



MAGYAR KOSÁRLABDÁZÓK ORSZÁGOS SZÖVETSÉGE
HUNGARIAN BASKETBALL FEDERATION

H-1146 Budapest, Istvánmezei út 1-3. | E-mail: mkosz@hunbasket.hu
Telefon/Phone: +36 1460 6825 | Fax: +36 1252 3296

MKOSZ JÁSZ-NAGYKUN-SZOLNOK MEGYEI SZÖVETSÉGE
5000 Szolnok, Boldog Sándor István krt. 21. I/3. | mksz_jnksz@hunbasket.hu
Telefon/Phone: +36 20 662 7219

Jász-Nagykun-Szolnok Megye

3kontra3 Kosárlabda Bajnoksága

Versenykiírás

2019.

1. A verseny

- 1.1. A **3kontra3 Kosárlabda Bajnokság** az MKOSZ Jász-Nagykun-Szolnok Megyei Szövetsége (JNSZ Megyei KSZ) által elindított, szabályozott formában, teremben játszott kosárlabda verseny, melyet a JNSZ Megyei KSZ szervez és működtet.

2. Az irányító testület

- 2.1. A JNSZ Megyei KSZ gyakorol valamennyi olyan jogkört a versenyre nevezett csapatok és játékosok, valamint a közreműködő valamennyi személy felett, amelyre a jogszabályok, a verseny szabályzatai, valamint a Versenykiírás felhatalmazzák.
- 2.2. A JNSZ Megyei KSZ jogosult a Versenykiírással összefüggésben eljárni és határozatot hozni minden olyan ügyben, amely a verseny lebonyolításával összefügg. A verseny sajátosságaiból fakadóan óvásra nincs lehetőség.
- 2.3. Hivatalos személyek:
- 2.3.1. Versenyigazgató: Szabó László
- 2.3.2. Helyettesei: Balogh László
Kovács Csaba
- 2.3.3. Pályafelügyelők: 6 fő

3. A verseny célja

- 3.1. A **3kontra3** játék széles körben történő megismertetése, a benevezett csapatok versenyeztetése, a sportág népszerűsítése, a *JNSZ Megye 3kontra3 Kosárlabda Bajnoksága* bajnoki címének, valamint a további helyezéseinek eldöntése.

4. A verseny ideje és helye

- 4.1. **2019. február 3.**
- 4.2. A helyszíne: **Zöld Ház**, Szolnok, Karczag L. u. 2.

5. A verseny résztvevői, részvételi jogosultság

- 5.1. A versenyben 4 fős csapatok vehetnek részt, amennyiben a nevezésre vonatkozó előírásokat megfelelő időben teljesítették.

- 5.2. **Iskolaorvosi vagy sportorvosi engedély nélkül a bajnokságban nem lehet szerepelni.**

Az iskola- vagy sportorvos aláírása és bélyegzője rajta kell, hogy legyen a Nevezési Lapon.

Az igazolt, sportorvosi kártyával rendelkező játékosok a helyszínen, a sportorvosi kártya bemutatásával igazolhatják az orvosi engedély meglétét.

Az orvosi engedély érvényességi ideje: 18 év alatt 6 hónap, 18 év felett 12 hónap.

Az oktatási intézmény vagy diáksport-szervezete képviselője felelős azért, hogy sportolói érvényes sportorvosi/iskolaorvosi engedéllyel rendelkezzenek!

- 5.3. Amennyiben a nevezés lezárását követően egy jogot szerzett csapat nem vállalja az indulást, kizárásra kerül a *JNSZ Megye 3kontra3 Kosárlabda Bajnoksága* versenysorozatból.
- 5.4. Egy oktatási intézmény több csapatot is állíthat.
- 5.5. Iskolai csapatoknál a versenyben való részvétel feltétele a verseny helyszínén, a regisztráció során a Versenybírósnak bemutatott diák igazolvány. Igazolvány nélkül senki sem léphet pályára!

