

3x3 KOSÁRLABDA

SPORTSZABÁLYZAT

TARTALOMJEGYZÉK

1. IRÁNYADÓ SZABÁLYOK.....	3
2. HIVATALOS VERSENYEK	3
3. 3x3 VERSENY.....	3
4. PÁLYA ÉS FELSZERELÉS.....	8

1. IRÁNYADÓ SZABÁLYOK

Minden Speciális Olimpia kosárlabda versenyen a Speciális Olimpia Hivatalos Kosárlabda Sportszabályzata az irányadó. A Speciális Olimpia, mint nemzetközi sportprogram, ezeket a szabályokat a Nemzetközi Kosárlabda Szövetség (Fédération Internationale de Basketball) (FIBA) <http://www.fiba.com> weboldalán található kosárlabdára vonatkozó szabályai alapján alkotta meg. Kosárlabda versenyeken a FIBA vagy a Nemzeti Irányító Testület (NGB), a nemzeti sportszövetség szabályait kell alkalmazni, kivéve, ha azok ellentétesek a Speciális Olimpia Hivatalos Kosárlabda Sportszabályzatával vagy az I. cikkel. Ilyen esetekben a Speciális Olimpia Hivatalos Kosárlabda Sportszabályzata az irányadó.

A magatartási kódexekkel, az edzési szabályzattal, az orvosi és biztonsági követelményekkel, a versenycsoportok kialakításával, a díjakkal, a magasabb versenyszintre lépés kritériumaival és az egyesített sportágakkal kapcsolatos további információkért lásd a [Sportszabályzat 1.cikkét](#).

2. HIVATALOS VERSENYEK

A versenyszámok szélesebb skálája úgy van kialakítva, hogy minden képességű sportolónak lehetőséget biztosítson a versenyzésre. A programok meghatározhatják, milyen versenyszámok kerülnek megrendezésre és szükség esetén azt is, milyen irányelveket kell alkalmazni a versenyszámok lebonyolításakor. Az edzők feladata, hogy az egyes sportolók képességeinek és érdeklődésének megfelelő edzést biztosítson számukra és segítsen nekik a versenyszám kiválasztásában.

A Speciális Olimpia hivatalos versenyszámai a következők:

3x3 Csapatverseny

3x3 Egyesített Sportok® csapatverseny

3. 3x3 CSAPATVERSENY

3.1 Besorolás

- 3.1.1 A vezetőedzőnek erősen ajánlott, hogy a játékosok és/vagy a csapat készségfelmérési adatait a csoportokba sorolás megkönnyítése érdekében minden verseny előtt benyújtsa.

- 3.1.2 A vezetőedzőnek, egy csillaggal a nevük mellett a névsoron, meg kell jelölnie csapatának három legeredményesebb, a pályán legjobban teljesítő játékosát.
- 3.1.3 A “csapatpontszámot” úgy kell meghatározni, hogy a legjobb négy játékos pontszámát összeadják, majd az összeget elosztják négygyel.
- 3.1.4 Ezt követően, a csoportok végső kialakítása céljából, egy osztályozó forduló (vagy fordulók) kerülnek megrendezésre. Az osztályozó forduló megrendezésének módját alapvetően a verseny mérete határozza meg. Ezt meg lehet tenni értékelő tesztek, videók felhasználásával, a svájci rendszer alkalmazásával vagy közvetlen versenyformátumban is.
- 3.1.5 Az osztályozó körben a csapatok egy vagy több mérkőzést játszanak, és minden mérkőzés legfeljebb 8 percig tarthat.
- 3.1.5.1 A csoportmérkőzések lebonyolítása alatt, az erőviszonyok kiegyensúlyozottságának fenntartása érdekében, a csapatokat bármikor át lehet tenni egyik csoportból a másikba. A Besorolási Bizottságnak jogában áll az éremdöntő forduló előtt bármikor módosítani a csoportbeosztást.
- 3.1.5.2 A Bizottság köteles megtenni mindent a verseny és a csoportbeosztás igazságosságának garantálása érdekében. A Bizottság végső célja, hogy a csoportbeosztás olyan legyen, hogy hasonló képességű csapatok kerüljenek egy csoportba. A Bizottság döntése végleges, a döntés ellen fellebbezésnek, tiltakozásnak helye nincs.
- 3.1.6 Az egyes csapatokban minden játékosnak lehetőséget kell biztosítani a játékra.

