

10. A labda játékhelyzetei

A labda lehet élő vagy holt.

10.2.

A labda **élővé** válik:

- feldobáskor, amikor a labda elhagyja az első játékvezető kezét, miközben feldobja a labdát;
- büntetődobáskor, amikor a labda a büntetődobó játékos rendelkezésére áll;
- bedobásnál, amikor a labda a bedobást végrehajtó játékos rendelkezésére áll.

10.3.

A labda **holttá** válik, amikor:

- mezőnyből vagy büntetődobásból kosarat érnek el;
- a játékvezető sípja megszólal, amikor a labda élő;
- nyilvánvalóvá válik, hogy a labda nem jut kosárba olyan büntetődobáskor, amelyet:
 - újabb büntetődobás(ok) követ(nek);
 - további büntetés (büntetődobás és/vagy bedobás) követ;
- a mérkőzésóra negyed vagy hosszabbítás végét közlő jelzése megszólal;
- a támadó óra jelzése megszólal, amikor egy csapat birtokolja a labdát;
- a labda egy kosárra dobást követően a levegőben van, és érinti bármelyik csapat játékosa azután, hogy:
 - a játékvezető sípja megszólalt;
 - a mérkőzésóra negyed vagy hosszabbítás végét közlő jelzése megszólalt;
 - a támadó óra jelzése megszólalt.

10.4.

A labda **nem válik holttá**, és amennyiben kosarat értek el, az érvényes, ha:

- mezőnyből végzett kosáradobásnál a labda a levegőben van, amikor:
 - a játékvezető sípja megszólal;
 - a mérkőzésóra negyed vagy a hosszabbítás végét közlő jelzése megszólalt;
 - a támadóóra jelzése megszólal;
- büntetődobásnál a labda a levegőben van, és a játékvezető sípja megszólal olyan szabályszegést jelezve, amelyet nem a büntetődobó követett el;
- a labda még a mezőnyből kosáradobó játékos birtokában van, aki a hiba megtörténte előtt megkezdett dobási kísérletet folyamatos mozgással fejezi be, amikor az ellenfél egy játékosa, vagy az ellenfél csapatpadján jogosultan ülő bármely személy ellen hibát ítélnék.

Ez a rendelkezés nem alkalmazandó, és az elért kosár nem érvényes,

– ha a dobójátékos teljesen új dobómozdulatot tesz, miután a játékvezető sípolt.

- ha a kosárra dobó játékos folyamatos mozgása során a mérkőzésóra a negyed vagy hosszabbítás végét közlő jelzése, vagy a támadóóra jelzése megszólal.

14. A labda birtoklása

14.1.

Meghatározás

14.1.1.

A csapat labdabirtoklása akkor **kezdődik**, amikor a csapat egyik játékosa birtokolja az élő labdát úgy, hogy fogja vagy vezeti azt, illetve az élő labda a rendelkezésére áll.

14.1.2.

A csapat labdabirtoklása **folytatódik**, amikor:

- a csapat valamelyik játékosa birtokolja az élő labdát;
- a csapattársak egymás között adogatják.

14.1.3.

A csapat labdabirtoklása akkor **fejeződik be**, amikor:

- az ellenfél szerez labdabirtoklást;
- a labda holtta válik;
- mezőnyből vagy büntetőből végzett kosárradobásnál a labda elhagyja a játékos kezét.

48. A jegyző és segítője: kötelességeik

48.1.