- 5.6. Regisztráció mindenkinek kötelező 30 perccel az első mérkőzés előtt a Versenybíróságnál.
- 5.7. Bajnoki osztályok:
- 5.7.1. Általános iskolák 5-8. osztály
- a) amatőr leány – a 2018/2019. tanévre nem rendelkeznek a JNSZ Megyei KSZ vagy az MKOSZ által kiadott játékgengedéllyel
 - b) amatőr fiú – a 2018/2019. tanévre nem rendelkeznek a JNSZ Megyei KSZ vagy az MKOSZ által kiadott játékgengedéllyel
 - c) „profí” leány – a 2018/2019. tanévre rendelkezhetnek a JNSZ Megyei KSZ vagy az MKOSZ által kiadott játékgengedéllyel
 - d) „profí” fiú – a 2018/2019. tanévre rendelkezhetnek a JNSZ Megyei KSZ vagy az MKOSZ által kiadott játékgengedéllyel
- 5.7.2. Középiskolák
- a) amatőr leány – a 2018/2019. tanévre nem rendelkeznek a JNSZ Megyei KSZ vagy az MKOSZ által kiadott játékgengedéllyel
 - b) amatőr fiú – a 2018/2019. tanévre nem rendelkeznek a JNSZ Megyei KSZ vagy az MKOSZ által kiadott játékgengedéllyel
 - c) „profí” leány – a 2018/2019. tanévre rendelkezhetnek a JNSZ Megyei KSZ vagy az MKOSZ által kiadott játékgengedéllyel
 - d) „profí” fiú – a 2018/2019. tanévre rendelkezhetnek a JNSZ Megyei KSZ vagy az MKOSZ által kiadott játékgengedéllyel
- 5.7.3. Felnőtt (nyílt kategória – bárki részt vehet)
- a) női
 - b) férfi
- 5.8. A JNSZ Megyei KSZ a nevezést követően a saját és az MKOSZ rendszerében leellenőrzi a benevezett játékosokat.

6. A résztvevők nevezése

- 6.1. A nevezési lapot a JNSZ Megyei KSZ e-mail címére (mksz_jnksz@hunbasket.hu) kell beküldeni. Amennyiben egy oktatási intézmény több csapatot is kíván indítani, úgy minden egyes csapatra ki kell tölteni és elküldeni egy-egy nevezési lapot.
- 6.2. A nevezés díjtan.
- 6.3. A nevezések elfogadásáról, illetve elutasításáról a JNSZ Megyei KSZ dönt.
- 6.4. **Nevezési határidő: 2019. január 24.**

7. A lebonyolítás módja

- 7.1. A verseny az egyes bajnoki osztályokba benevezett csapatok számának függvényében kialakított lebonyolítási rend szerint kerül lebonyolításra.
- 7.2. Bajnoki osztályokban minimum 3 csapat nevezése szükséges az osztályos bajnokság elindításához.

8. Mérkőzés időpontok

- 8.1. A mérkőzések időpontjait a JNSZ Megyei KSZ határozza meg, melyet elektronikus úton hoz a résztvevők tudomására legkésőbb 2018. január 28.-ig.

9. Játéki jogosultság, játékosok szerepeltetése

- 9.1. A JNSZ Megye **3kontra3** Kosárlabda Bajnokságának mérkőzésein – iskolai csapatok esetén - csak a szabályosan nevezett és az adott oktatási intézménnyel nappali tagozatos hallgatói jogviszonyban álló játékosok jogosultak részt venni.
- 9.2. A JNSZ Megye **3kontra3** Kosárlabda Bajnokságában résztvevő csapatok a nevezési lapon leadott négy (4) játékosból állnak, akik csak a nevezési lapon megjelölt csapatban játszhatnak. Változtatásra nincs lehetőség!

