

# FŐVÁROSI SZABADIDŐ KUPA UTCAI KOSÁRLABDA

## 1. A verseny rendezője:

A Budapesti Szabadidősport Szövetség Szervező Bizottsága.

## 2. A verseny helye:

Margitsziget, MAC Stadion

## 3. A verseny időpontja és ideje:

**Június 05. szombat**

Ideje: 9<sup>00</sup> -17<sup>00</sup> óráig

Helyszíni jelentkezés: FÉRFI csapatok 8.30-ig, NŐI csapatok 12.30-ig  
/csak előnevezett csapatokat fogadunk el/

Selejtezők: 9<sup>00</sup> órától illetve 13.00 -tól

Előnevezés: május 21-ig írásban a [szervező@bszszsport.hu](mailto:szervezo@bszszsport.hu) címen

Csapatok összetétele:

3 fő + 1 fő tartalék. Résztvevők életkora minimum 18 év. /1992-ben és előtte születettek/

/Háromnál kevesebb fővel megjelent csapat csak versenyen kívül indulhat/

Nem jogosult indulásra az, aki kosárlabda sportágban igazolt versenyző, aki az NBI-NBII, bajnoki, ill. kupa mérkőzésein még játszott 2006-ban

**Személyi igazolvány felmutatása kötelező!**

## A verseny lebonyolítása:

Jelentkezési létszámtól függően 4-es és 5-ös csoportokban körmérkőzéssel döntik el a továbbjutást.

**Pontegyenlőség esetén az egymás ellen elért eredmények a mértékadóak.**

A csoportok első helyezettjei újabb mérkőzésekkel döntik el a végső sorrendet.

(A jelentkezők számától függően változhat a lebonyolítás.)

#### **4. Versenyszabályok:**

- A tornán a szabadtéri kosárlabda általános szabályai érvényesek.
- A játékidő 21 perc (futóórával), de amennyiben valamelyik csapat a játékidő letelte előtt eléri a 21 pontot, megnyeri a mérkőzést és a hátralevő játékidőt, nem kell lejátszani.
- Ha lejár a 21 perc és az eredmény egyenlő, az első pontig tart a mérkőzés.
- A labdabirtoklás joga minden kosár után változik.
- Feldobás nincs, a labda a védekező csapaté lesz.
- ZSÁKOLNI NEM LEHET.
- A mérkőzést bármennyi játékosal el lehet kezdeni, és be lehet fejezni (3, 2, 1). A kezdés joga sorsolással dől el.
- Minden csapat két alkalommal kérhet időt (30 mp) mérkőzésenként, cserét csak kosár után, vagy időkérés alatt lehet végrehajtani. Sérülés esetén a sérült játékos cseréje 30 mp-es speciális időkéressel lehet.
- A 3 pontos vonal mögül elért kosár 2 pontot ér, az összes többi perig 1 pontot ér.
- Kosár után a labdát az ellenféllel kezelteni kell. Védő lepattanó megszerzése, a labda egyéb megszerzése, vagy kosár után a labdát a 3 pontos vonal mögé kell kivinni.
- Minden személyi hiba esetén (kivéve, ha már elérte a csapat a 9 hibát) a játék oldalbedobással folytatódik.
- A személyi hibát mindig a labdát birtokló játékos mondja be.

#### **Büntetők:**

- a./ A 3 pontos vonalon kívüli dobás közbeni szabálytalanság esetén 2 büntető dobás.
- b./ A 3 pontos vonalon belüli dobás közbeni szabálytalanság esetén 1 büntető dobás.
- c./ Amennyiben a csapat elérte a 9 személyi hibát, minden további szabálytalanság 1 büntető dobást von maga után, kivéve az a./ pontot.
- d./ A játékvezető viták, veszekedések egyéb atrocitások esetén technikai hibát ítélhet, amely 1 büntető dobás, a következő esetben a csapat a mérkőzést elveszti.

#### **5. Egyebek:**

Minden csapat köteles a mérkőzésen egy játékra alkalmas kosárlabdával megjelenni, és azt a játékvezető rendelkezésére bocsátani. Jogosulatlan játékos szereplése miatt a mérkőzés lejátszása előtt lehet csak óvni, a verseny lebonyolítása után már nem.