

# Kosárlabda elmélet tananyagok

## Játékszabályok

Az alábbiakban nem közöljük a teljes több száz oldalas szabálykönyvet, csak az iskolában tanított, testnevelés órán is használt szabályokat, néhol az érthetőség kedvéért kissé átfogalmazva.

## II. SZABÁLY A PÁLYA ÉS A FELSZERELÉSEK

### 2.§ A kosárlabda pálya

2.1 A játéktér

2.4 Vonalak

2.4.1 Határvonalak

2.4.2 Középvonal, középkor és büntetődobó félkörök

2.4.3 Büntetődobóvonalak, szigorított területek és helyközők

2.4.4 Hárompontos mezőnykosár területe

2.4.7 Belemenés-mentes félkörök területei

### 3.§ Felszerelések

- Palánkok

- Gyűrűk

- Labdák

## III. SZABÁLY CSAPATOK

### 4.§ Csapatok

4.3 Játékosok öltözéke

4.4 Egyéb felszerelések

## IV. SZABÁLY A JÁTÉK SZABÁLYOZÁSA

### 8.§ Játékidő, döntetlen állás és hosszabbítások

### 9.§ Negyed, hosszabbítás vagy a mérkőzés kezdete és vége

### 10.§ A labda játékhelyzetei

### 12.§ Feldobás és váltakozó labdabirtoklás

Feldobás

Váltakozó labdabirtoklás

### **13.§ Hogyan játszanak a labdával**

### **14.§ A labda birtoklása**

### **15.§ Kosárradobó játékos**

### **16.§ Kosár: mikor érvényes és értéke**

### **17.§ Bedobás**

### **19.§ Csere**

### **20.§ A mérkőzés elvesztése feladással**

### **21.§ A mérkőzés elvesztése játékoshiány miatt**

## **V. SZABÁLY SZABÁLYSÉRTÉSEK**

### **22.§ Szabálysértések**

### **23.§ Határvonalon kívüli játékos, Harátvonalon kívüli labda**

### **24.§ Labdavezetés**

### **25.§ Lépésszabály**

### **26.§ Három másodperc**

### **28.§ Nyolc másodperc**

### **29.§ Huszonnégy másodperc**

### **30.§ Védőtérfele visszajuttatott labda**

## **VI. SZABÁLY HIBÁK**

### **32.§ Hibák**

### **33.§ Érintkezés**

33.1 Henger alapelv

33.2 Függőlegesség elve

33.3 Szabályos védőhelyzet

33.4 Védekezés a labdát birtokló játékos ellen

33.5 Védekezés a labdát nem birtokló játékos ellen

33.6 A levegőben lévő játékos

33.7 Elzárás: szabályos és szabálytalan

33.8 Belemenés

33.9 Akadályozás

33.10 Belemenésmentes félkörök területei

33.11 Az ellenfél érintése kézzel és/vagy karral

33.12 Centerjáték

33.13 Szabálytalan hátulról védekezés

33.14 Fogás

33.15 Lökés

### **34.6 Személyi hiba**

### **35.6 Kettős hiba**

## **VII. SZABÁLY ÁLTALÁNOS RENDELKEZÉSEK**

### **40.6 A játékos által elkövetett 5 hiba**

### **41.6 Csapathibák: Büntetés**

### **43.6 Büntetődobások**

## **ÁBRAJEGYZÉK**

1. ábra A teljes pálya

2. ábra Szigorított terület

3. ábra Hárompontos mezőnykosár területe

4. ábra Kosárpalánk és a gyűrű

5. ábra Henger alapelv

6. ábra A játékosok helyzete büntetődobások alatt

## **II. SZABÁLY A PÁLYA ÉS A FELSZERELÉSEK**

### **2. A kosárlabda pálya**

#### **2.1 A játéktér**

Hossza 28 m, szélessége 15 m legyen, a vonalak belső szélétől számítva.

## 2.4 Vonalak

Minden vonal fehér színű, 5 cm széles és jól látható legyen

### 2.4.1 Határvonalak

A játékteret alapvonalak és oldalvonalak határolják. Ezek a vonalak nem részei a játéktérnek.

### 2.4.2 Középvonal, középkör és büntetődobó félkörök

A középvonalat az oldalvonalak felezőpontjai között, az alapvonalakkal párhuzamosan kell meghúzni, és az oldalvonalakon túl 15 cm-rel meg kell hosszabbítani. A középvonal a védőtér része.

A középkört a játéktér közepén kell kijelölni, a körkerület külső széléig mért 1,80 m-es sugárral.

A büntetődobó félköröket a büntetővonalak középpontjaitól mért 1,80 m sugárral kell megrajzolni a pályán, mely sugarak a félkörök külső kerületén értendők. (1. ábra)

### 2.4.3 Büntetődobóvonalak, szigorított területek és helyközök

A büntetődobóvonalakat az alapvonalakkal párhuzamosan kell kijelölni. A 3,60 m hosszú vonal távolabbi szélé 5,80 m távolságra van az alapvonal belső szélétől. Középpontja a két alapvonal felezőpontját összekötő képzeletbeli egyenesen fekszik.

A szigorított területek a pályán kijelölt azon téglalap alakú területek, amelyeket az alapvonalak, a meghosszabbított büntetődobó vonalak, valamint azok a vonalak határolnak, amelyek külső szélükkel az alapvonal felezőpontjától 2,45 m-re az alapvonalról erednek és a meghosszabbított büntetővonalak külső szélénél végződnek. Ezek a vonalak, kivéve az alapvonalakat, a szigorított terület részei. A szigorított területek belsejét be kell festeni.

A játékosok büntetődobások alatti felállásához szükséges helyközöket a 2. ábra szerint kell felfesteni. (2. ábra)

### 2.4.4 Hárompontos mezőnykosár területe

A csapat hárompontos mezőnykosár területe a pálya teljes alapterülete, kivéve az ellenfele kosarához közeli terület, amelyhez - azt határolva - az alábbiak tartoznak:

- Az alapvonalnál kezdődő két párhuzamos vonal, melyek külső szélé 0,90 m-re van az oldalvonalak belső szélétől.

- Egy, a külső szélén mért 6,75 m sugarú ív, melynek középpontja az ellenfél kosarának talajra vetített középpontja. E pont távolsága az alapvonal felezőpontjának belső szélétől 1,575 m. A körív csatlakozik a párhuzamos egyenesekhez. (3. ábra)

### 2.4.7 Belemenés-mentes félkörök területei

A belemenés-mentes félköröket a pályán az alábbi vonalak határolják:

Egy 1,25 m sugarú félkör, mely a felette lévő kosár talajra vetített középpontjától a félkör belső széléig mérendő.

Az alapvonalra merőleges 0,375 m hosszú két vonal, melynek belső szélei 1,25 m-re vannak a kosár talajra vetített középpontjától, és az alapvonal belső szélétől 1,20 m-re végződnek.

A belemenés-mentes félkörök területeit a párhuzamos vonalak végein egy-egy képzeletbeli vonal zárja, a palánk belső szélével egyvonalban.

A belemenés-mentes félkörök vonalai nem tartoznak a belemenés-mentes területhez. (2. ábra)

### **3.§ Felszerelések**

#### **- Palánkok**

1. A palánkokat arra alkalmas áttetsző anyagból (lehetőleg biztonsági üvegből) kell készíteni. Ha más, nem átlátszó anyagból készülnek akkor fehérre kell festeni.
2. A palánkok mérete vízszintesen 1,80 m, függőlegesen 1,05 m.
3. A palánkok összes vonalát az alábbiak szerint kell felfesteni:
  - Fehérre, ha a palánkok átlátszóak.
  - Minden más esetben feketére.
  - 5 cm szélesre.
4. A palánkok elülső felülete sima, az alábbi vonalakkal jelölve:
5. A palánkok elülső felületének függőleges vetülete 1,20 m-re van az alapvonalak belső szélétől.
6. A palánkok középvonalának függőleges vetülete az alapvonalak középpontjait összekötő képzeletbeli egyenesen van. (4. ábra)

#### **- Gyűrűk**

1. A gyűrűket az alábbiak szerint kell elkészíteni:
  - Tömör acélból, minimum 45 cm belső átmérővel, narancsszínűre festve.
  - Fémrészük vastagsága minimum 1,6 cm, maximum 2,0 cm legyen, alulról hálórögzítő szerkezettel ellátva, úgy hogy megakadályozza az ujjak beszorulását.
2. Mindkét gyűrű felső széle a talajtól 3,05 m magasságban, vízszintes síkban van, egyenlő távolságra a palánk két függőleges szélétől.
3. Belső szélük legközelebbi pontja 15 cm-re van a palánk elülső felületétől. (4. ábra)

#### **- Labdák**

1. A labda gömbölyű és elfogadott narancssárga színárnyalatú legyen, hagyományosan nyolc (8) gömhéjjal és fekete barázdákkal.
2. Külső felületének anyaga bőrből, műbőrből, gumiból vagy műanyagból készüljön.
3. Kerülete nem lehet több 78 cm-nél és kevesebb 74,9 cm-nél (7-es méret). Tömege legfeljebb 650 g és legalább 567 g legyen.
4. A labdát olyan keményre kell felfújni, hogy a legalsó pontjától mért megközelítőleg 1,80 m magasról a játéktérre leejtve a labda legfelső pontjáig mérve legalább 1,20 m, illetve legfeljebb 1,40 m magasra pattanjon fel.

