MAGYAR KOSÁRLABDÁZÓK ORSZÁGOS SZÖVETSÉGE
HUNGARIAN BASKETBALL FEDERATION

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

HAJDÚ-BIHAR MEGYEI KOSÁRLABDA SZÖVETSÉG
4028 DEBRECEN, ZÁKÁNY UTCA 4. | mksz_hb@hunbasket.hu

Magyar Kosárlabdázók Országos Szövetsége

ASZTALSZEMÉLYZETI ALAPKÉPZÉS

Általános ismeretek és feladatok

Szabályozó dokumentumok:

Official Basketball Rules - Table Official Manual - Magyar Kosárlabda Versenyszabályok – Versenykiírások

jatekvezeto.hu – Tesztek – Asztalszemélyzet

Általános ismeretek:

- érkezés a mérkőzés kezdete előtt 60 perccel
- hosszú nadrág és váltócipő kötelező
- a mérkőzés közben tilos enni, inni, telefonálni, stb. Figyeljünk a munkánkra, hiszen ezért fizetést kapunk!
- a mérkőzésen nem szurkolunk, nem dolgozunk részrehajlóan!

A mérkőzés hivatalos személyei:

- játékvezetők
- VB elnök vagy mérkőzés ellenőr
- jegyzőasztal hivatalos személyei (jegyző, jegyző segítője, időmérő, támadóidő mérő)

Ülésrend (FIBA szabályai szerint):

1. támadóidőt mérő személy
2. időmérő
3. VB elnök vagy mérkőzés ellenőr
4. jegyzőkönyvvezető
5. jegyző segítője

A terem adottságai miatt ettől eltérő sorrend is lehetséges. A VB elnök két oldalán mindig az időmérő és a jegyzőkönyvvezető ül.

Mérkőzés előtti feladatok:

1. A csapatok **40 perccel** a mérkőzés hivatalosan kiírt kezdete elő adják át a csapatlistájukat a mérkőzés hivatalos személyeinek.
2. A jegyzőkönyvnek **20 perccel** a mérkőzés kezdete előtt kell kész állapotban lennie. (fejléc és csapatok beírva) Fontos, hogy minden ki legyen töltve!
3. A két csapat edzője **10 perccel** a mérkőzés kezdete előtt saját csapatuk 5 kezdő játékosát megjelöli a jegyzőkönyvben, valamint aláírásával hitelesíti azt. **(elsőként a hazai csapat edzője)**
4. A kezdő feldobás előtt, a kezdő játékosok mezszámát ellenőrizni és bekarikázni kell. Eltérés esetén az első játékvezetőnek azonnal jelezni kell!

Jegyzőkönyvvezetés

Szükséges eszközök:

- 4 színű toll (piros, fekete, zöld, kék)
- síp
- üres lap jegyzeteléshez
- szabálykönyv (akár elektronikus formában)

A jegyző kötelességei:

- Beírja a mérkőzéssel kapcsolatos adatokat. (helyszín, csapatok, időpont, stb.)
- A csapat kezdő 5 játékosával, cserékkel, számozással kapcsolatos szabályszegést jelzi a játékvezetőnek.
- Vezeti az elért pontok időrend szerinti, folyamatos összegzését.
- Bejegyzi a sikeres mezőnykosarakat és büntetőket, valamint a személyi hibákat.
- Kezeli a kedvezményezett csapat "nyilat".
- Kezeli a kürtöt.

A jegyzőkönyv fejléce:

A fejlécet pontosan, körültekintően kell kitölteni! Figyelni kell a pontos mérkőzés kódra! Figyelni kell a játékvezetők kiírás szerinti sorrendjére is!

Csapatok beírása:

A neveket nyomtatott betűvel kell beírni, mezszám szerinti növekvő sorrendben. A Játékosok neve elé a Játékengedély száma oszlopban a játékosok játékengedélyének utolsó 3 vagy 4 számjegyét be kell írni.

Edzők beírása:

A vezetőedző és segédedző neve elé az engedélyszámuk utolsó 4 számjegyét be kell írni. A mérkőzés kezdete előtt 10 perccel a vezetőedző aláírásával hitelesíti a beírt csapatnévsort.