10. A játékosok öltözéke

- 10.1. A JNSZ Megye **3kontra3** Kosárlabda Bajnokságának mérkőzésein minden csapat köteles gondoskodni egységes, lehetőleg két, egymástól eltérő színű, számozott mezről.
- 10.2. Minden mérkőzésen a kiírás szerint elől álló csapatnak kell világos színű, és a kiírás szerint hátul álló csapatnak kell sötét színű mezt viselnie. Amennyiben a két csapat megegyezik, felcserélhetik a mezek színét. Egy csapatban csak egy „0”-ás mezt fogadunk el!

11. Játékszabályok

A JNSZ Megyei Kosárlabda Szövetség által kiírt **3kontra3** kosárlabda mérkőzéseket az alábbi szabályok szerint kell játszani. A Nemzetközi Kosárlabda Játékszabályok előírásai érvényesek minden olyan játékhelyzetben, melyről az alábbi szabályok külön nem rendelkeznek.

1. § A pálya és labda

A mérkőzést kosárlabda félpályán kell játszani, egy kosárra..

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

Minden korcsoportban 6-os labdamérettel kell játszani.

A szervezők az adottságok figyelembevételével kialakíthat ettől eltérő pályákat, de törekedni kell szabályos méretek legteljesebb megközelítésére

2. § Csapatok

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

3. § A mérkőzés hivatalos személye

A mérkőzés hivatalos személyei a torna felügyelő, játékvezető(k), időmérő(k), jegyzőkönyvvezető(k).

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. 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) játékra kész játékosal, a mérkőzést feladással veszíti el. Feladás esetén a mérkőzés eredményét w-0 vagy 0-w kell figyelembe venni (w győzelmet jelent).

6.5. Egy csapat elveszti a mérkőzést, ha mérkőzés vége előtt elhagyja a játékteret, vagy minden játékosa megsérül, vagy kizárásra kerül. Ebben az esetben a vétlen csapat nyeri a mérkőzést és választhat, hogy megtartja a mérkőzésen elért pontjait vagy 6.4 elszámolást kéri. A vétkes csapat minden esetben 0 pontot szerez.

6.6 A 6.5 pont alapján vétkes csapat, vagy amelyik rosszhiszeműen vétkes a 6.4 alapján kizárásra kerül a versenyből.

7. § Személyi hibák / Büntetődobások

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

7.2 A kétpontos vonalon belülről végrehajtott kosárra dobást végző játékos ellen elkövetett személyi hibáért 1 büntetődobást kell ítélni. A kétpontos vonalon kívülről végrehajtott kosárra dobást végző játékos ellen elkövetett személyi hibáért 2 büntetődobást kell ítélni.

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

7.4 Amikor egy csapat a büntetőszabály hatálya alatt van (7.,8.,9.), a játékosai által vétett minden további, nem kosárra dobó játékos ellen elkövetett hibáért kettő (2) büntetődobást kell ítélni. A 10. és minden további elkövetett kettő (2) büntetődobást és labdabirtoklást kell ítélni. Ezt a szabályt kell alkalmazni a dobmozdulatát végző játékos ellen elkövetett szabálytalanság esetén is felülírva a 7.2, 7.3 pontokat.

7.5 Minden technikai hibát a vétkes csapat 1 büntetődobása és labdabirtoklása, míg a sportszerűtlen hibát 2 büntetődobása a vétkes csapat labdabirtoklása követi.

Megjegyzés: A támadóhibát nem követi büntetődobás.

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 (labdakezelés, vagy sikeres mezőnykosarat követően).

9. § Hogyan játszanak a labdával

9.1. Minden sikeres mezőnykosarat, illetve utolsó büntetődobást követően (kivéve 7.4 és 7.5):

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 két pontos területen túlra juttatni.

9.2. Minden sikertelen kosárra dobást, illetve sikertelen utolsó büntetődobást követően (kivéve 7.4 és 7.5):

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

9.4. Labdakezeltetés:

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 labda kezeltetését vagy a büntetődobást megelőzően.

A cserét a palánkkal szemben a félpályán kell elvégezni, a két játékos fizikai érintkezésével úgy, hogy a becserélendő játékos nem léphet hamarabb a pályára, minthogy a lecserélt játékos elhagyná azt! A cseréhez nem kell a játékvezető, vagy asztalszemélyzet közreműködése.