### **III. SZABÁLY CSAPATOK**

#### **4.§ Csapatok**

- 4.2.2 A játékidő alatt mindkét csapatból öt (5) játékosnak kell a pályán tartózkodnia, akik cserélhetőek.

[A lap tetejére »](#)

## 4.3 Játékosok öltözéke

4.3.1 A csapat játékosainak öltözéke a következőkből áll:

- Elöl és hátul ugyanolyan meghatározó színű mez. Minden játékosnak a mérkőzés alatt a mezt a nadrágba tűrve kell viselnie.

- Egyforma, elöl és hátul azonos meghatározó színű nadrág, de lehet más színű is, mint a mez.

- Ugyanolyan meghatározó színű zokni a csapat minden játékosának.

4.3.2 Minden játékosnak olyan mezt kell viselnie, amelyen elöl és hátul jól látható, a mez színétől elütő, egyszínű számok vannak.

A számok legyenek jól láthatóak és:

- A háton lévők legalább 20 cm magasak.

- Az elöl lévők legalább 10 cm magasak.

- A számok legalább 2 cm szélesek.

- A csapatok 4-15-ig terjedő számokat használhatnak.

- Ugyanazon csapat játékosai nem viselhetnek azonos számokat.

## 4.4 Egyéb felszerelések

4.4.2 A játékosok nem viselhetnek olyan eszközöket (tárgyakat), amelyek más játékosoknak sérülést okozhatnak.

A következők **nem engedélyezettek**:

- Ujj-, kéz-, csukló-, könyök- vagy alkarvédők, öntvények, merevítők, amelyek bőrből, műanyagból, hajlékony (puha) műanyagból, fémből vagy bármilyen más kemény anyagból készültek, még akkor sem, ha puha anyaggal párnáztak.

- Olyan eszközök, amelyek vágást vagy horzsolást okozhatnak (körmöket rövidre kell vágni).

## IV. SZABÁLY A JÁTÉK SZABÁLYOZÁSA

### 8.§ Játékidő, döntetlen állás és hosszabbítások

8.1 A mérkőzés négy (4) egyenként tíz (10) perces negyedből áll.

8.3 Kettő (2) perces szüneteket kell tartani az első és második, illetve a harmadik és negyedik negyed között, és minden hosszabbítás előtt.

8.4 A félidők közti szünet tizenöt (15) perc.

8.7 Ha a mérkőzés állása a negyedik negyed játékeidéjének végén döntetlen, a mérkőzést egy öt (5) perces hosszabbítással kell folytatni, illetve annyiszor öt (5) perces hosszabbítással, amennyi a döntetlen eredmény megszüntetéséhez szükséges.

### 9.§ Negyed, hosszabbítás vagy a mérkőzés kezdete és vége

9.1 Az első negyed akkor kezdődik, amikor a labda elhagyja a játékvezető kezét feldobáskor.

9.3 A mérkőzést nem lehet elkezdni, ha az egyik csapat nincs öt (5) játékosra kész játékosal a pályán.

9.6 A csapatoknak a második félidőre kosarat kell cserélniük.

9.8 Egy negyed, hosszabbítás, illetve a mérkőzés a mérkőzés-óra játékidő lejártát közlő jelzésére ér véget.

## 10.§ A labda játékhelyzetei

10.1 A labda lehet élő vagy holt.

10.2 A labda élővé válik:

- Feldobáskor, amikor a labda elhagyja a játékvezető kezét miközben feldobja a labdát.
- Büntetődobáskor, amikor a labda a büntetődobó játékos rendelkezésére áll.
- Bedobáskor, amikor a labda a bedobást végrehajtó játékos rendelkezésére áll.

10.3 A labda **holt**tá válik, amikor:

- Mezőnyből vagy büntetődobásból kosarat érnek el.
- A játékvezető sípja megszólal amikor a labda élő.
- A mérkőzésóra negyed vagy a hosszabbítás végét közlő jelzése megszólal.
- A 24 mp-es óra jelzése megszólal amikor egy csapat birtokolja a labdát.

## 12.§ Feldobás és váltakozó labdabirtoklás

12.1.1 **Feldobásnak** azt nevezzük, amikor a játékvezető az első negyed kezdetén bármely két (2) ellenfél játékos között a középkörben feldobja a labdát.

12.1.2 **Tartott labdát** kell ítélni, ha az ellenfelek közül egy, vagy több játékos a kezét (kezeit) szilárdan a labdán tartja úgy, hogy egyik játékos sem tudja birtokba venni szükségtelen durvaság nélkül.

### 12.2 Feldobás-eljárás

12.2.1 Mindegyik ugró játékos mindkét lábával a körnek abban a felében álljon, amelyik a saját kosarához közelebb van, és egyik lábuk a középvonalhoz közel legyen

12.2.2 Csapatársak nem foglalhatnak el egymás melletti helyet a kör mentén, ha az ellenfél szeretné e helyek valamelyikét elfoglalni.

12.2.3 A játékvezető ezután függőlegesen feldobja a labdát a két (2) játékos között olyan magasra, hogy azt egyikük se érje el felugrással.

12.2.4 A labdát **miután** elérte legmagasabb pontját, legalább az egyik ugró játékosnak kézzel el kell ütnie.

12.2.5 Egyik ugró játékos sem hagyhatja el addig a helyét, amíg a labdát szabályosan el nem ütik.

12.2.6 Egyik ugró játékos sem foghatja meg, illetve nem érintheti kettőnél többször a labdát, amíg az nem érinti a nyolc nem ugró játékos valamelyikét vagy a talajt.

12.2.7 Ha a labdát egyik ugró játékos sem ütötte el, a feldobást meg kell ismételni.

12.2.8 A nem ugró játékosok testük egyetlen részével sem érinthetik a kört és a fölötte lévő területet (hengert), mielőtt a labdát az ugró játékosok valamelyike elütötte volna.

### 12.3 Feldobáshelyzet

Feldobáshelyzet akkor alakul ki, ha:

- Tartott labdát ítélnék
- A labda úgy kerül határvonalon kívülre, hogy a játékvezetők nem tudják eldönteni, vagy nem értenek egyet abban, hogy ki érintette utoljára a labdát.
- Az élő labda beszorul a gyűrű és a palánk közé (kivéve büntetődobások között).
- A labda holtta válik amikor egyik csapat sem birtokolta azt, és egyik sem jogosult labdabirtoklásra.
- Az első negyed kivételével bármelyik negyed vagy hosszabbítás kezdődik.

## 12.4 Váltakozó labdabirtoklás - meghatározás

12.4.1 A váltakozó labdabirtoklás lényege, hogy a labda feldobás helyett bedobással váljon élővé.

12.4.2 A váltakozó labdabirtoklás bedobás akkor:

- **Kezdődik**, amikor a labda a bedobást végrehajtó játékos rendelkezésére áll.
- **Végződik amikor:**
  - A labda érint, vagy a labdát szabályosan érinti egy pályán lévő játékos.
  - A bedobást végreható csapat szabálysértést követ el.
  - Az élő labda beszorul a gyűrű és a palánk közé a bedobás során.

## 12.5 Váltakozó labdabirtoklás - eljárás

12.5.1 Minden feldobáshelyzetben a csapatok felváltva jogosultak oldalbedobásra a feldobáshelyzet megtörténtéhez legközelebbi helyről.

12.5.2 Az a csapat kezdi a váltakozó labdabirtoklást, amelyik a feldobás után nem szerez labdabirtoklást.

12.5.3 A negyedet (hosszabbítást) az a csapat kezdi a középvonali bedobással, amely a megelőző negyed (hosszabbítás) végén a következő váltakozó labdabirtoklásra jogosult volt.

## 13.§ Hogyan játszanak a labdával

### 13.1 Meghatározás

A mérkőzés közben csak kézzel (kezekkel) szabad a labdával játszani. A labdát bármilyen irányba át lehet adni (passzolni), dobni, ütni, gurítani vagy vezetni a vonatkozó szabályok korlátozásain belül.

### 13.2 Szabály

A játékos nem futhat a labdával, nem ütheti ököllel, **szándékosan** nem rúghatja, vagy nem akadályozhatja **szándékosan** a láb bármelyik részével a labdát.

Azonban, a láb bármely részével véletlenül érinteni a labdát, vagy azzal érintkezni, nem szabálysértés.

## 14.§ A labda birtoklása

### 14.1 Meghatározás

14.1.1 A csapat labdabirtoklása akkor **kezdődik**, amikor a csapat egyik játékosa birtokolja az élő labdát úgy, hogy fogja vagy vezeti azt, illetve az élő labda a rendelkezésére áll.



14.1.2 A csapat labdabirtoklása **folytatódik**, amikor:

- A csapat valamelyik játékosa birtokolja az élő labdát.
- A csapattársak egymás között adogatják.

14.1.3 A csapat labdabirtoklása akkor **fejeződik be**, amikor:

- Az ellenfél szerez labdabirtoklást.
- A labda holtá válik.
- Mezőnyből vagy büntetőből végzett kosárradobásnál a labda elhagyja a játékos kezét.

## 15.§ Kosárradobó játékos

### 15.1 Meghatározás

15.1.1 Mezőnyből vagy büntetővonalról végzett **kosárradobás** akkor történik, amikor a játékos a labdát kézben tartja és azután a levegőbe, az ellenfél kosara felé dobja.

**Pöcizés** akkor történik, ha a játékos a labdát kézzel az ellenfél kosara felé üti.

**Zsákolás** akkor történik, amikor a játékos a labdát egy vagy két kézzel felülről belevágja, vagy megkísérli belevágni az ellenfél kosarába.

