

Légy Te az SZTE B33-as kosárlabda bajnoka!

Egyetemi B33-as kosár bajnokság versenykiírás 2017/2018 második félév

Az intézményi szabadidősport népszerűsítése érdekében szeretnénk indítani egy amatőr B33 kosárlabda bajnokságot. A rendszeres WHO irányelvnek megfelelően, a bajnokságot több fordulóban szeretnénk megrendezni, hogy teljesüljön a rendszeresség elve. Megfelelő létszámú jelentkező intézmény esetén az egyetemek bajnokai megmérettetnek a Bajnokok Bajnoka címért az évi Kosárlabda MEFOB döntőn.

Fordulók száma: minimum 3

Fordulónként a csapatok pontokat kapnak és a három forduló után a legtöbb pontot szerző csapat az intézmény nyertese.

Csapatok száma/intézményi bajnokság: minimum 6

Jelentkezési határidő: 2018.02.23.

Nevezés: e-mailen keresztül: tejes@sport.u-szeged.hu

Nevezéshez szükséges adatok: **Név, Neptun kód, születési év, hó, nap**

A kapcsolattartó elérhetőségei (név, tel. szám, e-mail cím)!

Csapatok játékosai: maximum 5 játékos (3 játékos és 2 cserejátékos) aktív nappalis vagy levelezős hallgató

Profi játékosok száma: maximum 1db. NB1-es (A csoportos és B csoportos is ide tartozik)

Koedukált csapatok a férfiak között indulnak.

A fordulók időpontja a későbbiekben, a nevezett csapatok létszámától függően

Jutalmazás:

Intézményi résztvevők: oklevél

Bajnokok Bajnoka döntő: Helyezettek: érem + oklevél Résztvevők: oklevél

A B33 szabályrendszere:

1. § A pálya

A mérkőzést a FIBA szabályok szerinti félpályán kell játszani.

2. § Csapatok

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

3. § A mérkőzés hivatalos személyei

Játékvezető

4. § A mérkőzés kezdete

4.1 A csapatok egyszerre melegítenek (3 perc).

4.2 A mérkőzés megkezdése előtt az „A” csapat egyik játékosa egy 3 pontos dobást kísérel meg a pálya bármely pontjáról, a 3 pontos vonal mögül. 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.

5. § Játékidő / A mérkőzés győztese

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

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 annyiszor kettő (2) perces hosszabbítással kell folytatni, amennyi a döntetlen eredmény megszüntetéséhez szükséges.

5.4. A játékrészek és a hosszabbítás(ok) 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/Csapat hibák

Az a játékos, aki öt (5) személyi hibát követ el, kipontozódik, és nem folytathatja a játékot. Ha a csapat egy játékrészben elkövette a 4. csapathibáját, akkor életbe lép a csapatra vonatkozó büntetőszabály.

7. § 10 másodperces szabály

A csapatnak 10 másodpercen belül kell mezőnyből végzett kosárra dobást megkísérelnie!

8. § Hogyan játszanak a labdával

8.1. 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):

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.

8.2. 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 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.

8.3. Labdaszerzés esetén:

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.

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

8.5. Minden büntetődobással nem járó személyi hibát, szabálysértést és határvonalon kívülre került labdát követően, illetve az első és második játékrész valamint a hosszabbítás(ok) 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 juttatnia. Ha a labda a 3 pontos vonalon kívülre került, akkor a kosárra dobás előtt még legalább egy átadást végre kell hajtani egy csapattársnak.

8.6. Zsákolás csak nyomásra billenő gyűrűk alkalmazása esetén engedélyezett.

Jó versenyzést!

SZTE Sportközpont, Sportiroda