Eredmény vezetése:

Az eredményt folyamatosan vezetjük. Az eredmény oszlopba kell beírni az elért kosarak utáni értéket (1, 2 vagy 3). Ezután pedig mindig az előző számhoz kell hozzáadni a következő kosár értékét és az új végeredményt kell az új rubrikába írni.

A bal oldali oszlopba a játékos mezszámát, a jobb oldali oszlopba az elért pontokat írjuk. A középső, szürke oszlopba az a percet írjuk, amikor a játékos az adott kosarat dobja.

Egy sorban csak egy információ legyen. **(vagy az "A" vagy a "B" csapat pontjairól).** Mindig a legutolsó érvényes ponthoz hozzáadódik a következő pont értéke. (folyamatos eredmény)

Tévedés esetén az egész sort egyetlen vízszintes vonallal áthúzzuk és beírjuk a helyes eredményt.

Hárompontos kosár esetén a játékos mezszámát bekarikázzuk.

Büntetődobás:

A büntető dobásoknál **a dobó játékos mezszámát** beírjuk. A megítélt büntetődobások számától függően -1,2,3 - sor **hosszú függőleges vastag vonalat húzunk**, ezzel jelezve mennyi büntető fog következni. **A legutolsó pont értékéhez hozzáadjuk az érvényes büntető értékét.** (minden büntető 1 pontot ér). Amennyiben valamelyik dobás kimaradt, azt a négyzetet egy vízszintes vonallal kihúzzuk.

A		M	B	
4	2			
			5	2
8	3			
	4			

A		M	B	
4	2			
			5	2
8	3			

Két vagy három büntető esetén, ha az oszlop alján nincs elég hely a büntetőknek, kihúzzuk a sort és a mellette levő oszlop tetején folytatjuk.

A negyedek vége:

Az utolsó érvényes kosarat be kell karikázni, és az egész sort egy vízszintes vonallal alá kell húzni. A negyedek eredményeit az Eredmények-nél a megfelelő negyed mögé, az összesítőbe kell beírni.

Minden negyed eredményét **külön kell bejegyezni.** Mindkét csapat, adott negyeden belül szerzett összes pontját fel kell tüntetni.

Félidei eredmény átvezetése:

Az utolsó érvényes pont alatt, vízszintes vonalat húzunk, majd a csapatok pontjait bekarikázzuk. A negyed eredményét beírjuk az Eredmények részbe. Az eredményt átvezetjük a második félidő első oszlopába. a dobójátékosok mezszámának négyzetét kihúzzuk.

Második félidő				
A		M	B	
=	24		=	30

A félidő lezárásánál, a játékosok hibáinál (és az edzőkénél is) **bekeretezzük az addigi hibáikat,** elkülönítve és egyértelműsítve ezzel, hogy azok az első félidőben történtek.

Hosszabbítás:

A negyedik negyed végén egyenlő állásnál, ugyanúgy járunk el, mint az előző negyedeknél. **Aláhúzással lezárunk és bekarikázzuk az utolsó érvényes pontokat.** Az eredményt átvezetjük a hosszabbítás rovatba. A dobójátékosok mezszámának négyzetét kihúzzuk.

Mérkőzés vége:

A negyedik negyed végén a pontokat átszámoljuk, bekarikázzuk az utolsó érvényes pontokat és dupla aláhúzással lezárjuk. A végeredményt és a győztes csapat nevét beírjuk. A mérkőzés lefújásának idejét szintén rávezetjük, mert az óvás lehetősége innentől számít.

A jegyzőkönyvet mindkét csapatnál **a játékosok sorainál** valamint **az edzőknél egy egyenes vonallal kihúzzuk** az üres helyeken.

A jegyzőkönyvet minden, az asztalnál dolgozó hivatalos személynek, alá kell írnia. Végül a játékvezetők is aláírják miután ellenőrizték a jegyzőkönyvet! Ezután az esetleges MKOSZ ellenőr, ha van, vagy VB elnök a csapatoknak átadja a saját példányukat.