A pöcizés és a zsákolás is mezőnyből végzett kosárradobási kísérletnek minősül.

15.1.3 A **folyamatos mozdulat** kosárradobás közben:

- Akkor kezdődik, amikor a labda megül a játékos kezében (kezeiben) és a dobómozdulat megindul.
- Befejeződik, amikor a labda elhagyja a játékos kezét, vagy ha a játékos teljesen új dobómozdulatot tesz.

## 16.§ Kosár: mikor érvényes és értéke

### 16.1 Meghatározás

16.1.1 Kosarat (gólt) akkor érnek el, amikor az élő labda felülről esik a kosárba, és benne marad vagy keresztülhalad rajta.

16.1.2 A labdát kosárban lévőnek kell tekinteni, ha akár csak a legkisebb részével is a gyűrűn belül és a gyűrű tetejének szinte alatt van.

### 16.2 Szabály

16.2.1 A kosár annak a csapatnak a javára számít, amelyik támadja azt a kosarat, amelyikbe a labda beleesett, a következők szerint:

- A büntetődobásból elért kosár egy (1) pontot ér.
- A kétpontos mezőnykosár területéről dobott kosár kettő (2) pontot ér.
- A hárompontos mezőnykosár területéről dobott kosár három (3) pontot ér.

16.2.2 Ha egy játékos **véletlenül** mezőnykosarat dob **saját csapatának kosarába**, a kosár két (2) pontot ér. A pontokat úgy kell beírni, mintha az ellenfél pályán lévő csapatkapitánya dobta volna.

16.2.3 Ha egy játékos **szándékosan** dob mezőnykosarat **a saját csapatának kosarába**, az szabálysértés és a kosár nem érvényes.

## 17.§ Bedobás

### 17.1 Meghatározás

17.1.1 Bedobásról beszélünk, amikor a labdát egy pályán kívüli - a bedobást végrehajtó - játékos a pályára passzolja.

### 17.2 Eljárás

17.2.1 A játékvezető kézbe kell adja a labdát a bedobást végző játékosnak vagy rendelkezésére kell bocsátania azt. Oda is dobhatja vagy pattinthatja a labdát feltéve, hogy:

- A játékvezető nics négy (4) méternél távolabb a bedobást végző játékostól.
- A bedobást végrehajtó játékos a játékvezető által kijelölt, megfelelő helyen áll.

17.2.2 A bedobást a játékosnak a játékvezető által kijelölt pontról kell elvégeznie, mely ahhoz a helyhez van legközelebb, ahol a szabályszegés történt vagy a játékot megállították, kivéve közvetlenül a palánk mögötti részt.

17.2.3 A következő helyzetekben kell a bedobást a középvonalnál elvégezni:

- Az első negyed kivételével minden negyed (hosszabbítás) kezdetén.

A bedobást végző játékos egyik lábával a meghosszabbított középvonal egyik, a másikkal a másik oldalán álljon. A labdát a pálya bármely pontján álló játékosnak bedobhatja.

17.2.5 Az élő labdát birtokló vagy a labdára jogosult csapat játékosa által elkövetett személyi hibát követő bedobást a vétlen csapat végezheti el a hiba elkövetésének helyéhez legközelebb eső ponttól.

17.2.6 Ha a labda a kosárba jut, de a kosár érvénytelen, a bedobást a büntetődobó vonal meghosszabbításánál kell elvégezni.

17.2.7 Sikeres mezőnykosarat vagy sikeres utolsó büntetődobást követően:

- A kosarat elért csapat ellenfelének játékosai közül bármelyik elvégezheti a bedobást az alapvonal mögött bárhol, ahol a kosár esett.
- A bedobást végző játékos oldalra és/vagy hátrafelé mozoghat, és/vagy a csapattársak egymásnak passzolhatnak az alapvonal mögött, de az öt (5) mp számolása abban a pillanatban kezdődik, amikor a labda az első játékos rendelkezésére áll a határvonalon kívül.

### 17.3 Szabály

17.3.1 A bedobást végző játékos az alábbiakat **nem** teheti:

- Nem használhat fel öt (5) mp-nél többet a labda bedobására.
- Nem léphet a pályára miközben a labda a kezében van.
- A labda nem éríthet pályán kívüli területet, miután a labda elhagyta a kezét a bedobás során.
- Nem érítheti a labdát a pályán, mielőtt az érintene más játékost.
- Nem dobhatja a labdát úgy, hogy közvetlenül kosárba essen.

- Nem tehet meg a játékvezető által a határvonalon kívül kijelölt helytől - a sikeres mezőnykosár vagy utolsó büntetődobás utáni bedobás esetét kivéve - egy (1) m-nél többet oldalra egyik vagy mindkét irányba, mielőtt a labdát bedobná. Azonban megengedett a határvonaltól közvetlenül hátralátni, ameddig a körülmények lehetővé teszik.

17.3.2 Bedobás közben a többi játékos az alábbiakat **nem** teheti:

- Nem lehet semmilyen testrészük a határvonal fölött mielőtt a labda áthaladna a határvonal felett.
- Ha a határvonalon kívüli akadálymentes terület a bedobás helyén kevesebb, mint kettő (2) méter, egyik csapat játékosai sem állhatnak egy (1) méternél közelebb a bedobást végző játékoshoz.

### **A 17.3 bekezdés megszegése szabálysértés.**

#### **17.4 Büntetés**

A labdát az ellenfél dobhatja be az eredeti bedobás helyéről.

### **19.§ Csere**

#### **19.1 Meghatározás**

A csere a játék olyan megszakítása, mely a cserejátékos kérésére történik, hogy játékosá válhasson.

#### **19.2 Szabály**

19.2.1 A csapat a cserelehetőség alatt cserélhet játékos(oka)t.

19.2.2 A cserelehetőség akkor **kezdődik**:

- Mindkét csapat számára, amikor a labda holttá válik, és a mérkőzésórát megállították.
- Mindkét csapat számára, amikor a labda holttá válik, egy utolsó vagy egyetlen büntetődobást követően.
- Kosarat kapott csapat számára, amikor ellene kosarat érnek el a negyedik negyed vagy bármelyik hosszabbítás utolsó kettő (2) percében.

19.2.2 A cserelehetőség akkor **fejeződik be**, amikor a labda a játékos rendelkezésére áll a bedobáshoz vagy az első illetve egyetlen büntetődobáshoz.

#### **19.3 Eljárás**

19.3.1 Csak a cserejátékosnak van joga cserét kérni. Ezt ő (nem az edző vagy a segédedző) úgy teheti meg, hogy személyesen odamegy a jegyzőhöz, és érthetően cserét kér, vagy leül a cserepadra. A játékra azonnal készen kell állnia.

19.3.4 A cserejátékosnak a határvonalon kívül kell maradnia, amíg a játékvezető sípol és bemutatja a csere jelzését, s int, hogy pályára léphet.

19.3.6 A cseréket a lehető leggyorsabban kell végrehajtani. Azt a játékost, aki elkövette az öt (5) személyi hibáját, vagy akit kizártak a játékból, azonnal (kb. 30 másodpercen) belül le kell cserélni.

19.3.8 Ha a büntetődobó játékost le kell cserélni, mert:

- Megsérült.
- Elkövette ötödik hibáját.
- Kizárták a játékból.

A büntetődobásokat a helyére csereként beállt játékosnak kell elvégeznie.

### **20.§ A mérkőzés elvesztése feladással**

#### **20.1 Szabály**

A csapat feladással veszti el a mérkőzést, ha:

- Tizenöt (15) perccel a mérkőzés kiírt kezdési időpontja után sincs jelen illetve nem tud pályára küldeni öt (5) játékra kész játékost.

- Tevékenységével meghiúsítja a mérkőzés lejátzását.

- Az első játékvezető felszólítása ellenére megtagadja a játékot.

## 20.2 Büntetés

20.2.1 A mérkőzést húsz-nulla (20-0) eredménnyel az ellenfél nyeri, továbbá a felaedő csapat nulla (0) pontot kap a helyezés megállapításánál.

20.2.3 Ha egy tornán egy csapat másodszor veszít feladással, a csapatot ki kell zárni a tornából, és a csapat lejátszott mérkőzéseinek eredményeit törölni kell.

## 21.§ A mérkőzés elvesztése játékoshiány miatt

### 21.1 Szabály

Egy csapat játékoshiány miatt veszti el a mérkőzést, ha a játék folyamán a játékosok száma a pályán kettőnél (2) kevesebbre csökken.

### 21.2 Büntetés

21.2.1 Ha a győztesnek nyilvánított csapat vezet, a mérkőzést a pályán elért eredménnyel nyeri. Ha a győztesnek nyilvánított csapat nem vezet, az eredmény kettő-nulla (2-0) lesz a javára. A vesztes csapat a helyezés megállapításánál egy (1) pontot kap.

## V. SZABÁLY SZABÁLYSÉRTÉSEK

### 22.§ Szabálysértések

#### 22.1 Meghatározás

A **szabálysértés** a vonatkozó szabályok megszegése.

#### 22.2 Büntetés

A labdát az ellenfélnek kell adni, hogy bedobást végezzen el a határvonalon kívülről, a szabályszegéshez legközelebbi pontról, kivéve közvetlenül a palánk mögül, és kivéve, ha a szabály másképp nem rendelkezik.