11. § Csapat terhére írt holtidő

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

12. § Kizárás

2 sportszerűtlen hibát elkövető játékos kizárásra kerül a mérkőzésről a játékvezető által és kizárásra kerül a versenyből a szervező által.

Ettől függetlenül a szervező kizárhat játékost durva viselkedésért, szóbeli, vagy fizikai fenyegetésért, a játék rosszhiszemű megszakításáért, dopping vétség miatt, vagy a FIBA Etikai Kódexének megsértése miatt. A szervező kizárhat teljes csapatot, attól függően, hogy mennyiben közreműködtek a kizárásra kerülő játékos tevékenységben.

12. Díjazás

12.1. A *JNSZ Megye 3kontra3 Kosárlabda Bajnokságának* valamennyi bajnoki osztályában szereplő csapat oklevél, az első három helyezett csapat érem-, a győztes kupadíjazásban részesül. **Az eredményhirdetésen az első három helyezettnek kötelező a részvétel!**

13. Játékvezetők

13.1. A mérkőzésekre játékvezetőket a JNSZ Megyei KSZ Játékvezetői Bizottsága jelöli ki.

13.2. A játékvezetők költségtérítéseit a JNSZ Megyei KSZ fizeti.

14. A résztvevők felelőssége

14.1. A *JNSZ Megye 3kontra3 Kosárlabda Bajnokságának* minden résztvevője felelős ezen Versenykiírás és a versenyhez kapcsolódó egyéb szabályzatok betartásáért.

14.2. Minden, a Bajnokságban szereplő játékos saját felelősségére lép pályára. A torna/mérkőzés során fellépő egészségi problémákért a szervezők felelősséget nem vállalnak.

15. Egyéb rendelkezések

- 15.1. A *JNSZ Megye 3kontra3 Kosárlabda Bajnokságának* mérkőzésein az ezen Versenykiírásban foglalt játékszabályok és a Nemzetközi Kosárlabda Játékszabályok előírásai érvényesek!
- 15.2. Minden olyan esetben, melyről ezen Versenykiírás nem intézkedik, a JNSZ Megyei KSZ dönt.

Melléklet:

1. Csapat Nevezési Lap



CSAPAT NEVEZÉSI LAP

JNSZ Megye 3kontra3 Kosárlabda Bajnoksága

CSAPAT NEVE:

Kérjük tegyen „X”-et a megfelelő helyre!

ÁLTALÁNOS ISKOLA 5-8. osztály

AMATŐR LEÁNY CSAPAT:

AMATŐR FIÚ CSAPAT:

„PROFI” LEÁNY CSAPAT:

„PROFI” FIÚ CSAPAT:

KÖZÉPISKOLA

AMATŐR LEÁNY CSAPAT:

AMATŐR FIÚ CSAPAT:

„PROFI” LEÁNY CSAPAT:

„PROFI” FIÚ CSAPAT:

FELNŐTT NŐI

FELNŐTT FÉRFI

JÁTÉKOSOK:

MEZSZÁM	NÉV	DIÁKIGAZOLVÁNY vagy SZEMÉLYIGAZOLVÁNY SZÁMA

EDZŐ, KAPCSOLATTARTÓ:

NÉV	TELEFON	E-MAIL

Benevezzük csapatunkat a 2019. évi JNSZ Megye 3kontra3 Kosárlabda Bajnokságára.
A Versenykiírásban foglaltakat elfogadjuk.

Dátum: 201_ . _____ .

Iskolaorvos vagy sportorvos

Nyomtatott nagybetűvel, ELEKTRONIKUSAN kérjük kitölteni! Nyomtatás és aláírást követően a szkennelt példányt elektronikusan kérjük továbbítani a mksz_jnksz@hunbasket.hu címre. Az eredeti példányt a tornán kell átadni a helyszíni lebonyolítást végző szervezet képviselőjének!