

5 – 5 ELLENI KOSÁRLABDA

SPORTSZABÁLYZAT

TARTALOMJEGYZÉK

1. IRÁNYADÓ SZABÁLYOK.....	3
2. HIVATALOS VERSENYEK	3
3. 5 - 5 ELLENI VERSENY.....	3
4. PÁLYA ÉS FELSZERELÉS.....	8
5. KOSÁRLABDA KÉSZSÉGFELMÉRŐ TESZTEK (BSAT).....	9

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

Csapatverseny (5 - 5 ellen)

Egyesített Sportok® csapatverseny (5 - 5 ellen)

3. 5 - 5 ELLENI CSAPATVERSENY

3.1 Besorolás

- 3.1.1 A vezetőedzőnek minden verseny előtt be kell nyújtania, a névsorhoz rendeltén, minden egyes játékosnak a két Kosárlabda Készségfelmérő Teszt (BSAT) eredményeit (pl. labdavezetés és távoli dobások).
- 3.1.2 Ezek a tesztek kizárólag a játékos/csapat felmérésére szolgálnak, és nem versenyszámok, tehát érmek és

szalagok nem járnak érte. A BSAT-ra vonatkozó információkat a 5. pont alatt találod.

- 3.1.3 Az vezetőedzőnek, egy csillaggal a nevük mellett a névsoron, meg kell jelölnie csapatának az öt legeredményesebb, a pályán legjobban teljesítő játékosát.
- 3.1.4 A “csapatpontszámot” úgy kell meghatározni, hogy a legjobb hét játékos pontszámát összeadják, majd az összeget elosztják héttel.
- 3.1.5 A csapatokat kezdetben a BSAT csapatpontszámuk alapján sorolják be megfelelő csoportokba.
- 3.1.6 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 az értékelő tesztek videóinak felhasználásával, a svájci rendszer alkalmazásával vagy közvetlen versenyformátumban is.
- 3.1.7 Az osztályozó körben a csapatok egy vagy több mérkőzést játszanak, minden játék legalább 6 perc, de legfeljebb 8 perc hosszú.
 - 3.1.7.1 A csoportmérkőzések lebonyolítása alatt, a 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.
 - 3.1.7.2 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.

- 3.1.8 Az egyes csapatokban minden játékosnak lehetőséget kell biztosítani a játékra.

3.2 Szabálmódosítások

Az alábbiakban ismertetjük azokat a FIBA szabályokat, amiket a Speciális Olimpia kosárlabda csapatversenyein az igényeknek megfelelően módosítani lehet. Ezek az adaptációk opcionálisak, és minden egyes Speciális Olimpia Szövetség joga és felelősége eldönteni, hogy alkalmazza-e őket.

- 3.2.1 A versenyvezetőnek jogában áll a játékidő hosszát belátása szerint módosítani.
- 3.2.2 A versenyvezetőségnek jogában áll eldönteni, hogy a mérkőzések alatt 24 másodperces vagy 30 másodperces támadóidő-mérő órát használ.
- 3.2.3 A büntetődobást végző játékosnak 10 másodpercen belül el kell dobnia a labdát attól a pillanattól számítva, hogy az egyik játékvezető átadja a dobónak a labdát.
- 3.2.4 A labdát a támadó térfélen történő bedobáskor közvetlenül a védekező térfélre lehet dobni.
- 3.2.5 A szorosan védett játékosra vonatkozó öt másodperces szabályt csak a támadó térfélen kell alkalmazni.
- 3.2.6 Két büntetődobás jár a 4. csapathiba (beleértve a játékosok technikai hibáit is) után elkövetett nem dobás közbeni szabálytalanságért.
- 3.2.7 Ha a játékos orvosi eszközt visel, azt a verseny előtt jóvá kell hagyni. Ide tartozik minden olyan eszköz, amely az arcot, az alkart (könyöktől csuklóig), a térdet vagy a lábszárat fedi.

Egy orvosi igazolás, amely tartalmazza az eszköz célját és összetételét, segítheti az esetleges kockázatkezelési problémák megoldását.

3.3 Csapat és játékosok

3.3.1 Egy csapat öt játékosból áll.

3.3.2 A csapat létszáma – beleértve a cserejátékosokat is – nem haladhatja meg a 10 főt.

3.4 Csapatmez/felszerelés

3.4.1 Minden játékosnak azonosító számmal ellátott kosárlabda mezt és lapos gumitalpú sportcipőt kell viselnie.

3.4.2 A csapat egyenmezének és rövidnadrágjának stílusa és a szegélydíszítések színe azonos kell legyen.

3.4.3 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.