### 23.§ Határvonalon kívüli játékos, Harátvonalon kívüli labda

#### 23.1 Meghatározás

23.1.1 A **játékos** határvonalon kívül van, ha testének bármely része érintkezik a talajjal vagy bármilyen tárggyal - kivéve a játékosokat - a hátrávonalon, afölött vagy azon kívül.

23.1.2 A **labda** határvonalon kívül van, ha érint(i):

- Egy játékost vagy bármely más személyt, aki határvonalon kívül van.
- A talajt vagy bármilyen tárgyat a harátvonalon, afölött vagy azon kívül.
- A palánktartót, a palánk hátulját vagy bármilyen tárgyat a játéktér felett.

#### 23.2 Szabály

23.2.1 A labdát az a játékos juttatta határvonalon kívülre, aki utoljára érintette, vagy akit utoljára érintett, mielőtt határvonalon kívülre került, még akkor is ha a labda úgy került határvonalon kívülre, hogy mást is érintett, mint játékost.

23.2.2 Ha a labda határvonalon kívül van, mert egy olyan játékos érintette, vagy olyan játékost érintett, aki a határvonalon vagy azon kívül vagy, úgy ez a játékos okozta a labda határvonalon kívülre kerülését.

## 24.§ Labdavezetés

### 24.1 Meghatározás

24.1.1 Labdavezetésnek nevezzük, mikor a játékos a birtokában lévő élő labdát úgy hozza mozgásba, hogy azt leüti, gurítja illetve a talajra vagy szándékosan a palánkra dobja

24.1.2 A **labdavezetés elkezdődik**, amikor a játékos a pályán a birtokba vett élő labdát leüti, gurítja vagy vezeti, a talajra, vagy szándékosan a palánkra dobja, majd újra érinti, mielőtt az más játékost érintene.

A **labdavezetés befejeződik**, amikor a játékos két kezével egyszerre érinti a labdát vagy engedi, hogy a labda egyik vagy mindkét kezében megüljön.

Labdavezetésnél a labdát a levegőbe lehet dobni, de a labdának előbb érinteni kell a talajt vagy egy másik játékost, mielőtt a labdát feldobó játékos a kezével a labdát újra érintené.

A játékos által megtehető lépések száma nincs korlátozva, amikor a labda nem érintkezik a kezével.

24.1.4 Nem számítanak labdavezetésnek a következők:

- Egymást követő, mezőnyből végzett kosárradobási kísérletek
- Labdakiejtés a labdavezetés kezdetén vagy végén.

### 24.2 Szabály

A játékos miután a labdavezetést befejezte, nem vezetheti másodszorra is a labdát, kivéve, ha a két (2) labdavezetés között az élő labda kikerült a birtokából a pályán, mert:

- Mezőnyből kosárra dobott.
- Érintette a labdát egy ellenfél.

## 25.§ Lépésszabály

### 25.1 Meghatározás

25.1.1 **Lépéshiba** történik, amikor a pályán élő labdát tartó játékos egyik vagy mindkét lábával bármelyik irányba szabálytalanul elmozdul, az itt leírt szabályok keretein túl.

25.1.2 A **sarkazás** olyan szabályos mozgás, mikor a játékos a pályán az élő labdát fogva ugyanazzal a lábával egyszer vagy többször tetszőleges irányba ellép, miközben a másik lábát, amelyet támaszlábnak nevezünk, annak érintkezési pontján a talajon tartja.

### 25.2 Szabály

25.2.1 **Támaszláb meghatározása, amikor a játékos az élő labdát megfogja a pályán:**

► Miközben mindkét lába a talajon van:

- Amint az egyik lábát felemelte, a másik láb lesz a támaszláb.

► Mozgás közben:

- Ha egyik lába érinti a talajt, ez a lába lesz a támaszláb. (Ezt a szabályt 2017-ben megváltoztatták a következőképpen: "Amikor egy mozgásban lévő játékos megfogja a labdát, vagy befejezi a labdavezetést, és egyik lába a talajon van, akkor ezt 0. lépésnek tekintjük. Az ezt követő lépést tekintjük 1. lépésnek. Az első lépés során letett láb lesz a támaszláb.")

- Ha **mindkét** lába a **levegőben** van és a játékos mindkét lábával egyszerre érkezik a talajra: (egy ütemű megállás) amint az egyik lábát felemelte, a másik láb lesz a támaszláb.

- Ha **mindkét** lába a **levegőben** van és a játékos egy lábával érkezik a talajra, (két ütemű megállás) akkor az a lába lesz a támaszláb.

### 25.2.2 Haladás a labdával a pályán olyan élő labdát birtokló játékos számára, aki a támaszlábát már elhelyezte:

► Miközben mindkét lába a talajon van:

- Labdavezetés megkezdéséhez a támaszlábát nem emelheti fel addig, amíg a labda a kezét el nem hagyta.

- Átadáshoz vagy kosárra dobáshoz felugorhat a támaszlábáról, de addig egyik lábát sem teheti vissza a talajra, amíg a labda a kezét el nem hagyta.

► Mozgás közben:

- Átadáshoz vagy kosárra dobáshoz felugorhat a támaszlábáról, és leérkezhet egyszerre mindkét lábára. Ezután egyik vagy mindkét lábát felemelheti, de addig egyik lábát sem teheti vissza a talajra, amíg a labda a kezét el nem hagyta.

- Labdavezetés megkezdéséhez a támaszlábát nem emelheti fel addig, amíg a labda a kezét el nem hagyta.

► Olyan megállást követően, amikor egyik láb sem lehet támaszláb:

- Labdavezetés megkezdéséhez egyik lábát sem emelheti fel addig, amíg a labda a kezét el nem hagyta.

- Átadáskor vagy kosárra dobáskor egyik vagy mindkét lábát felemelheti, de nem teheti vissza a talajra, amíg a labda a kezét el nem hagyta.

## 26.§ Három másodperc

### 26.1 Szabály

26.1.1 Egyik játékos **sem** tartózkodhat három (3) egymást követő másodpercnél tovább az ellenfél szigorított területén belül, amikor csapata a támadó térfélen birtokolja az élő labdát és a mérkőzésóra jár.

26.1.2 Engedményt kell adni annak a játékosnak, aki:

- Kísérletet tesz a szigorított terület elhagyására.

- A szigorított területen belül tartózkodik, amikor ő vagy csapattársa a mezőnyből kosárradobást hajt végre, és a labda elhagyja vagy éppen elhagyta a játékos kezét.

- Három (3) egymást követő másodpercnél kevesebb ideig tartózkodik a szigorított területen és labdavezetéssel kosárra tör.

## 28.§ Nyolc másodperc

### 28.1 Meghatározás

28.1.1 Amikor:

- egy játékos az **élő** labdát birtokba veszi a **védőtérfele**n, illetve

- bedobáskor a labda szabályosan érint bármely játékost a védőtérfelelen és a labda a bedobást végrehajtó csapat birtokában marad annak védőtérfelelén,

a labdát birtokló csapatnak nyolc (8) másodpercen belül a támadótérfelelre kell juttatnia a labdát.

28.1.2 A labda akkor **kerül a támadó térfelelre**, amikor:

- A labda, melyet egy játékos sem birtokol, érinti a támadó térfelet.
- A labdát érinti egy támadójátékos, aki mindkét lábával érintkezésben van a támadótérfelelével.
- A labdát érinti egy védőjátékos, akinek bármelyik testrésze érintkezésben van a saját védőtérfelelével.
- A védőtérfelelről a támadó térfelelre történő labdavezetés közben a labdavezető játékos mindkét lába és a labda is érintkezésben van a támadó térfelelrel.

## 29.§ Huszonnégyszé másodperc

### 29.1 Szabály

29.1.1 Amikor:

- Egy játékos az élő labdát birtokba veszi a játéktéren illetve
- Bedobáskor a labda szabályosan érint bármely játékost a pályán, és a labda a bedobást végrehajtó csapat birtokában marad,

a labdát birtokló csapatnak huszonnégyszé (24) másodpercen belül mezőnyből végzett kosárra dobást kell megkísérelnie.

A 24 másodpercen belül mezőnyből végzett kosárradobásnak a következő feltételekkel együtt kell teljesülnie:

- A labdának el kell hagynia a mezőnyből kosárradobó játékos kezét, mielőtt a 24 mp-es óra jelzése megszólal, továbbá
- Miután a labda elhagyta a kosárradobó játékos kezét, a labdának érintenie kell a gyűrűt, vagy kosárba kell jutnia.

29.1.2 Amikor **a mezőnyből kosárradobási kísérlet történik a 24 mp-es támadóidő végéhez közel**, és a 24 mp-es óra hangjelzésének megszólalásakor a labda a játékos kezét elhagyva már a levegőben van:

- Ha a labda kosárba jut, nem történt szabálysértés, a jelzést figyelmen kívül kell hagyni, a kosár érvényes.
- Ha a labda érinti a gyűrűt, de nem jut a kosárba, nem történt szabálysértés, a jelzést figyelmen kívül kell hagyni, a játék folytatódik.
- Ha a labda elkerüli a gyűrűt, szabálysértés történt. Azonban ha az ellenfél egyértelműen és azonnal birtokba veszi a labdát, akkor a jelzést figyelmen kívül kell hagyni, és a játék folytatódik.

## 30.§ Védőtérfelelre visszajuttatott labda

### 30.1 Meghatározás

30.1.1 A labda a csapat **védőtérfelelre kerül**, amikor:

- Érinti a védőtérfelet.
- A labdát szabályosan érinti egy támadójátékos, aki testének bármely részével érinti a védőtérfelet.

