

A kosárlabda szabályai*

A kosárlabda hazánkban az egyik legnagyobb népszerűségnek örvendő csapatsport. A legfontosabb kosárlabda szabályokat az alábbiakban foglaltuk össze.

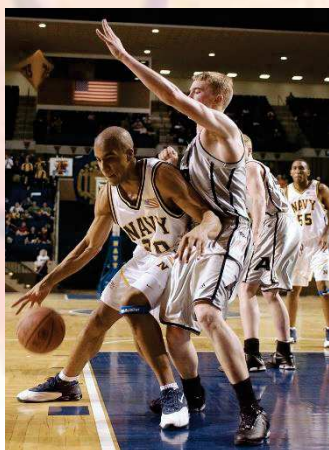
Alapok

A játékot két-két öt fős csapat játssza. A csapatok célja az, hogy a játékidő végén ők szerezzék a legtöbb pontot.

A kosárlabda pálya téglalap alakú, középen felezővonal választja el a két térfelet. A pálya két végén 3,05 méter magas található egy-egy kosár. A csapatoknak ezekbe kell betalálniuk a pontszerzéshez.

A hárompontos vonalon kívülről szerzett kosarak három pontot érnek, az azon belülről szerzett pontok kettőt. A büntetődobások pedig egy pontot érnek.

Játékidő és egyéb idővel kapcsolatos szabályok



Mérkőzés

A kosárlabda négy negyedből áll, ezeknek a hossza egyenként 10 perc. Ha szabálytalanság történik, vagy kimegy a labda, akkor az óra megáll, így a valóságban a mérkőzések jóval hosszabbra nyúlnak, mint csak a negyedek hossza.

A játék a középkörben feldobással kezdődik. Két ugrójátékos versenyez a labdáért, amit akkor üthetnek el, miután az elérte a legmagasabb pontját.

A játék nem érhet véget döntetlennel, így a negyedik negyed végén, ha döntetlen az állás, akkor 5 perc hosszabbítás következik. Ha a hosszabbítás végén is döntetlen, akkor újabb hosszabbítás következik.

Egy csapatnak 24 másodperce van támadni, ezt nevezik támadóidőnek. Ha lejár a 24 másodperc és a csapat nem dobott kosárra, akkor az ellenfél kapja meg a labdát.

A támadó csapatnak 8 másodperce van átjutni a felezővonalon. Miután a támadó csapat átjuttatta a labdát a felezővonalon tilos visszajuttatnia azt a saját térfeleire, ebben az esetben visszajátszást követnek el.

Egy játékosnál legfeljebb 5 másodpercig lehet a labda úgy, hogy nem kezdi el vezetni, nem passzol vagy nem dobja kosárra.

Egy támadó játékos az ellenfél büntető területén belül legfeljebb 3 másodpercig tartózkodhat.

* <https://sportunio.com/blog/kosarlabda-szabalyok>

Időkérés

Az időkérés hossza mindig egy perc. Az első félidőben 2 időkérése van egy csapatnak, a második félidőben három. Az utolsó negyed utolsó két percében legfeljebb két időkérés használható. Hosszabbításoként egy időkérés jár. A negyedekben fel nem használt időkéreseket nem lehet átvinni a következő negyedekre.

Labdavezetés és kapcsolódó szabályok

A labdával kétfeleképpen lehet haladni a pályán: vagy a földre lepattintva vezetve vagy pedig passzokkal. A labdavezetéshez több szabály is kapcsolódik:

- ☞ **Lépéshiba:** Az a játékos, aki egynél többet lép a labda leütése nélkül lépéshibát követ el.
- ☞ **Kétszer indulás:** Az a játékos, aki vezeti a labdát, megfogja két kézzel, majd újra leüti kétszer indulást követ el.
- ☞ **Szabálytalan labdavezetés:** Az a játékos is szabálytalanságot követ el, akinek labdavezetés közben a tenyere a labda alá kerül.
- ☞ **Sarkazás:** A labdavezetés befejeztével a játékos azzal a lábával még lépkedhet (sarkazhat), amelyiket utoljára tette le. A másik (támasztóláb) lábbal viszont nem szabad elmozdulnia.



Kosárlabda

Ha a csapatok megszegik ezeket, vagy a játékidővel kapcsolatos szabályokat, akkor az ellenfél csapat kapja meg a labdát és az oldalsóvonal mellől dobhatják be azt.

Személyi hibák (faultok)

- ☞ A játékosoknak tilos egy másik játékost:
 - meglökni,
 - megfogni,
 - megütni,
 - elgáncsolni,
 - szétárt karral, lábbal, csípővel akadályozni az előrehaladásban.

Ezen szabályok megszegéséért személyi hibát (fault) kap az elkövető. Ha dobás közben történt a fault, akkor büntetődobás(ok) következnek. Amennyiben sikeres volt a dobás egy büntetődobás következik. Amennyiben sikertelen, 2 vagy 3 dobás, attól függően, hogy hány pontot ért volna a dobás, ha sikeres lesz.

Ha nem dobás közben történt, akkor pedig az oldalsóvonal mellől jön a csapat, akinek játékosa ellen szabálytalanságot követtek el.

Ha egy játékos egy mérkőzésen 5 személyi hibát követ el, akkor ki kell állni a játékból.

Ha egy csapat egy negyeden belül négynél több személyi hibát követ el, akkor az ötödik hibától kezdve minden hiba után két büntetőt dob az ellenfél.

Sportszerűtlen hiba

A sportszerűtlen hiba olyan erőszakos hiba, amelyet a bíró megítélése szerint a játékos szándékosan követ el. Egy játékos által egy mérkőzésen elkövetett második sportszerűtlen hiba kiállítását von maga után.

Technikai hiba

☞ Technikai hibát ítélnak a bírók a játékot akadályozó, sportszerűtlen viselkedésért. Ilyenek például:

- káromkodás, a bíró szidalmazása
- időkérés, amikor a csapatnak már nincsen több időkérési lehetősége
- szándékos időhúzás
- és még rengeteg egyéb helyzet.

A technikai hibát elszenvedő csapat dobhat egy büntetőt és utána az hozza játékba a labdát, aki a hiba elkövetésekor birtokolta.

Büntetődobás

A büntetődobásokat a büntető vonal mögül kell elvégezni. A dobó játékos nem érintheti a büntetővonalat, amíg a labda nem érintette a gyűrűt.

A büntető terület mellett a támadó csapatból két ember, a védekezőből három állhat, a kijelölt helyeken. Csak akkor léphetnek be a büntetőterületen belülre, amikor a labda elhagyja a dobó játékos kezét.

Tilos a büntetőt dobó játékost zavarni dobás közben.

További kosárlabdaszabályok

Egy labda akkor megy ki a pályáról, ha az alapvonalon vagy az oldalvonalon kívül lepattan vagy ott hozzáér egy játékoshoz vagy tárgyhöz. Amennyiben a labda nem pattan le és egy játékos ugrás közben vissza tudja juttatni a pályára a labdát, úgy folytatódhat a játék. Ha kimegy a labda, annak a csapatnak az ellenfele folytathatja a játékot bedobással, aki utoljára ért labdához.

Kosárra tartó, leszálló ágban lévő labdát tilos védekező játékosnak blokkolnia. Miután a labda elérte a gyűrűt már bárki hozzáérhet (elűtheti onnan egy védő és bepöccinthesi egy támadó).