

DECATHLON B33 TOUR 2013 Kosárlabda Fesztivál

A Torna mérkőzéseit az MKOSZ által meghatározott 3×3 kosárlabda mérkőzések az alábbi szabályai szerint kell játszani. A Nemzetközi Kosárlabda Játékszabályok 2010 előírásai érvényesek minden olyan játékhelyzetben, melyről az alábbi 3×3 szabályok külön nem rendelkeznek.

1. § A pálya és labda

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

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

Minden korcsoportban 6 labdamérettel kell játszani.

2. § Csapatok

Minden csapat négy (4) játékosból (3 játékos és 1 cserejátékos).

3. § A mérkőzés hivatalos személye

A mérkőzés hivatalos személyei: a játékvezető, és két (2) fős asztalszemélyzet (a jegyző és az időmérő).

A szervező a mérkőzésre két (2) játékvezetőt is előírhat.

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 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 játékra 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 játékidője 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.

A hosszabbítás 1 perc időtartamú. Amennyiben az első hosszabbítás végén az eredmény döntetlen, egy második (végső) hosszabbítással folytatódik a mérkőzés, és 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.

7. § Személyi hibák / Büntetődobások

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

7.2 A játékos kipontozódik, ha elkövette a negyedik (4.) hibáját.

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

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

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

7.6 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.

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 (a labda holtidőt követő ellenfélnek történő átadását vagy sikeres mezőnykosarat követően).

9. § Hogyan játszanak a labdával

9.1. Minden sikeres mezőnykosarat, illetve utolsó büntetődobást követően:

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:

Ha a támadó csapat szerzi meg a lepattanót, akkor kosárra dobást kísérlelhet 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 labdát nem kell labdavezetéssel vagy átadással a 2 pontos területen kívülre juttatni.

9.4. 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 cserét a palánkkal szemben a félpályán kell elvégezni, és a becserélendő játékos nem léphet hamarabb a pályára, minthogy a lecserélt játékos elhagyná azt!

11. § Csapat terhére írt holtidő

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