30.1.2 A labda szabálytalanul kerül vissza a védőtérfelre, ha az élő labdát birtokló csapat egy játékosa utolsóként érintette a labdát a támadótérfelelen, és azután ő, vagy ugyanennek a csapatnak egy játékosa érinti elsőként a labdát a védőtérfelelen.

Ez a korlátozás érvényes a csapat támadótérfelelén minden helyzetre, beleértve a bedobásokat is. Azonban nem alkalmazandó arra a játékosra, aki a saját támadó térfeleléről felugrik, s miközben a levegőben van, új labdabirtoklást szerez csapatának, és ezután a saját védőtérfelelre érkezik le.

## 30.2 Szabály

Az a játékos, akinek csapata birtokolja az élő labdát, nem juttathatja vissza a labdát szabálytalanul a védőtérfelelre.

## 30.3 Büntetés

A labdát az ellenfélnek kell adni, hogy a határvonalon kívülről bedobást végezzen el a támadótérfelelén a szabályszegéshez legközelebbi pontról, kivéve közvetlenül a palánk mögöl.

# VI. SZABÁLY HIBÁK

## 32.§ Hibák

### 32.1 Meghatározás

32.1.1 A hiba a szabályok olyan megszegése, amely egy ellenféllel történt személyi érintkezés és/vagy sportszerűtlen viselkedés következménye.

32.1.2 Bármilyen hiba megítélhető ugyanazon vagy mindkét csapat ellen.

## 33.§ Érintkezés

### 33.1 Henger alapelv

A henger alapelv azt a képzeletbeli hengeren belüli teret jelenti, amelyet a játékos foglal el a talajon. A henger magában foglalja a játékos felett lévő teret, és a következők határolják:

**Elölről** a tenyerek,

**Hátul** a fenék, és

**Oldalról** a karok és a lábak külső széle.

A kezeket és a karokat a felsőtest előtt legfeljebb a lábak vonaláig lehet kinyújtani könyöknél behajlítva úgy, hogy az alkarok és a kezek felemelt helyzetben vannak. A lábak közötti távolságnak a játékos magasságával arányosnak kell lenni. (5. ábra)

### 33.2 A függőlegesség elve

A kosárlabda játéktéren minden játékosnak joga van bármely - ellenfél által még el nem foglalt - helyzetet (hengert) elfoglalni.

Ez az elv védi a játékos talajon elfoglalt helyét és a fölötte lévő légteret, amikor függőlegesen felugrik a saját hengerében.

Amint egy játékos elhagyja függőleges helyzetét (hengerét) és testi érintkezést okoz ellenfelével, aki már elfoglalta saját függőleges helyzetét (hengerét), az a játékos felelős az érintkezésért, aki elhagyta saját függőleges helyzetét (hengerét).

A támadó játékos, akár talajon van, akár a levegőben, nem okozhat érintkezést a szabályos védőhelyzetben lévő védőjátékosal:



- Karjával még több helyet csinálva a maga számára ("takarítás").

- Lábai vagy karjai széttáráásával érintkezést okozva mezőnyből végzett kosárradobás közben vagy közvetlenül azután.

### 33.3 Szabályos védőhelyzet

A védekező játékos akkor foglalt el egy kiinduló szabályos védőhelyzetet, ha:

- Szemben van ellenfelével és
- Mindkét lába a talajon van.

A szabályos védőhelyzet kiterjed a játékos fölötti légtérre (hengerre) a talajtól a mennyezetig. Felemelheti karjait és kezeit a feje fölé, vagy függőlegesen felugorhat, de felemelt kezeit a képzeletbeli hengeren belül, függőlegesen kell tartania.

### 33.4 Védekezés a labdát birtokló játékos ellen

A labdát birtokló (a labdát fogó vagy vezető) játékos elleni védekezéskor **az idő és távolsági tényezőkre nem kell tekintettel lenni.**

A labdás játékosnak számíthatnia kell arra, hogy védekeznek ellene, és késznek kell lennie a megállásra vagy az irányváltatásra, amint ellenfele egy kiinduló szabályos védőhelyzetet vesz föl vele szemben még akkor is, ha ez a másodperc tört része alatt történik.

A védekező játékosnak úgy kell elfoglalnia kiinduló szabályos védőhelyzetét, hogy ne okozzon testi érintkezést helyzete elfoglalása előtt.

Ha egyszer a védőjátékos már elfoglalta kiinduló szabályos védőhelyzetét, mozoghat, hogy folyamatosan védekezzen, de nem teheti ki a karjait, vállait, csípőjét vagy lábait, és nem okozhat olyan érintkezést, ami megakadályozza, hogy a labdát vezető játékos elhaladjon mellette.

Az akadályozás védő játékos részéről, vagy belemenés a labdás játékos részéről eldöntésekor az alábbiakat kell figyelembe venni

- A védőjátékosnak el kell foglalnia egy kiinduló szabályos védőhelyzetet szemben a labdás játékoskal, mindkét lábával a talajon állva.

- A védőjátékos ebben a helyzetben maradhat, függőlegesen felugorhat, illetve oldalra vagy hátrafelé mozoghat, hogy megtartsa szabályos védekező helyzetét.

- Amikor mozog, szabályos kiinduló védőhelyzetének megtartása érdekében pillanatokra felemelheti egyik vagy mindkét lábát a talajról, miközben ez a mozgás oldalra vagy hátrafelé történik, és **nem a labdás játékos felé.**

- Amennyiben fentiek teljesülnek és mégis érintkezés történik felsőtesten, akkor a védőjátékost úgy kell tekinteni, mint aki először ért az ütközés helyére.

### 33.5 Védekezés a labdát nem birtokló játékos ellen

Minden labda nélküli játékosnak joga van szabadon mozogni a játéktéren és olyan helyet elfoglalni, amelyet előzőleg más játékos még nem foglalt el.

A labdát nem birtokló játékos elleni védekezéskor **az idő és távolsági tényezőkre tekintettel kell lenni.** Ez azt jelenti, hogy egy védőjátékos nem foglalhat el helyet olyan közel és/vagy olyan gyorsan mozgásban lévő ellenfele útjában, hogy annak ne legyen elég távolsága vagy ideje a megálláshoz, illetve az irányváltatáshoz.

Ha a védőjátékos a kiinduló szabályos védőhelyzetének elfoglalásakor figyelmen kívül hagyja az idő - és távolsági tényezőket, és az ellenféllel érintkezés történik, akkor ő a felelős az ütközésért.

Ha a védőjátékos már kiinduló szabályos védőhelyzetet foglalt el, ellenfelének védeése közben mozoghat, de nem gátolhatja őt a mellette való elhaladásban karjának, vállának, csípőjének, vagy lábának az útjába való kinyújtásával. A hengerén belül azonban elfordulhat, hogy elkerülje a sérülést.

### 33.6 A levegőben lévő játékos

A levegőben lévő játékosnak joga van a játéktér ugyanazon pontjára visszaérkezni, ahonnan felugrott.

Joga van a játéktér egy másik pontjára is leérkezni, ha az elugrás és a leérkezés közti egyenes vonalat vagy magát a leérkezés helyét még nem foglalta el ellenfél az elugrás pillanatában.

Ha egy játékos felugrott, de a leérkezéskor lendületének következtében érintkezik ellenfelével, aki szabályos védőhelyzetben volt a leérkezés helyének közvetlen közelében, akkor a felugró játékos felelős a bekövetkezett érintkezésért.

Egyetlen játékos sem mozdulhat ellenfele útjába, ha az már felugrott a levegőbe. Ellenkező esetben ő lesz a felelős az érintkezésért.

### 33.7 Elzárás: szabályos és szabálytalan

Elzárás akkor történik, amikor egy játékos megkísérli késleltetni vagy megakadályozni labda nélküli ellenfelét abban, hogy az a játéktéren egy általa kívánt helyet elfoglaljon.

Az elzárás **szabályos**, ha az a játékos, aki ellenfelét elzárja:

- **álló helyzetben van** (saját hengerén belül), amikor az érintkezés megtörténik.
- mindkét lába a talajon van, amikor az érintkezés megtörténik.

Az elzárás **szabálytalan**, ha az a játékos, aki ellenfelét elzárja:

- **mozgásban** van, amikor az érintkezés történik.
- nem ad elegendő távolságot **álló** ellenfelét elzárva, annak látómezején kívül, amikor az érintkezés megtörténik.

Ha az elzárás az **álló ellenfél látómezején kívül** történik, az elzáró játékos köteles lehetővé tenni, hogy ellenfele 1 normál lépés távolságot tehessen az elzárás felé érintkezés nélkül.

- nem veszi figyelembe az idő és távolsági tényezőket egy **mozgásban** lévő ellenfelével szemben, amikor az érintkezés történik.

Ha az ellenfél **mozgásban van**, az idő és távolsági tényezőket figyelembe kell venni. Az elzáró köteles elég helyet hagyni, hogy az elzárt játékos az érintkezést megállással vagy irányváltoztatással elkerülhesse.

A **szabályosan elzárt** játékos felelős minden érintkezésért, ami az elzáró játékosal történik.

### 33.8 Belemenés

Olyan szabálytalan személyi érintkezés labdával vagy labda nélkül, amikor a játékos az ellenfél játékos felsőtestének nekimegy vagy azt meglöki.

### 33.9 Akadályozás

Olyan szabálytalan személyi érintkezés, amely gátolja egy labdás vagy labda nélküli ellenfél mozgását.

