárlabda pályán kell játszani, két kosárra.

A pályának szabályszerű méretekkel kell rendelkeznie, büntetővonallal (5,8 m), hárompontos vonallal (6,75 m) és a kosár alatt felfestett belemenés-mentes területet jelölő félkörrel.

Minden mérkőzést 7-es labdamérettel kell játszani.

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

2. Csapatok

Minden csapat minimum hét (7) játékosból (5 játékos és 2 cserejátékos) áll.

Az alsó korhatár 16 év.

A csapatok lehetnek csak férfi, csak női vagy vegyes csapatok. Csapatonként maximum 2 igazolt játékos szerepelhet. Első osztályú igazolt játékosok nem léphetnek pályára egyik csapatban sem.

3. A mérkőzés hivatalos személye

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

4. A mérkőzés kezdete

4.1 A csapatok egyszerre melegítenek.

4.2 Az első labdabirtoklás jogát pénzfeldobással kell eldönteni. A csapat, mely megnyeri a pénzfeldobást, kezdheti a mérkőzést. A feldobás vesztese a második félidőt kezdheti. Az esetleges hosszabbítást a pénzfeldobást megnyerő csapat kezdheti.

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

4.4 Minden mérkőzés kezdete előtt a mérkőzés hivatalos személyei (3. pont) jogosultak ellenőrizni a játékosok alkoholos befolyásoltságát. Amennyiben a mérkőzés vezetői úgy ítélik meg, hogy az adott játékos állapota veszélyt jelenthet saját és társai biztonságára, jogosultak a játékost az adott mérkőzéstől eltiltani.

5. A kosár értéke

5.1 Minden, a hárompontos vonalon belülről szerzett kosár 2 pontot ér.

5.2 Minden, a hárompontos vonalon túlról szerzett kosár 3 pontot ér.

5.3 Minden sikeres büntetődobás 1 pontot ér.

5.4 Zsákolás **NINCS!** Ilyen esetben a kosár érvénytelen, az ellenfél alapvonalról indíthat támadást.

6. Játékidő / A mérkőzés győztese

6.1. A mérkőzés játékidője kétszer 8 perc. A mérkőzésórát büntetődobások alatt meg kell állítani.

6.2. Ha a mérkőzés állása a rendes játékidő végén döntetlen, a csoportmérkőzések során a mérkőzés lezártnak tekinthető, a rájátszás során a mérkőzést hosszabbítással kell folytatni. A hosszabbítás kezdetekor a labdabirtoklást a mérkőzés kezdetekor birtokló csapat kapja meg. A hosszabbítás előtt 1 perc szünetet kell tartani. A hosszabbítás egyszer 3 perc. Ha a hosszabbítás is döntetlennel zárul, a mérkőzést 3-3 büntetődobással kell eldönteni.

6.3. Az a csapat, amely a mérkőzés kiírt kezdési időpontjában nincs jelen a pályán öt (5) játékosra kész játékosal, a mérkőzést feladással veszíti el. Feladás esetén a mérkőzés eredményét w-0 vagy 0-w kell figyelembe venni (w győzelmet jelent).

6.4. 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 6.3 elszámolást kéri. A vétkes csapat minden esetben 0 pontot szerez.

7. Személyi hibák / Büntetődobások

7.1 Ha a csapat elkövette a ötödik (5) csapathibáját, akkor életbe lép a csapatra vonatkozó büntetőszabály.

7.2 A hárompontos vonalon belülről végrehajtott kosárra dobást végző játékos ellen elkövetett személyi hibáért 1 büntetődobást kell ítélni. A hárompontos 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, a játékosai által vétett minden további, nem kosárra dobó játékos ellen elkövetett hibáért egy (1) büntetődobást kell ítélni. Az 5. csapathiba utáni támadóhiba esetén az ellenfél az oldalvonalról hozhatja játékba a labdát.

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

Megjegyzés: Ha egy játékos egy mérkőzés során két technikai és/vagy sportszerűtlen hibát vét, az adott mérkőzésről kiállításra kerül. Kirívó esetben az egész tornáról eltiltásra kerül.

8. Támadóidő

8.1 A támadóidő 24 másodperc. Támadólepattanó megszerzése esetén 14 másodperc.

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, az alapvonalon kívülről úgy, hogy a pályán tartózkodó csapattársának passzolja.

9.2. Feldobás-helyzet esetén váltott labdabirtoklással folytatódik a mérkőzés.

10. Csere

A csere folyamatos, az arra kijelölt helyen, a futóóra megállítása nélkül történik. Amennyiben hibás csere történik és egyszerre több mint 5 játékos van pályán egy adott csapatból, az ellenfél 1 büntetődobáshoz jut.

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.

12. Kizárás

2 sportszerűtlen hibát elkövető játékos kizárásra kerül a mérkőzésről a játékvezető által. Kirívó esetben kizárásra kerülhet a versenyből a szervező által. Ettől függetlenül a szervező kizárhat játékost durva viselkedésért, szóbeli, vagy fizikai fenyegetésért, a játék rosszhiszemű megszakításáért. A szervező kizárhat teljes csapatot, attól függően, hogy mennyiben közreműködtek a kizárásra kerülő játékos tevékenységben.

13. A torna lebonyolítása

A torna alapszakaszát 8 darab 5 csapatos csoport alkotja. Az adott csoport minden csapata játszik egyszer a csoport másik négy csapata ellen.

A felsőházba minden csoport első 4 helyezettje jut tovább.

Az alsóházban minden csoport 5. helyezettje vigaszágon játszhat tovább egyenes kieséses rendszerben.

A felsőház mérkőzései egyenes kieséses rendszerben zajlanak a legjobb 4 csapattig. A legjobb 4 csapat játssza az elődöntőket, melynek győztesei a döntőben, vesztesei a bronzéremét zajló mérkőzésen találkoznak.

14. A torna díjazása

A torna első négy helyezettje, valamint a vigaszág győztese díjazásban részesül.

- 1. helyezett: Trófea + aranyérem
- 2. helyezett: Ezüstérem
- 3. helyezett: Bronzérem
- 4. helyezett: Oklevél
- Vigaszág győztese: Oklevél