3.2 A cél

- 3.2.1 A 3x3 kosárlabdajáték jó eszköz arra, hogy a Speciális Olimpia kosárlabda versenyein minél több csapat vehessen részt.
- 3.2.2 Emellett lehetőséget biztosít arra is, hogy az alacsonyabb képességszintű sportolók fokozatosan fejlődjenek, és később a teljes pályás játékban is részt vehessenek.

3.3 Játékterület és felszerelés

- 3.3.1 A kosárlabdapálya bármely félpályás része használható. A pálya határait a kosár alatti alapvonal, a két oldalvonal, valamint a félpályavonal alkotja.
- 3.3.2 Minden játékosnak azonosító számmal ellátott kosárlabda mezt és lapos gumitalpú sportcipőt kell viselnie.
- 3.3.3 A csapat egyenmezének és rövidnadrágjának stílusa és a szegélydíszítések színe azonos kell legyen.
- 3.3.4 Ha a játékos a meze alatt aláöltöző pólót visel, annak meg kell egyeznie a mez alapszínével, vagy fehérnek kell lennie. Aláöltöző pólót viselhet az egész csapat vagy csak néhány játékos a csapatból. A pólónak rövid ujjúnak vagy ujjatlan trikónak kell lennie és nem lehetnek vágott vagy rojtos szélűek. Minden mezszámnak az illetékes nemzeti sportszövetség (NGB) előírásainak megfelelőnek kell lennie.
- 3.3.5 Fejfedők: Fejfedők viselése engedélyezett, de meg kell felelniük a FIBA szabályainak.
 - 3.3.5.1 Ugyanolyan biztonsági előírásoknak kell hogy megfeleljenek, mint az orvosi fejfedők. A fejfedőknek egyszínűnek és díszítés nélkülieknek kell lenniük.
- 3.3.6 Azok a játékosok, akik nem tartják be az egyenruhára vonatkozó szabályokat, nem léphetnek pályára a mérkőzésen.

3.4 Csapat és játékosok

3.4.1 Egy csapat legfeljebb öt játékosból állhat, amely három kezdő játékost és két cserejátékost foglal magában.

3.4.1.1 A 3x3 kosárlabda három a három elleni játék. Minden csapatnak három játékoskal kell kezdenie a mérkőzést. Játékos sérülés vagy betegség miatt a mérkőzés megkezdése után a csapat létszáma három alá csökkenhet, azonban a mérkőzés kezdetekor mindenképpen három játékosnak kell a pályán lennie. A pályán mindig legalább két játékosnak kell tartózkodnia. Az Egyesített Sportok 3x3 kosárlabda esetében a minimális arány egy sportoló és egy partner. Ha a csapat kizárás vagy sérülés miatt nem tudja biztosítani ezt a minimális arányt, akkor a csapat feladja (elveszíti) a mérkőzést.

3.5 A mérkőzés menete

3.5.1 A mérkőzés 10 percig tart, vagy addig, amíg az egyik csapat 21 pontot nem szerez. Egy mezőnykosár 1 pontot ér, kivéve ha az íven (kétpontos vonalon) túlról dobják, akkor 2 pontot ér. Egy büntetődobás 1 pontot ér.

3.5.2 A mérkőzéseken stopperórát kell használni. Minden holtlabda-helyzetnél (pl. személyi hibák, szabálytalanságok (faultok), szabálysértések (violations) elkövetése után, mezőnykosár faulttal helyzetekben és időkérés esetén) az órát meg kell állítani.