Az elzárást megkísérlő játékos akadályozást követ el, ha érintkezés történik miközben mozog, és ellenfele áll vagy hátrál előre.

Ha egy játékos figyelmen kívül hagyva a labdát, ellenfelével szemben, vele azonosan mozog, elsősorban ő a felelős a bekövetkező érintkezésekért, hacsak egyéb tényezők nem állnak fenn. A „hacsak egyéb tényezők nem

állnak fenn” kifejezés arra az esetre vonatkozik, ha az elzárt játékos szándékosan lök, belemegy vagy fogja ellenfelét.

Szabályos, ha egy játékos a pályán való helyezkedés közben a hengerén kívülre nyújtja karját (karjait) vagy könyökét (könyökeit), de le kell engednie azokat a hengerén belülré, ha ellenfele megkísérel elhaladni mellette. Ha a játékos karja vagy könyöke a hengerén kívül van, és érintkezés történik, akkor az akadályozás vagy fogás.

### 33.10 Belemenésmentes félkörök területei

A belemenésmentes félkörök olyan területeket jelölnek ki a pályán, ahol a kosár alatti belemenés-akadályozás helyzetekre különleges értelmezések érvényesek.

A belemenésmentes félkörök területére irányuló betöréseknél a védő játékos a levegőben lévő támadó játékos által okozott bármilyen érintkezéseket nem lehet támadó hibának ítélni, kivéve, ha a támadó játékos szabálytalanul használja kezeit, karjait, lábait vagy testét. Ez a szabály alkalmazandó, amikor:

- a levegőben lévő támadó játékos birtokolja a labdát, és
- megpróbál kosárra dobni vagy labdát passzolni, és
- a védőjátékos **egyik, vagy mindkét lába** a belemenésmentes félkör területét **érinti**.

### 33.11 Az ellenfél érintése kézzel és/vagy karral

Az ellenfél kézzel érintése önmagában nem szükségszerűen személyi hiba. A játékvezetőnek kell megítélni, hogy az érintkezést okozó játékos szerzett-e előnyt. Ha egy játékos által okozott érintkezés bármilyen módon korlátozza az ellenfél szabad mozgását, akkor az ilyen érintkezés hibának minősül.

A kéz (kezek) vagy a kinyújtott kar(ok) szabálytalan használata akkor következik be, amikor a védőjátékos védekezés közben ezeket egy **labdás vagy labda nélküli** ellenfélre helyezi, és rajta is tartja, hogy mozgását gátolja.

A **labdás támadó játékos** részéről személyi hiba, ha:

- karjával vagy könyökével befogja a védekező játékost, illetve áthúzza magát, hogy előnyt szerezzen,
- ellöki magától a védőjátékost, hogy megakadályozza őt a labda megszerzésében, vagy a labda megszerzésére tett kísérletében, illetve hogy több helyet csináljon saját maga számára,
- labdavezetés közben kinyújtott alkarját vagy kezét használja, hogy ellenfelét megakadályozza a labda megszerzésében.

A **labda nélküli támadó játékos** részéről személyi hiba, ha ellöki magától ellenfelét, hogy:

- szabaddá tegye magát a labda átvételéhez,
- megakadályozza a védőjátékost a labda megszerzésében, vagy a labda megszerzésére tett kísérletében,
- több helyet csináljon saját maga számára.

### 33.12 Centerjáték

A függőlegesség elve (henger elv) a centerjátékra is érvényes. A támadó centernek és az őt védő ellenfelének kölcsönösen tiszteletben kell tartani egymás függőlegességi jogait (hengerét).

Személyi hiba a támadó vagy védekező centerjátékos részéről, ha vállal vagy csípővel kimozdítja ellenfelét helyzetéből, illetve ha megakadályozza ellenfele szabad mozgását válllaival, csípőjével, kinyújtott karjaival, lábaival, vagy más testrészével.

### 33.13 Szabálytalan hátulról védekezés

Olyan szabálytalan személyi érintkezés, amikor egy védekező játékos hátulról érintkezik az ellenfél játékosával. A védőjátékost azon igyekezete, hogy megkísérelje a labdát megszerezni, nem jogosítja fel arra, hogy hátulról érintkezzen az ellenfél játékosával.

#### 33.14 Fogás

Olyan szabálytalan személyi érintkezés egy ellenfél játékosal, amikor az ellenfelet szabad mozgásában akadályozza. Ez a személyi érintkezés (fogás) a test bármelyik részén bekövetkezhet.

#### 33.15 Lökés

A test bármely részével végzett olyan szabálytalan személyi érintkezés, amikor egy játékos erőszakkal elmozdítja, vagy megpróbálja elmozdítani az ellenfél labdát birtokló vagy labda nélküli játékosát.

### 34.§ Személyi hiba

#### 34.1 Meghatározás

34.1.1 A személyi hiba egy játékos ellenféllel való szabálytalan érintkezése, függetlenül attól, hogy a labda élő vagy holt.

A játékos nem foghatja, akadályozhatja, lökheti, gáncsolhatja ellenfelét, nem mehet ellenfelének, és nem korlátozhatja ellenfele haladását kinyújtott kézzel, karral, könyökkel, vállal, csípővel, térdrel vagy lábbal, sem a testének természetellenes (a hengeren kívüli) helyzetbe hozásával, és nem kezdeményezhet semmiféle durva vagy erőszakos játékot.

#### 34.2 Büntetés

A személyi hibát be kell jegyezni az elkövető terhére.

34.2.1 Ha a hibát nem kosárradobó játékos ellen követték el:

- a játék a vétlen csapat határvonalon kívüli bedobásával folytatódik a szabályszegés helyéhez legközelebbi pontról,
- ha az elkövető csapat már a büntetőszabály hatálya alatt van, akkor a 41. § » előírásait kell alkalmazni.

34.2.2 Ha a hibát kosárradobó játékos ellen követték el, akkor a vétlen játékos javára büntetődobás(oka)t kell ítélni a következők szerint:

- Ha a mezőnyből végzett kosárradobás sikeres, akkor a kosár érvényes, és ezen felül 1 büntetődobást kell ítélni.
- Ha a kettőpontos mezőnykosár területéről végrehajtott kosárradobás sikertelen, 2 büntetődobást kell ítélni.
- Ha a hárompontos mezőnykosár területéről végrehajtott kosárradobás sikertelen, 3 büntetődobást kell ítélni.
- Ha a játékos elleni hibát a mérkőzésóra bármelyik negyed vagy hosszabbítás játékidéjének lejártát közlő jelzésével egyidejűleg vagy közvetlenül azt megelőzően követik el, illetve akkor, amikor a támadó óra jelzésének megszólalásakor a labda még a játékos kezében van, és a mezőnyből végzett kosárradobás sikeres, akkor a kosár nem érvényes. 2 vagy 3 büntetődobást kell ítélni.

### 35.§ Kettős hiba

#### 35.1 Meghatározás

35.1.1 Kettős hiba akkor következik be, amikor két ellenfél játékos megközelítőleg azonos időben követ el személyi hibát vagy sportszerűtlen/kizáró hibát egymás ellen.

35.1.2 Ahhoz, hogy két hibát kettős hibának lehessen minősíteni, az alábbi feltételek fennállása szükséges:

- Mindkét hiba játékos által elkövetett hiba.
- Mindkét hiba fizikai érintkezéssel jár.
- Mindkét hiba a két ellenfél játékos között, egymás ellen történt.
- Mindkét hiba normál személyi hiba, vagy bármely kombinációja a sportszerűtlen és kizáró hibáknak.

### 35.2 Büntetés

Mindkét vétkes játékos terhére egy-egy személyi hibát vagy sportszerűtlen/kizáró hibát kell bejegyezni. Nem kell büntetődobásokat ítélni, és a mérkőzést a következők szerint kell folytatni:

Ha a kettős hibával megközelítőleg egyidejűleg:

- mezőnyből vagy utolsó büntetődobásból érvényes kosarat értek el, akkor a labdát a kosarat kapó csapatnak kell adni az alapvonalai bedobáshoz, amelyet az alapvonala mentén bárhol elvégezhet,
- az egyik csapat jogosult volt a labdára vagy birtokolta azt, akkor a labdát ennek a csapatnak kell adni bedobáshoz a szabályszegés helyéhez legközelebbi pontról,
- egyik csapat sem volt jogosult a labdára, és nem is birtokolta azt, akkor feldobáshelyzet alakult ki.

## VII. SZABÁLY ÁLTALÁNOS RENDELKEZÉSEK

### 40.§ A játékos által elkövetett 5 hiba

40.1 A játékvezetőnek értesítenie kell azt a játékost, aki 5 hibát követett el, és a játékosnak a játékból azonnal ki kell válnia. A játékost 30 másodpercen belül le kell cserélni.

40.2 Az olyan játékos által vétett hibát, aki már korábban elkövette az 5. hibáját, kipontozódott játékos által elkövetett hibának kell tekinteni, és az edző ellen kell a jegyzőkönyvbe („B”) bejegyezni.

### 41.§ Csapathibák: Büntetés

#### 41.1 Meghatározás

41.1.1 Csapathibának számít a játékosok által elkövetett személyi, technikai, sportszerűtlen vagy kizáró hiba. Ha a csapat egy negyedben elkövette a 4. csapathibáját, akkor életbe lép a csapatra vonatkozó büntetőszabály.

41.1.2 A játékszünetben elkövetett csapathibákat úgy kell tekinteni, mintha a szünetet követő negyedben vagy hosszabbításban történtek volna.