Hibák bejegyzése:

Személyi hiba, (mezőnyben) büntető dobás nélkül: a játékos hibáinál **az adott negyed percét írjuk be.**

Személyi hiba, dobás közben (1,2,3 büntetődobás(ok)): a játékos hibáinál **az adott negyed percét írjuk be** és a jobb felső indexbe beírjuk a **büntetődobások számát.**

Kettős hiba: Mindkét játékosnál be kell jegyezni egy-egy hibát. Beírjuk az adott negyed percét és külön jelezve "c"-vel a felső indexben a kettős hibát.

Technikai hiba: Ha technikai hibát kap egy pályán lévő játékos, akkor az adott negyed percét feljegyezzük. Alsó indexbe egy "T" betűt írunk, valamint egy büntetődobást írunk a jobb felső indexbe. Amennyiben egy játékos két technikai hibát vét, a játékból kizárásra kerül. **Ezt (GD) külön kell jelezzük,** a következő üresen maradt négyzetbe. A szabályok értelmében, ha egy játékosnak az első technikai hibája előtt már volt egy sportszerűtlen hibája, vagy a technikai hibáját követően sportszerűtlen hibát kap, **szintén ki kell zárni a játékból.**

Sportszerűtlen hiba: Ha sportszerűtlen hibát kap egy pályán lévő játékos, akkor az adott negyed percét feljegyezzük. Az alsó indexbe „U" betűt írunk, a felső indexbe 1, 2 vagy 3-as számmal jelöljük, mennyi büntetővel folytatjuk. Amennyiben egy játékos két sportszerűtlen hibát vét, a játékból kizárásra kerül. **Ezt (GD) külön jelezzük a következő üresen maradt négyzetbe.** A szabályok értelmében, ha egy játékosnak az első sportszerűtlen hibája előtt már volt egy technikai hibája, vagy a sportszerűtlen hibáját követően technikai hibát kap, szintén ki kell zárni a játékból.

Játékos kiállítása: A játékos hibáinál az adott negyed percét írjuk be. Alsó kitevőbe "D", felsőbe a büntetők számát írjuk. (1,2 vagy 3).

Cserejátékos/kipontozódott játékos kiállítása: Amennyiben a csere játékost állítják ki, a játékos saját hibáihoz "D", az edzőnek egy "B" (technikai) hibát írunk. Két büntető dobással. Ezen hiba nem számít bele a csapathibákba.

Edző által elkövetett hibák:

Ha technikai hibát kap a vezetőedző, ez az ő saját jogú hibája. **Ezért "C" (coach) jelölésű.** A hibát az adott játékrész percét feltüntetve írjuk be, alsó kitevőbe a "C" betűt a felsőbe pedig egyest írunk. Kettő sajátjogú technikai hiba után ki kell zárni a játékból (GD) külön jelezve ezt.

Nem saját jogú hiba: A hibát az adott játékrész percét feltüntetve írjuk be, **alsó kitevőbe a "B" betűt a felső kitevőbe pedig egyest írunk.**

Egy sajátjogú "C" és kettő "B" jelű vagy három "B" jelű technikai hiba után ki kell zárni a játékból **(GD) külön jelezve ezt.**

Kizárások (GD):

Játékosként:	T+T
	U+U
	T+U
Edzőként:	C+C
	C+B1+B1
	C+B2+B2
	C+B2+B1
	B1+B1+B1
	B2+B2+B2
Játékos edzőként:	U+C
	T+C
	U+B1
	B2 vagy B1+C+U
	B2 vagy B1+C+T

Verekedés szabályozása:

Ha a játékos nem megy be a pályára: „D" betűt írunk a következő négyzetbe, az összes többi üresen maradt négyzetbe „F" betűt, és az edzőnek „B" jelű technikai hibát 2(!!!) dobással.

Ha a játékos bemegy a pályára, beírjuk a hiba percét a következő négyzetbe, az alsó indexbe „D"-t, a felső indexbe a büntetők számát, az edzőnek „B" jelű technikai hibát 2(!!!) dobással.