3.4.4 Fejfedők: Fejfedők viselése engedélyezett, de meg kell felelniük a FIBA szabályainak.

3.4.4.1 Ugyanolyan biztonsági előírásoknak kell hogy megfeleljenek, mint az orvosi fejfedők. A fejfedőknek egyszínűnek és díszítés nélkülieknek kell lenniük.

3.4.5 Azok a játékosok, akik nem tartják be az egyenruhára vonatkozó szabályokat, nem léphetnek pályára a mérkőzésen.

3.5 Egyesített Sport® Versenyek

3.5.1 Egyesített Sport Csapatverseny (5 - 5 elleni)

3.5.1.1 A csapatnévsorban arányos számú sportolónak és partnernek kell szerepelnie.

3.5.1.2 5 - 5 elleni kosárlabda csapat: A mérkőzés megkezdéséhez öt játékos szükséges. A FIBA szabályai szerint egy csapat akár két játékosal is folytathatja a játékot, mielőtt a mérkőzést feladottnak, vesztettnek (forfeit) nyilvánítanák. A mérkőzés kezdete után és a verseny során csak az alábbi felállási arányok engedélyezettek: 5 - 5 elleni kosárlabda csapat (a mérkőzés kezdetén 5 játékos van a pályán / a csapat legfeljebb 2 játékosig csökkenhet):

- 3A / 2P (a mérkőzés kezdetén)
- 3A / 1P (kivétel: a játék folytatódhat 3 sportolóval és 1 partnerrel, ha egy partner személyi hibát követ el vagy megsérül)
- 2A / 2P
- 2A / 1P
- V1A / 1P

(A=Athlete (Sportoló) P=Partner)

3.5.1.3 Előírás, hogy a sportolók és az Egyesített partnerek életkora és képessége hasonló legyen. A hasonló életkorra és képességszintre vonatkozó további információkért lásd a Sportszabályzat 1. cikkének 14.1.2 szakaszát.

3.5.1.4 Sportolót csak sportoló válthat le és partnert csak partner válthat le. Ha ezek a cserék nem tarthatók be, a csapat, a FIBA szabályai szerint, csökkentett létszámmal folytathatja a játékot . Az érdemi részvétel elvét azonban minden esetben be kell tartani.

3.5.2 Minden csapatnak rendelkeznie kell egy felnőtt, nem játsszó edzővel, aki a csapat felállításáért és viselkedéséért felel a verseny során.

4 PÁLYA ÉS FELSZERELÉS

4.1 Kosárlabdák

4.1.1 A 12 éves és annál idősebb férfi sportolók versenyein 7-es méretű kosárlabdát kell használni, aminek a kerülete 749 mm (29,5 hüvelyk) és 780 mm (30,7 hüvelyk) között van, a tömege pedig 567 g (20 uncia) és 650 g (23 uncia) között.

4.1.2 A 12 éves és annál idősebb női sportolók versenyein kisebb, 6-os méretű kosárlabdát kell használni, aminek a kerülete 724 mm (28,5 hüvelyk) és 737 mm (29 hüvelyk) között van, a tömege pedig 510 g (18 uncia) és 567 g (20 uncia) között.

4.1.3 A 12 év alatti sportolók (fiúk és lányok) versenyein még kisebb, 5-ös méretű kosárlabdát kell használni, aminek a kerülete 686 mm (27 hüvelyk) és 724 mm (28,5 hüvelyk) között van, a tömege pedig 397 g (14 uncia) és 454 g (16 uncia) között.