#### 41.2 Szabály

41.2.1 Amikor egy csapat a büntetőszabály hatálya alatt van, a játékosai által vétett minden további, nem kosárra dobó játékos ellen elkövetett személyi hibáért, bedobás helyett 2 büntetődobást kell ítélni, amit a hibát elszenvető játékosnak kell végrehajtania.

41.2.2 Ha a személyi hibát az élő labdát birtokló vagy bedobásra jogosult csapat játékosa követi el, akkor azt az ellenfél általi bedobással kell büntetni.

### 43.§ Büntetődobások

#### 43.1 Meghatározás

43.1.1 A büntetődobás zavartalan dobási lehetőséget biztosít egy játékosnak 1 pont elérésére a büntetődobó vonal mögül és a félkörön belülről.

43.1.2 A büntetődobási egység az egy hibáért megítélt összes büntetődobást és/vagy az azt követő labdabirtoklást jelenti.

## 43.2 Szabály

43.2.1 Amikor személyi hibát, sportszerűtlen hibát vagy testi érintkezéssel járó kizáró hibát ítélnék, büntetődobás(ok) következhet(nek) az alábbiak szerint:

- A büntetődobás(oka)t annak a játékosnak kell végrehajtania, aki ellen a hibát elkövették.

- Ha azt a játékost szeretnék lecserélni, aki ellen a hibát elkövették, akkor a játékosnak el kell végeznie a büntetődobás(oka)t, mielőtt a játékból kiválna.

- Ha a kijelölt játékosnak el kell hagynia a játékteret, mert megsérült, 5 személyi hibát követett el vagy kiállították, a büntetődobás(oka)t a helyére csereként beállt játékosnak kell végrehajtani. Ha nem áll rendelkezésre több cserejátékos, akkor az edzője által kijelölt bármely csapattársa elvégezheti a büntetődobás(oka)t.

43.2.2 Amikor technikai vagy a testi érintkezéssel nem járó kizáró hibát ítélnék, a megítélt büntetődobásokat az ellenfél csapat – edzője által kijelölt – bármelyik játékosa elvégezheti.

43.2.3 A büntetődobó játékos:

- a félkörön belül, a büntetődobó vonal mögé kell álljon,

- bármilyen dobásformát választva végezheti el a büntetődobást úgy, hogy a labda felülről jusson a kosárba, vagy érintse a gyűrűt,

- 5 másodpercen belül meg kell kísérelnie a kosáradobást azt követően, hogy a játékvezető a labdát a rendelkezésére bocsátotta,

- nem érintheti a büntetődobó vonalat, vagy léphet be a szigorított területre, amíg a labda a kosárba nem jut vagy nem érinti a gyűrűt,

- nem alkalmazhat dobócselt büntetődobás közben.

43.2.4 A játékosok a szigorított terület menti helyközöket felváltva foglalhatják el, melyek mélysége 1 méternek tekintendő (6. ábra)

A büntetődobások közben a szigorított terület menti helyközökben tartózkodó játékosok:

- nem foglalhatnak el olyan helyközöket, amelyekre nem jogosultak,

- nem léphetnek be a szigorított területre és a semleges zónába, illetve nem hagyhatják el a helyközt addig, amíg a labda el nem hagyta a büntetődobó játékos kezét,

- nem zavarhatják a büntetődobó játékost cselekedeteikkel.

43.2.6 Olyan büntetődobás(ok) közben, amelye(ke)t további büntetődobási egység(ek), vagy bedobás követ(nek), minden játékosnak a meghosszabbított büntetődobó vonal és a három pontos vonal mögött kell maradnia.

**A 43.2.3, 43.2.4, 43.2.5, vagy 43.2.6 bekezdések megszegése szabálysértés.**

## 43.3 Büntetés

43.3.1 Ha **a büntetődobás sikeres**, és a szabálysértést a büntetődobó játékos követi el, az elért pont, ha labda kosárba jutott, nem érvényes.

Minden más játékos által elkövetett szabálysértést, mely a sikeres büntetődobás közben vagy a büntetődobó játékos által elkövetett szabálysértés után történt, figyelmen kívül kell hagyni.

A labdát az ellenfél dobhatja be a határvonalon kívülről a büntetődobó vonal meghosszabbításánál, kivéve, ha további büntetődobás(oka)t vagy bedobást kell végrehajtani.

43.3.2 Ha **a büntetődobás sikeres**, és a szabálysértés(eke)t nem a büntetődobó játékos követi el:

- a büntetődobásból elért pont, ha a labda a kosárba jutott, érvényes,
- a szabálysértés(eke)t figyelmen kívül kell hagyni.

Utolsó vagy egyetlen büntetődobás esetén a labdát az ellenfél csapata kapja alapvonalai bedobásra, amelyet az alapvonal mentén bárhonnán elvégezhet.

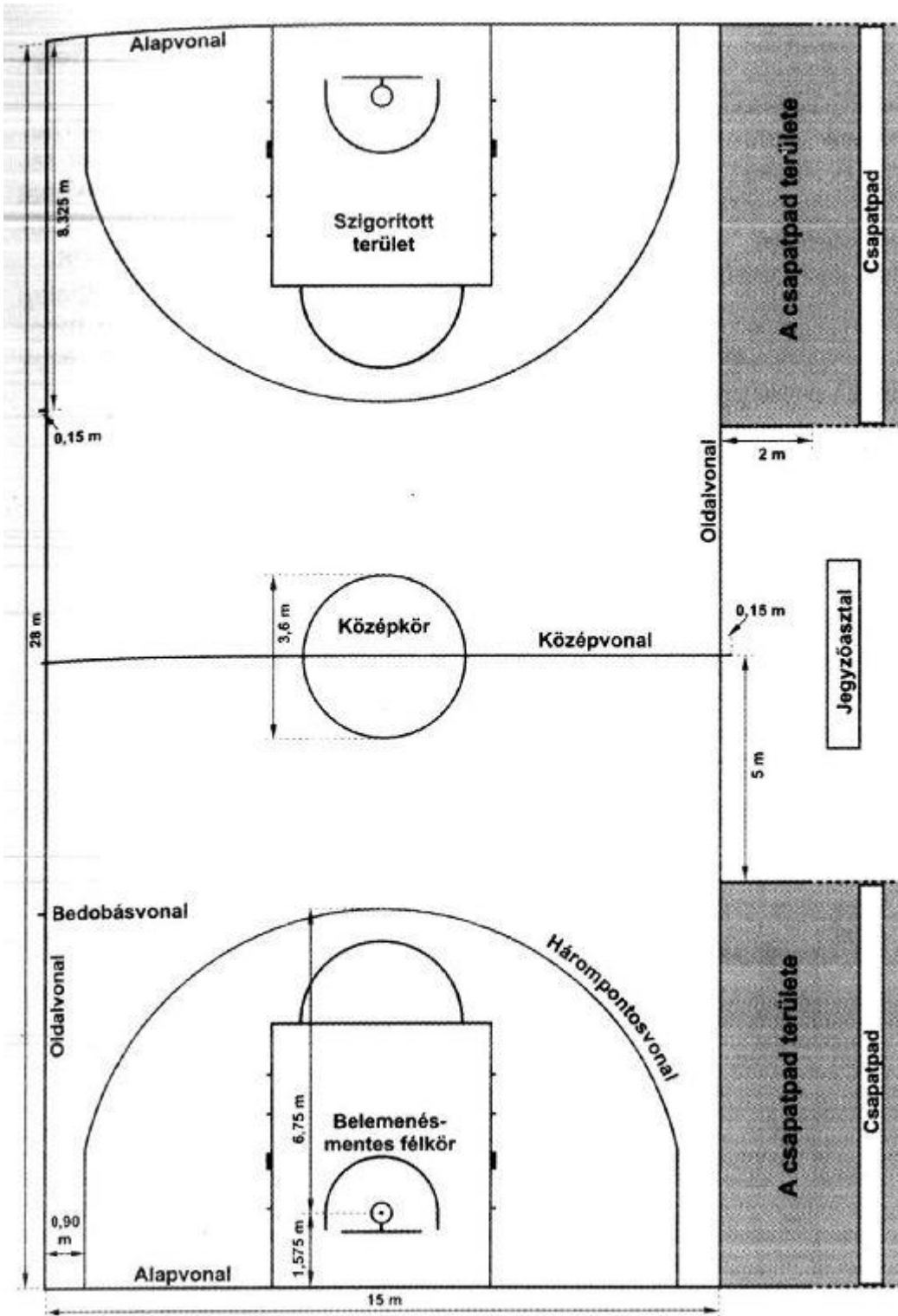
43.3.3 Ha **a büntetődobás sikertelen**, és a szabálysértést:

- a **büntetődobó játékos** vagy annak **csapattársa** követi el az utolsó vagy egyetlen büntetődobás közben, a labdát az ellenfélnek kell adni határvonalon kívüli bedobásra a büntetődobó vonal meghosszabbításánál, kivéve, ha a büntetődobást végrehajtó csapat már eleve jogosult a további labdabirtoklásra,

- a büntetődobó játékos **ellenfele** követi el, egy új büntetődobást kell adni a büntetődobó játékosnak,