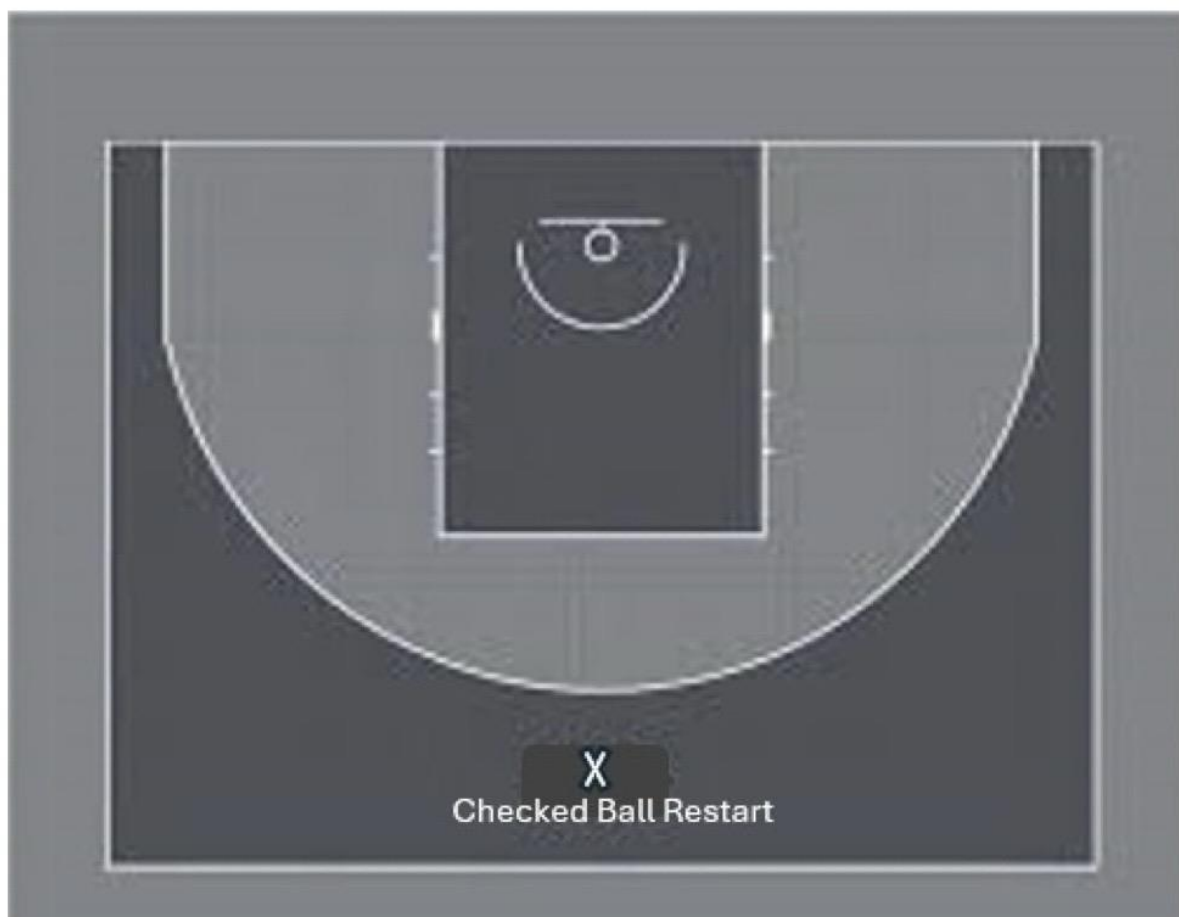
3.5.3 Ha a pályán van támadóidő-mérő, a csapatnak 12 másodpercen belül dobást kell kísérelnie. Az idő akkor indul, amikor a labda a támadójátékos kezébe kerül (miután átveszi a védőtől, vagy sikeres kosár után a palánk alól).

- 3.5.4 Megjegyzés: Ha a pályán nincs támadóidő-mérő, és egy csapat nem próbál érdemben a kosárra támadni, a játékvezető figyelmezteti őket, majd hangosan visszaszámolja az utolsó 5 másodpercet.
- 3.5.5 Sikeres mezőnykosár után az óra tovább jár.
- 3.5.6 A játék elején a labdabirtoklást pénzfeldobással döntik el. A pénzfeldobást megnyerő csapat dönthet, hogy elveszi a labdát, vagy átengedi a kezdés jogát az ellenfélnek, hogy esetleges hosszabbítás esetén előnyhöz jusson. A 3x3 kosárlabdában a labdabirtoklást a mérkőzés elején nem feldobással döntik el.
- 3.5.7 Ha a rendes játékidő végén döntetlen alakul ki, és hosszabbításra van szükség, akkor az a csapat, amelyik a mérkőzés kezdetén nem birtokolta a labdát, kezdheti a hosszabbítást. Az a csapat, amelyik a hosszabbítás alatt először szerez két pontot, nyeri a mérkőzést.