4.2 Kosarak

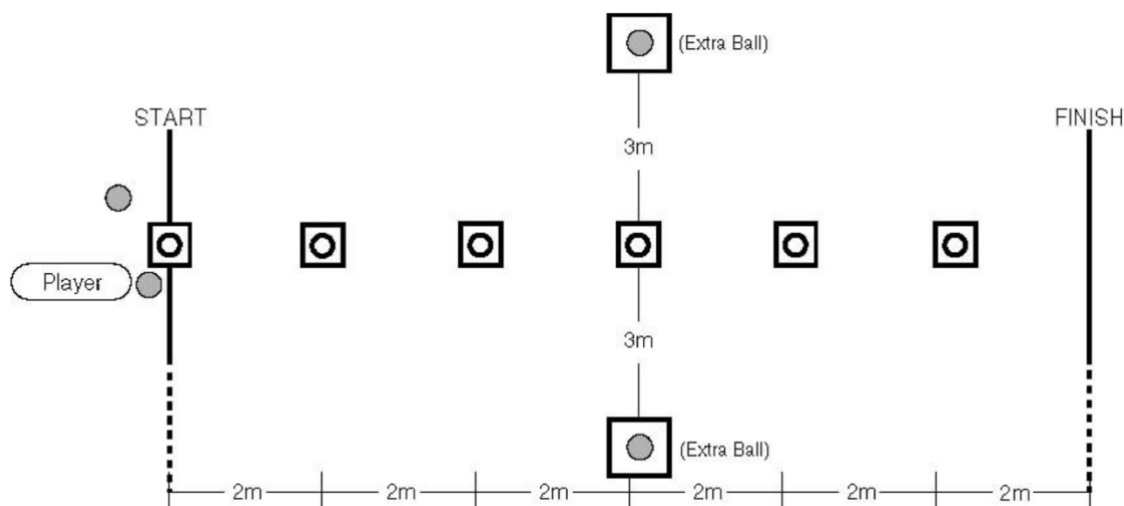
4.2.1 A kosár palánkból, gyűrűből és hálóból áll.

4.2.2 Versenyeken a kosár gyűrűje általában 3,05 méter (10 láb) magasan van a padló felett.

4.2.3 Junior kategóriás versenyeken használható alacsonyabb kosár is, amelynek gyűrűje 2,44 méter (8 láb) magasan van a padló felett.

5 KOSÁRLABDA KÉSZSÉGFELMÉRŐ TESZTEK (BSAT)

5.1 Labdavezetés



5.1.1 Előkészület: A kosárlabdapálya egy része (lehetőleg az oldalvonal mentén vagy a középvonalnál), hat bója, padlószalag és négy kosárlabda: egyet a sportoló a teszt elkezdéséhez kap, két tartalék, ha a labda elpattanna és még egy, amivel a tesztet folytathatja.

5.1.2 Idő: 60 másodperc egy gyakorlat végrehajtására.

5.1.3 Teszt

5.1.3.1 A játékosnak labdavezetés közben kell a labdát felváltva jobbra és balra vezetnie hat akadály (bója) körül, amelyek egymástól 2 méterre (6 ft 6 3/4 in) helyezkednek el, egy 12 méteres pályán.

5.1.3.2 A játékos az első akadályvételnél eldöntheti, hogy jobbra vagy balra kezd, de utána minden akadályt felváltva kell kikerülnie. Minden sikeresen kikerült bója egy pontot ér.
(Például, ha a játékos a kezdővonalról indulva

végigvezeti a labdát a pályán, átjut minden akadályon és leteszi a labdát a célvonalnál, öt pontot ér el.)

5.1.3.3 Amikor a játékos átjut az utolsó akadályon és eléri a célvonalat, leteszi a labdát, visszaspintel a kezdőpontra a következő labdáért, és megismétli a szlalomot.

5.1.3.4 A játékos 60 másodpercig folytatja a gyakorlatot.

5.1.3.5 Ha a játékos elveszíti a labda feletti uralmát, az óra akkor is tovább jár.

5.1.3.6 A játékos visszaszerezheti a labdát vagy felveheti a legközelebbi tartalék labdát, és a pálya bármely pontján folytathatja a gyakorlatot.

5.1.4 Pontozás

5.1.4.1 A játékosnak szabályos labdavezetést kell bemutatnia és kontroll alatt kell tartania a labdát az akadályok közötti felezőpont szakaszokban is ahhoz, hogy a sikeresen teljesített bójáért pontot kapjon.

