SPORTMAJÁLIS 2024

Nevezési díj: 10 000,- Ft / csapat

KÉRJÜK NYOMTATOTT BETŰKKEL KITÖLTENI!

Csapat neve: .....

Nevezési kategória:
KÉRJÜK X-EL JELÖLNI!
A kategóriákra való jelentkezéskor a legidősebb játékos kora a meghatározó. Tehát idősebb játékos nem indulhat fiatalabb kategóriában.

U11 – 2013. január 1. után született fiúk és lányok ¤

U12 – 2012. január 1. után született fiúk és lányok ¤

L-U14 – 2010. január 1. után született lányok ¤

F-U14 – 2010. január 1. után született fiúk ¤

F-U16 – 2008. január 1. után született fiúk ¤

Felnőtt Női– 2009. december 31. előtt születettek ¤

Felnőtt Ffi– 2007. december 31. előtt születettek ¤

Vegyes– nyílt korosztály, minimum egy férfinek és egy nőnek egyszerre pályán kell lenni ¤

Csapatkapitány:
Név: .....**Szül dátum:** .....
Lakcím: .....
E-mail: .....**Telefon:** .....

Játékos 1.:
Név: .....**Szül dátum:** .....
Játékos 2.:
Név: .....**Szül dátum:** .....
Játékos 3.:
Név: .....**Szül dátum:** .....

Aláírásommal benevezem csapatomat a 2024. évi Sportmajális Streetballra, és elfogadom annak szabályzatát.

Kelt.: ....., ...

.....
Csapatkapitány aláírása

A jelentkezési lap az aláírással együtt, és a nevezési díj megfizetésével együtt érvényes.

Játékszabályok

1. Pálya: A mérkőzést egy kosárra játsszák, félpályán.

2. Csapatok: Minden csapat 4 játékosból áll (3 játékos a pályán és 1 csere).

3. A mérkőzés hivatalos személyei A mérkőzés hivatalos személyei: 1 pályafelügyelő (a pontszámokat tartja számon, nem játékvezető! csak a vitás esetekben hoz döntést)

4. A játék kezdete
4.1. Mindkét csapat egyszerre melegít a mérkőzést megelőzően.
4.2. Pénzfeldobással, kő-papír-ollóval, dobással, stb. el dönti a két csapat, hogy melyiké lesz a labdabirtoklás joga. Az a csapat, aki megnyeri a birtoklást, eldöntheti, hogy a mérkőzést, vagy az esetleges hosszabbítást szeretné-e kezdeni.
4.3. A játék csak akkor kezdődhet el, ha csapatonként 3 játékos a pályán van.

5. Pontozás
5.1. Minden kétpontos vonalon belüli kosár 1 pontot ér.
5.2. Minden kétpontos vonalon kívüli kosár 2 pontot ér.
5.3. Minden sikeres büntetődobás 1 pontot ér.

6. Játékidő / A mérkőzés győztese
6.1. *A normál játékidő egyszer 12 perc.*
6.2. Az a csapat nyeri a mérkőzést, amelyik először ér el 21 vagy annál több pontot; akkor is, ha ez a normál játékidő vége előtt történik. Ez a szabály csak a normál játékidőre vonatkozik (az esetleges hosszabbításra nem).
6.3. Ha az eredmény döntetlen a normál játékidő végén, hosszabbítás következik. A hosszabbítás kezdete előtt 1 perces szünetet kell tartani. Az a csapat nyeri a mérkőzést, aki először szerez 2 pontot a hosszabbításban.
6.4. Az a csapat, amelyik a megadott kezdési időben nem jelenik meg a pályán 3 játékra kész játékossal, a mérkőzést feladással veszíti el.

7. Személyi hibák / Büntetődobások
7.1. Ha a csapat elkövette az ötödik (5) csapathibáját, akkor életbe lép a csapatra vonatkozó büntetőszabály (bonus).
7.2. A kétpontos vonalon belülről végrehajtott kosárra dobást végző játékos ellen elkövetett személyi hibáért 1 büntetődobás jár a sértett játékosnak. A kétpontos vonalon kívülről végrehajtott kosárra dobást végző játékos ellen elkövetett személyi hibáért 2 büntetődobást eredményez.
7.3. Ha a dobómozdulatát végző játékos ellen elkövetett személyi hibát követően a labda a kosárba jut, a kosár érvényes, és 1 büntető dobás követi.
7.4. Amikor egy csapat a büntetőszabály (bonus) hatálya alatt van, a játékosaik által vétett minden további, nem kosárra dobó játékos ellen elkövetett hibáért 2 büntetődobást kell ítélni.
7.5. Technikai vagy sportszerűtlen hiba miatt megítélt büntető dobásokat követően a labdabirtoklás a vétlen csapatnál marad és a játék labdakezeléssel folytatódik.

8. Időhúzás, passzív játék
Időhúzás, kosárra törési kísérlet nélküli passzív játék esetén (10 másodperc) szóbeli figyelmeztetés jár. Ha ezt követő 5 másodpercben belül nem történik kosárra törési/dobási kísérlet a pályafelügyelő a labdabirtoklás jogát az ellenfélnek adja.

9. A labda játékba hozása
9.1. Minden sikeres mezőnykosár vagy sikeres utolsó büntetődobást követően kezeltetéssel folytatódik a játék.
9.2. Minden sikertelen mezőnykosár vagy sikertelen utolsó büntetődobást követően:
Ha a támadó csapat szedi le a lepattanót, folytathatja a támadást anélkül, hogy a kétpontos vonalon kívülre juttatná a labdát.
Ha a védekező csapat szedi le a lepattanót, ki kell juttatnia a labdát a kétpontos vonalon kívülre (passzal vagy labdavezetéssel).
9.3. Labdaszerzést, labdaeladást követően:
Ha ez a kétpontos vonalon belül történik, ki kell vezetni vagy passzolni a labdát a kétpontos vonalon kívülre.
9.4. A játékos akkor van a kétpontos vonalon kívül, ha mindkét lábbal a köríven kívül áll.
9.5. Feldobás helyzet esetén a védőcsapat birtokolhatja a labdát.

10. Csere
Amikor a labda holttá válik, elsősorban büntetődobásnál vagy labdakezeltetésnél, bármelyik csapat cserélhet.

11. Időkérések
1 db 30 másodperces időkérés biztosított mindkét csapatnak. Bármelyik csapattag kikérheti, amikor a labda holttá válik. Időkérés esetén áll az óra.

12. A helyezések megállapítása
A csoportmérkőzések lejátszása után a helyezések eldöntésének szempontjai hierarchikusan a következők:
1. Legtöbb győzelem
2. Egymás elleni eredmények
3. Több dobott pont