A **jegyző** részére jegyzőkönyvet kell biztosítani, hogy elláthassa feladatait:

- Beírja a megfelelő rovatba a mérkőzést kezdő játékosok, valamint minden cserejátékos nevét és számát, akik részt vesznek a mérkőzésen. A csapat kezdő 5 játékosával, a cserékkel vagy a játékosok számozásával kapcsolatban történt szabályszegés felfedezése után, amint lehetséges értesítse a közelben lévő játékvezetőt.
- Vezeti az elért pontok időrend szerinti, folyamatos összegzését, bejegyzi a sikeres mezőnykosarokat és büntetődobásokat.
- Jegyzi a játékosok ellen ítélt személyi és technikai hibákat. A jegyző azonnal közölje valamelyik játékvezetővel, ha egy játékos ellen az 5. hibát ítélték. Jegyezze be az edzők elleni technikai hibákat, és azonnal tájékoztassa valamelyik játékvezetőt, amikor az edzőt ki kell zárni a játékból. Hasonlóképpen azonnal tájékoztassa valamelyik játékvezetőt, amikor egy játékost ki kell zárni a játékból, mert 2 sportszerűtlen, 2 technikai vagy 1 technikai és 1 sportszerűtlen hibát ítélték ellene.
- Időkérések. Jegyzi az időkéreket. A játékvezetőn keresztül tájékoztatja az edzőt, ha már a csapatnak nincs több kikérhető ideje a negyedben vagy hosszabbításban.
- Kezeli a váltakozó labdabirtoklást jelző nyilat, nyilvántartva ezzel a következő váltakozó labdabirtoklást. A jegyző az első félidő után azonnal átállítja a nyíl irányát a csapatok második félidőre történő térfélcseréjének megfelelően.
- Jegyzi a vezetőedzőnek megítélt videóbíró kérelmét. Értesíti a legközelebbi játékvezetőt, ha a vezetőedző tévesen kéri ki a második videóbírózást.

48.2.

A **jegyző segítője** az eredményjelző táblát kezeli és segít a jegyzőnek. Amennyiben olyan eltérés van az eredményjelző és a hivatalos jegyzőkönyv között, amelynek esetében nem lehet eldönteni, melyik a helyes, a hivatalos jegyzőkönyv az érvényes, és az eredményjelzőt kell ennek megfelelően módosítani.

48.3.

Ha a jegyzőkönyvben az eredménnyel kapcsolatos hibát fedeznek fel:

- játék közben, akkor az időmérő várjon a jelzéssel az első holtlabdáig;
- miután a mérkőzésóra hangjelzése a mérkőzés végét jelezte, de még mielőtt az első játékvezető aláírná a jegyzőkönyvet, a hibát ki kell javítani, még akkor is, ha ez a korrekció a mérkőzés végeredményét is módosítja;
- az után, hogy a jegyzőkönyvet az első játékvezető aláírta, a hibát már nem lehet kijavítani. Az első játékvezető vagy a mérkőzésellenőr – ha jelen van – az esetről küldjön részletes jelentést a versenyrendszer szervezőjének.

49. Az időmérő: kötelességei

49.1.

Az időmérő részére biztosítani kell egy mérkőzésórát és egy stopperórát. Az ő kötelessége:

- Mérsni a játékidőt, a csapat terhére írt holtidőket és a játékszüneteket.
- Biztosítani, hogy a mérkőzésóra játékrész lejártát közlő jelzése nagyon hangosan és önműködően szólaljon meg.
- Bármilyen módon azonnal jelezni a játékvezetőknek, ha a jelzése nem szólal meg vagy nem hallható.
- Értesíteni egy játékvezetőt, amikor egy játékos elkövette az 5. hibáját;
- Jelezni, hogy a játékosok hányadik hibájukat követték el, mindkét edző számára láthatóan felemelve a játékos által elkövetett hiba számának megfelelő táblát;
- Kezeleni a csapathibajelzőket, melyeket a jegyzőasztalon a csapatpadok felőli oldalakon kell elhelyezni. A csapathibajelzők mindig az aktuális csapathiba számot mutassák, és számmegjelölés nélküli teli piros jelzést azután, hogy a negyedik csapathibát követően a labda újra élővé válik a negyedben ;
- Jelezni a cserekéréseket;
- Jelezni az időkéreéseket. Értesítenie kell a játékvezetőket a holtidő lehetőségéről, amikor egy csapat időt kért;
- Csak olyankor jelezni, amikor a labda holtta válik, és mielőtt a labda újra élővé válik. A jegyző/időmérő jelzése nem állítja meg a mérkőzésórát vagy a játékot, és a labdát sem teszi holtta.