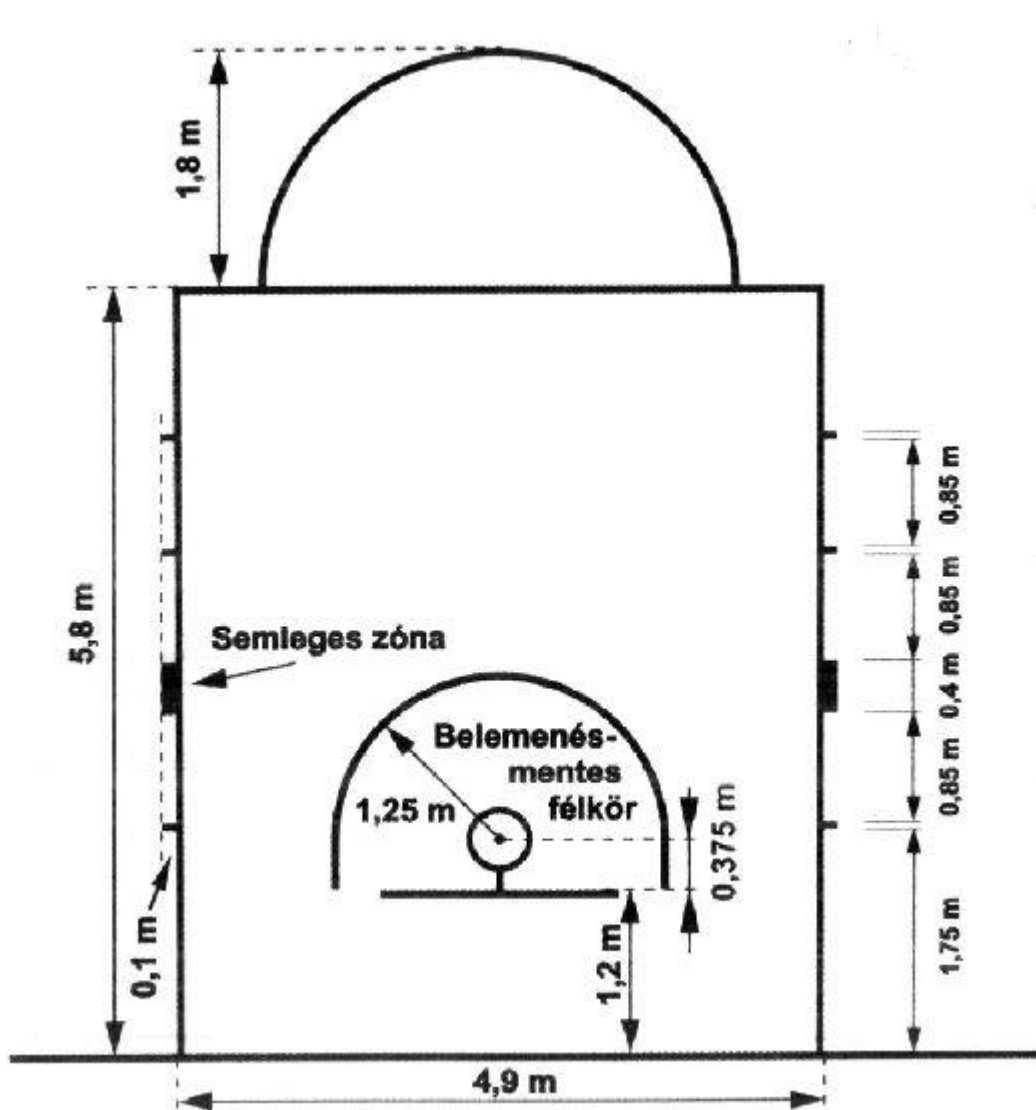
- **mindkét csapat** elköveti az utolsó vagy egyetlen büntetődobás közben, a mérkőzés feldobáshelyezettel folytatódik.

1. ábra A teljes pálya rajza

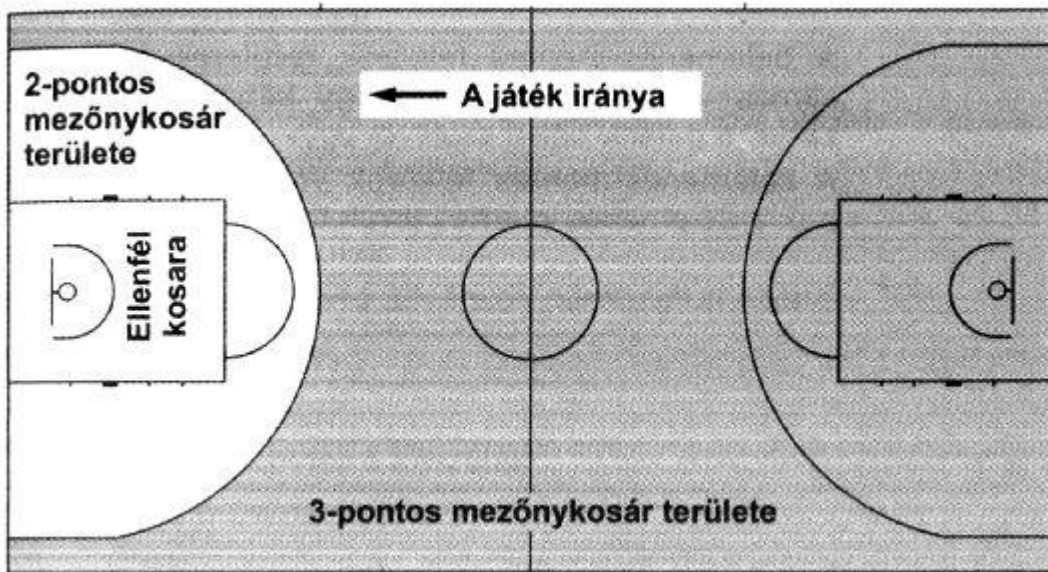




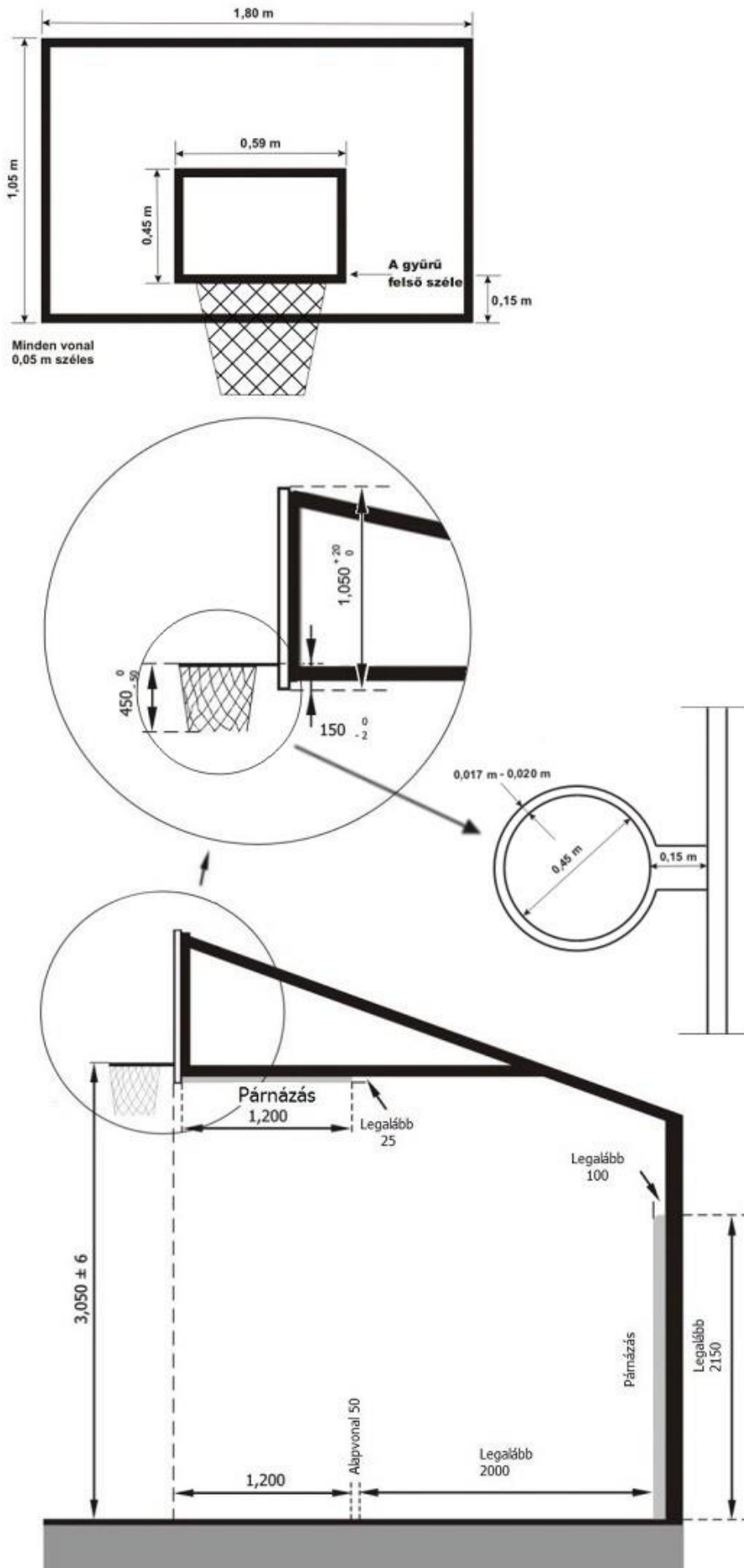
2. ábra Szigorított terület



3. ábra Hárompontos mezőnykosár területe



4. ábra Kosárpalánk és a gyűrű



5. ábra Henger alapelv



6. ábra A játékosok elhelyezkedése a büntetődobások alatt