3.6 Játékszabályok

- 3.6.1 Minden holtlabda helyzet után pályán kívüli játék következik, a labda kikerül a játékból és a játékvezetőhöz kerül.
- 3.6.2 A labda holtnak (dead) számít, amikor faultot vagy szabálysértést (violation) ítélnék, vagy bármikor, amikor a bíró sípszót fúj. Sikeres mezőnykosár után a labda élő marad, tehát a játék folytatódik.
- 3.6.3 A bedobás helye minden esetben (fault, szabálysértés, kimegy a labda, időkérés) a kétpontos vonal mögött / a büntetőterület tetején, a kosárral szemben van, és a bedobás labdaellenőrzéssel, check ball-al indul (a labdát a védőjátékos átadja a támadójátékosnak).

- 3.6.4** Minden holtlabda utáni labdabirtoklás check ball-lal kezdődik, azaz a védő-és a támadójátékos közötti labdacserével a kétpontos vonal mögött, a pálya tetején.
- 3.6.5** Bármely labdabirtoklás-változásnál a csapatnak, amelyik éppen megszerezte a birtoklás jogát, vissza kell vinnie a labdát a dobóív (kétpontos vonal) mögé mielőtt a dobójátékost az ív mögöttinek lehetne tekinteni. Akkor tekinthető ív mögöttinek a dobójátékos, ha egyik lába sincs az ív vonalán belül és nem is érinti azt.
- 3.6.6** Szabálysértés (violation) történik, ha a védőjátékos, aki éppen megszerezte a labdát, mezőnykosarat próbál dobni anélkül, hogy a labdát visszavitte volna a kétpontos vonal mögé. Ha a védőjátékos a megszerzett labdával dobást kísérelne meg, anélkül, hogy visszavitte volna a labdát a kétpontos vonal mögé, a labdát a támadó csapat kapja vissza holt labdaként, és a játékot a jelzett „X” pontnál kell újraindítani labdaellenőrzéssel (check-ball) a kétpontos vonal mögül.



- 3.6.7** Amikor holtlabda van és a labdaellenőrzés még nem kezdődött el, lehetőség van játékoscserére. A cserejátékos akkor léphet be a játékba, amikor a csapattársa elhagyja a pályát, és fizikai kontaktust (pl. kézfogás) létesít vele a kosárral átellenes végvonal mögött. A cseréhez nincs szükség a bíró vagy az asztalszemélyzet közreműködésére.
- 3.6.8** Csapatonként egy egyszer 60 másodperces időkérés engedélyezett. Játékossérülés esetén a játékvezető sérülés miatti időkérést rendelhet el.
- 3.6.9** Azokon a kosárlabdapályákon, ahol a kosártartó szerkezet benyúlik a játékterületre, a játékos nem számít pályán kívülnek, ha testével hozzáér a tartószerkezethez, kivéve, ha ez labdabirtoklás közben történik. Ha a labda hozzáér a támaszhoz, az kintnek számít. A játékosok nem használhatják a kosártartó szerkezetet előnyszerzésre vagy az ellenfél hátrányba hozására.

3.6.10 A pályán lévő játékosoknak nem adható edzői utasítás, minden játékos csak a kispadon kaphat utasítást. Edzői utasítás kizárólag az időkérek alatt, valamint a cserére váró és a kispadon ülő játékosoknak adható.

3.6.11 Ha a játékos vagy az edző szóban vagy kézzel szabályosan időt két, a játékvezetők kötelesek azt megadni.

3.7 Szabálytalanságok és büntetések

3.7.1 A szabálytalanság (foul) a szabályok olyan megsértése, amely az ellenféllel való személyes érintkezéssel vagy sportszerűtlen viselkedéssel jár. A szabálytalanságot mindig az elkövető játékos terhére írják.

3.7.2 Ha nem dobás közben követnek el testi kontaktussal járó, érintkezéses szabálytalanságot egy játékoskal szemben:

3.7.2.1 A játék check-ballal folytatódik a nem vétkes csapat számára.

3.7.2.2 Ha a szabálytalankodó csapat már a csapatszabálytalanság-határban van, a 7. csapatszabálytalanságtól 2 büntetődobás, a 10. csapatszabálytalanságtól pedig 2 büntetődobás és labdabirtoklás jár a nem-vétkes csapatnak.

3.7.3 Ha dobómozdulat közben követnek el egy játékoskal szemben érintkezéses szabálytalanságot, a játékosnak a következő büntetődobásokat ítélik:

3.7.3.1 Ha a mezőnykosárra leadott dobás sikeres, a kosár érvényes és még 1 büntetődobás is jár. A 7. csapatszabálytalanságtól 2 büntetődobás, a 10. csapatszabálytalanságtól pedig 2 büntetődobás és labdabirtoklás jár.