Betűk összefoglalása

T	technikai hiba	jobb alsó index
U	sportszerűtlen hiba	jobb alsó index
C	edző elleni saját jogú technikai hiba	jobb alsó index
B	kispad elleni technikai hiba	jobb alsó index
GD	kizárás a játékból	következő üres négyzet, vagy azután
F	verekedés	összes üresen maradt négyzetbe
D	kiállítás	jobb alsó vagy köv. üres négyzet
c	kettős/kiegyenlítő hiba	jobb felső index

A támadóhibát mindig be kell karikázni!

A játékos személyi hibáinak kommunikálása:

Ha egy játékos személyi hibát kap, azt a jegyzőnek külön, minden esetben **kommunikálnia kell, jól látható módon.**

Három lépésben:

1. lépés: Mindkét csapatpad, edzők felé láthatóan.

2. lépés: A pályán lévő játékosok és játékvezetők felé.

3. lépés: Ismét mindkét csapatpad, edzők felé láthatóan.

Amikor egy játékos megkapta az ötödik személyi hibáját, **kipontozódik**. Tájékoztatni kell róla, **hangjelzéssel (kürt)** és ezzel egyidőben **az ötödik személyi hibát jelző táblával**.

Csapathibák:

A jegyzőkönyvben a csapathibák bejegyzésére **minden egyes negyedre 4 számozott négyzet** szolgál, mely közvetlenül **a csapat neve alatt és a játékosok nevei felett** található.

Amikor egy játékos **személyi, technikai, sportszerűtlen** vagy **kizáró** hibát követ el, – ide értve a **támadóhibát** is – a jegyző a hibát a vétkes játékos csapatának terhére is feljegyzi oly módon, hogy a soron következő négyzetbe egy nagy „X”-et rajzol.

A negyed végén az esetlegesen üresen maradt négyzeteket **két párhuzamos (=) vonallal** kihúzza.

Ha egy csapatnak, összegyűlt a 4 csapathibája ezt jelölni kell **egy piros, zászló kihelyezésével**. A zászlót az asztalnak arra az oldalára kell kitenni, ahol a csapat kispadja van.

Időkérés:

A félidőkben és a hosszabbításokban engedélyezett időkérések bejegyzése a csapatok neve alatti megfelelő négyzetekbe **a játékidő percének beírásával** történik.

A félidők vagy hosszabbítások végén az üresen maradt négyzeteket két (2) vízszintes vonallal ki kell húzni.

Amennyiben a csapat nem kéri ki az első idejét a második félidő utolsó 2 percét megelőzően, a jegyző húzzon két vízszintes vonalat a csapat második félidei első négyzetébe.

Időkérés:

Időt csak a vezetőedző és a segédedző kérhet.

Mikor lehet időt kérni?

- **Mindkét csapatnak**, ha a labda holt, a mérkőzésóra áll és a játékvezető befejezte a jelzések/büntetések bemutatását az asztal felé.
- **Mindkét csapatnak**, ha a labda holtá válik az utolsó vagy egyetlen büntetődobást követően.
- Érvényes mezőnykosarat követően **annak a csapatnak**, aki kosarat kapott.

A jegyzőkönyvvezető, jelzi **kürttel és a kezeivel mutatja a hivatalos jelzést**, és a jogosult csapat felé mutat, amikor lehetőség lesz rá.

Csere:

Cserét **a játékosnak kell kérni** a jegyzőkönyvvezetőnél. Amikor egy játékos először lép a pályára **egy "x"-el jelezzük** a nevénél a jegyzőkönyvben.

Van lehetőség cserére:

- Mindkét csapat cserélhet, ha a labda holtá válik, a mérkőzésóra áll és a játékvezetők befejezték a kommunikálása az asztallal.
- Mindkét csapatnak, ha a labda holtá válik az utolsó vagy egyetlen büntető után.
- Az a csapat amelyik **kosarat kapott** a mérkőzés utolsó 2:00-én belül.

A cserét **a kürttel**, a csere szabályos lehetőségének alkalmával **jelezzük.**

Nyíl használata:

A nyíl egy feldobás helyzetnél a kedvezményezett csapatot jelzi (annak támadási irányába mutatva).