5.1.4.2 A játékos annyi pontot kap, ahány bója (középpon) mellett sikeresen elhaladt a 60 másodperc alatt.

5.1.5 Lebonyolítás

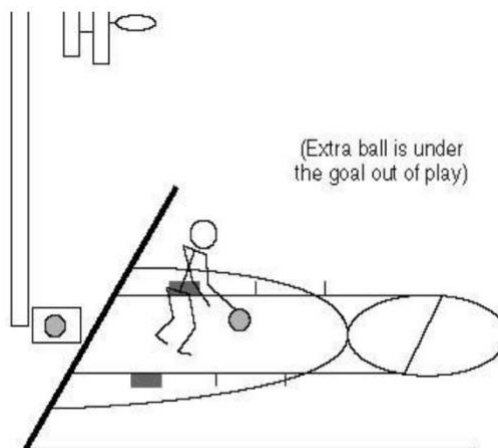
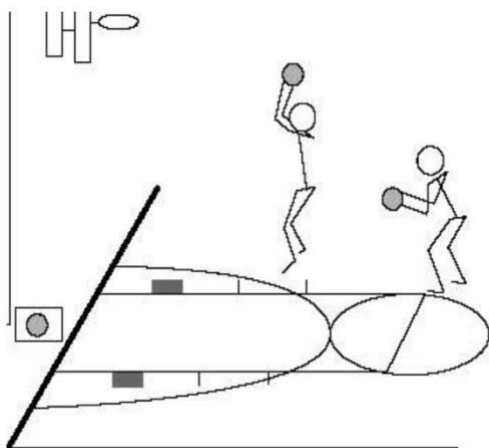
5.1.5.1 A tesztet önkéntesek felügyelik, de a gyakorlat végrehajtása közben semmilyen módon nem avatkozhatnak közbe.

5.1.5.2 A önkéntes feladata, hogy kiadja a teszt végrehajtásához szükséges utasításokat, B

önkéntes pedig bemutatja magát a gyakorlatot.

- 5.1.5.3 A önkéntes átad egy kosárlabdát a tesztet végezni készülő játékosnak, karja felemelésével jelzi, hogy a teszt rövidesen elkezdődik és egy rövid sípszóval elindítja a tesztet, majd számolja, hány bója mellett haladt el sikeresen a játékos a rendelkezésre álló egy perc alatt.
- 5.1.5.4 B és C önkéntesek a tartalék labdák mögött állnak, feladatuk, hogy visszaahozzák és visszahelyezték a kosárlabdát, amikor az kimegy a játéktérről.
- 5.1.5.5 D önkéntes méri az időt és rögzíti a játékos pontszámát.
- 5.1.5.6 Az önkéntesek feladata kizárólag a teszt lebonyolítása és a terület kezelése, a gyakorlat végrehajtása közben semmilyen módon nem avatkozhatnak közbe.

5.2 Periméterdobás



5.2.1 Felszerelés: egy kosár, az NGB által hivatalosan meghatározott büntetőterület, padlószalag, és két kosárlabda, egy, amit az elején a játékos kap a teszt végrehajtásához és egy másik, egy tartaléklabda, ha az első labda kipattanna a pályáról.

5.2.2 Idő: egy 1 perces próbálkozás.

5.2.3 A teszt leírása

5.2.3.1 A játékos a büntetővonal és a büntetőszálya találkozásánál áll, balra vagy jobbra. A játékos labdavezetéssel halad a kosár felé, majd a 2,75 méteres (9 láb) íven kívüli területről, tetszőleges helyről mezőnykosarat próbál dobni.

5.2.3.2 A dobásnak a pontozott vonallal jelölt 2,75 méteres íven kívül kell történnie. (Ez az ív metszi a büntetődobó kört).

5.2.3.3 A játékos visszaszerzi a labdát (akár sikeres volt a dobás, akár sikertelen), és az íven kívül bárhol ismét labdavezetésbe kezd, majd újra mezőnykosarat próbál dobni.

5.2.3.4 A játékos, a fentebb leírt módon, annyiszor próbálhat mezőnykosarat dobni, ahányszor az az egy perces időbe belefér.

5.2.4 Pontozás

5.2.4.1 Minden sikeres mezőnykosár két pontot ér az egyperces próbálkozás alatt.

5.2.5 Lebonyolítás

5.2.5.1 A tesztet önkéntesek felügyelik, de a gyakorlat végrehajtása közben semmilyen módon nem avatkozhatnak közbe.

- 5.2.5.2 A önkéntes feladata, hogy kiadja a teszt végrehajtásához szükséges utasításokat, B önkéntes pedig bemutatja magát a gyakorlatot.
- 5.2.5.3 A önkéntes átad egy kosárlabdát a tesztet végezni készülő játékosnak, karja felemelésével jelzi, hogy a teszt rövidesen elkezdődik és egy rövid sípszóval elindítja a tesztet, majd számolja, hány mezőnykosarat dob a játékos egy perc alatt.
- 5.2.5.4 B önkéntes a tartalék labda mögött áll, feladata, hogy visszaahozza és visszahelyezze a kosárlabdát, amikor az kimegy a játéktérrel.
- 5.2.5.5 C önkéntes méri az időt és rögzíti a játékos pontszámát.
- 5.2.5.6 Az önkéntesek feladata kizárólag a teszt lebonyolítása és a terület kezelése, a gyakorlat végrehajtása közben semmilyen módon nem avatkozhatnak közbe.