3.7.3.2 Ha az íven (kétpontos vonalon) belülről leadott dobás sikertelen, 1 büntetődobás jár.

A 7. csapatszabálytalanságtól 2

büntetődobás, a 10.

csapatszabálytalanságtól pedig 2

büntetődobás és labdabirtoklás jár.

3.7.3.3 Ha az ív mögül leadott dobás sikertelen, 2
büntetődobás jár.

3.7.3.4 A technikai hiba csapatszabálytalanságnak
számít.

3.7.4 Az ellenfél 1 büntetődobást kap. A játék a következőképpen
folytatódik:

3.7.4.1 A büntetődobást azonnal végre kell hajtani. A
büntetődobás után check-ballal folytatódik a
játék annál a csapatnál, amelyiknél a labda
volt, vagy amelyik jogosult volt rá, amikor a
technikai hibát megítélték.

3.7.4.2 Ha érvényes mezőnykosarat dobtak vagy az
utolsó büntetődobás sikeres volt, a játék
check-ballal folytatódik a legutóbb védekező
csapat számára.

3.7.4.3 Ha egyik csapat sem birtokolta a labdát, és
egyik sem volt rá jogosult, feldobás-helyzet
alakul ki. A játék check-ballal folytatódik a
legutóbb védekező csapat számára.

3.7.5 Minden sportszerűtlen szabálytalanság két
csapatszabálytalanságnak számít.

3.7.6 Egy játékos első sportszerűtlen szabálytalansága 2
büntetődobással büntetendő, labdabirtoklás nélkül. Ha egy
játékos első sportszerűtlen szabálytalanságát egy
dobómozdulatot végző játékoskal szemben követi el és a
dobás sikeres, akkor a kosár érvényes és 2 büntetődobás is
jár a vétlen csapatnak.

3.7.7 Egy játékos második sportszerűtlen szabálytalansága esetén 2 büntetődobás és labdabirtoklás jár a vétlen csapatnak. Ha a játékos második sportszerűtlen szabálytalanságát egy éppen dobó játékoskal szemben követi el és a dobás sikeres, akkor a kosár érvényes, és 2 büntetődobás és labdabirtoklás jár a vétlen csapatnak.

3.8 Kiemelt szabálypontok

3.8.1 A kétszeri pattintás szabálysértésnek számít.

3.9 Egyesített Sportok® versenyszámai

3.9.1 Egyesített Sport 3x3 kosárlabda csapatverseny

3.9.1.1 A csapat névsorában SO sportolók és partnerek arányosan kell hogy szerepeljenek.

3.9.1.2 3x3 kosárlabda csapat: A játék kezdetén 3 játékos van a pályán, játék közben a csapat létszáma legfeljebb 2 főre csökkenhet.

3.9.1.2.1 Kezdés: 2 sportoló / 1 partner
(2A/1P)

3.9.1.2.1.1 Később: 1 sportoló /
1 partner (1A/1P)

3.9.2 Követelmény, hogy a csapatban az SO sportolók és az Egyesített partnerek hasonló életkorúak és képességűek legyenek. A hasonló kor és képesség követelményéről bővebb információkért lásd Sportszabályzat 1. cikk, 14.1.2 szakasz.

3.9.3 Sportolót csak sportolóval lehet cserélni és partnert csak partnerrel.

3.9.3.1 Minden csapatnak kell, hogy legyen egy felnőtt, nem játszó edzője, aki felelős a csapat összetételéért és viselkedéséért a verseny során.

4 PÁLYA ÉS FELSZERELÉS

4.1 Kosárlabdák

- 4.1.1 A 3x3 kosárlabda versenyeken minden 12 éves vagy annál idősebb sportoló (fiúk és lányok) 3x3-as labdával kell hogy játsszon. (Kerület: 720–740 mm / Tömeg: 580–620 g)

4.2 Kosarak

- 4.2.1 A kosarak palánkból, gyűrűből és hálóból állnak.
- 4.2.2 Versenyeken a kosárgyűrű általában 3,05 méter (10 láb) magasan van a padló fölött.
- 4.2.3 Junior korosztályú versenyeken egy alacsonyabb kosár, amelynek a gyűrűje 2,60 méter (8,5 láb) magasan van a padló fölött, is használható.