A nyilat mikor fordítjuk el?

- Amikor a kezdő feldobás után az egyik csapat LABDABIRTOKLÁST SZEREZ A PÁLYÁN.
- Az élő labda beszorul a palánk és a gyűrű közé.
- A védő játékos ráfog a labdára és együtt fogják a támadóval.
- Kettős hibáknál.
- Szintén fordítsuk meg a nyilat, **félidei szünet kezdetekor**, hiszen a csapatok ellenkező irányban fognak támadni a második félidőben.

•

Időmérő

Feladatai:

- A mérkőzésóra **elindítása/megállítása**
- A hivatalos **játékszünetek idejének** mérése
- Az **időkérések idejének** mérése

Óra indítása:

- **A mérkőzés kezdő feldobásánál,** ha az ugró játékosok valamelyike szabályosan érinti.
- **Bedobásoknál,** ha az első pályán lévő játékos érinti a labdát vagy a labda érinti a játékost.
- **Az utolsó vagy egyetlen szabályos büntetődobás után,** ha az első pályán lévő játékos érinti a labdát vagy a labda érintette a játékost.

Óra megállítása:

- Ha a **játékvezető a sípjába fúj.**
- Mezőnykosár után, **ha a kosarat kapó csapat időt kért.**
- **Az utolsó 2:00-en belül,** mezőny kosár után.

<table>
<tr><th rowspan="2">Bemelegítés</th><th colspan="3">1. félidő</th><th rowspan="2">Fé l i d ő</th><th colspan="3">2. félidő</th><th rowspan="2">Szünet</th><th colspan="3">Hosszabítás</th></tr>
<tr><th>1nd</th><th>szünet</th><th>2nd</th><th>3nd</th><th>szünet</th><th>4nd</th><th>H</th><th>szünet</th><th>...</th></tr>
<tr><td rowspan="2">20’</td><td>10’</td><td>2’</td><td>10’</td><td rowspan="2">15’</td><td>10’</td><td>2’</td><td>10’</td><td rowspan="2">2’</td><td>5’</td><td rowspan="2">2’</td><td rowspan="2">...</td></tr>
<tr><td colspan="3">2 időkérési lehetőség</td><td colspan="3">3 időkérési lehetőség</td><td>1 időkérési lehetőség</td></tr>
</table>

Támadóidő mérő

Labdabirtoklás:

A labdát akkor birtokolja egy csapat, ha annak valamelyik játékosa **az élő labdát birtokba veszi, megfogja, vezeti vagy az élő labda a rendelkezésére áll!**

A labda birtoklása véget ér: Ha a másik csapat birtokolni kezdi, vagy ha a dobó játékos kezét elhagyja egy dobás után.

Az óra kezelése:

Amikor meg kell állítani a támadóidőt, de nem kell újra indítani (labdabirtoklás marad az addig támadó csapatnál):

- Kiment labda (az ellenfélről ment ki)
- A támadó csapat játékosa megsérül, ezért megállítják a mérkőzést.
- Kettős hibák
- Feldobás (a nyíl szerint az addig támadó csapat jön majd)
- Kiegyenlítő hibák (azonos súlyú ítéletek, amelyek kioltják egymást)

14 a támadóidő, ha:

- Ha a labda beragad a gyűrű és a palánk közé és a nyíl szerint az addig támadó csapat jön.
- Verekedés miatt megszakított játék folytatásánál. (kivéve ha kiegyenlítődnek az ítéletek)
- Sportszerűtlen hiba utáni oldal bedobásnál.
- Támadó térfélen 14 másodperc alatt személyi hiba
- A támadó csapat visszaszerzi a rádobása után a labdát.

Technikai hiba utáni támadóidő védő térfélen:

- ha a támadó csapat kapja a hibát, marad a támadóidő
- ha a védő csapat kapja, új 24

Technikai hiba utáni támadóidő támadó térfélen:

- ha a támadó csapat kapja, marad
- ha a védő csapat kapja 14 mp felett, akkor marad. Ha 14 mp alatt van a támadóidő, út 14-et adunk