49.2.

Az időmérő mérs a **mérkőzés játékidejét** a következők szerint:

- A mérkőzésórát el kell indítani:
 - feldobáskor, amikor valamelyik ugró játékos szabályosan elüti a labdát;

- sikertelen utolsó vagy egyetlen büntetődobás után, amikor a labda élő marad, és érint egy játékost, vagy egy játékos érinti a pályán;
- bedobásnál, amikor a labda érint egy játékost, vagy egy játékos szabályosan érinti a pályán.
- A mérkőzésórát meg kell állítani, amikor:
 - a játékidő letelik egy játékrész végén, amennyiben az óra automatikusan nem áll meg;
 - a játékvezető sípol, miközben a labda élő;
 - mezőnykosarat kapott az a csapat, amelyik időt kért;
 - sikeres mezőnykosarat érnek el a negyedik negyedben vagy bármelyik hosszabbításban, amikor a mérkőzésóra 2:00 percet vagy kevesebbet mutat;
 - a támadó óra jelzése megszólal, miközben egy csapat birtokolja a labdát.

49.3.

Az időmérő méri az **időkérést** a következők szerint:

- Mikor a játékvezető sípol, és mutatja az időkéres jelét, azonnal elindítja az időmérő készüléket.
- Megszólaltatja a jelzését, amint az időkéres megkezdése óta eltelt 50 másodperc.
- Megszólaltatja a jelzését, mikor az időkéres véget ért.

49.4.

Az időmérő méri a **játékszünetet** a következők szerint:

- Mikor az előző negyed vagy hosszabbítás véget ért, azonnal elindítja az időmérő készüléket.
- Értesíti a játékvezetőket az első és a harmadik negyed kezdete előtt 3 és 1,5 perccel.
- A második és a negyedik negyed, valamint minden hosszabbítás kezdete előtt 30 másodperccel megszólaltatja a jelzését.
- Megszólaltatja a jelzését, és egyidejűleg megállítja a szünet mérésére szolgáló órát azonnal, amikor a játékszünet véget ér.

50. A támadó óra kezelője: kötelességei

A támadó óra kezelője számára biztosítani kell egy támadó időt mérő órát, és azt a következőképpen kell működtetni:

50.1.

Elindítani vagy újraindítani, amikor:

- egy csapat birtokába kerül az élő labda a játéktéren. Ezután az ellenfél egyszerű labdaérintése nem eredményez új támadóidőt, ha ugyanaz a csapat birtokolja továbbra is a labdát;
- bedobáskor a labda érint egy játékost, vagy a labdát szabályosan érinti egy játékos a játéktéren.

50.2.

Meg kell állítani, de nem kell visszaugrasztani úgy, hogy a hátralévő idő látszódjon, ha ugyanaz a csapat jut bedobáshoz, amelyik a labdát előzőleg is birtokolta, az alábbi esetekben:

- A labda határvonalon kívülre került.
- Ugyanannak a csapatnak egy játékosa sérült meg.
- Technikai hibát ítélték e csapat ellen.
- Feldobás helyzet történt (az esetben nem, amikor a labda beragad a palánk és gyűrű közé).
- Kettős hibát ítélték.
- A két csapat azonos büntetéssel járó hibáit egyenlítették ki.

Meg kell állítani úgy, hogy a hátralévő idő látszódjon, de visszaugrasztani abban az esetben sem kell, amikor az előzőleg labdát birtokló csapat dobhat be a támadótérfelelről úgy, hogy 14 vagy több másodpercet mutat a támadóóra egy hibát vagy szabálysértést követően.

50.3.

Meg kell állítani és vissza kell ugrasztani 24 mp-re úgy, hogy ne mutasson semmit a kijelző, ha:

- a labda szabályosan a kosárba jut;
- a labda érinti az ellenfél kosarának gyűrűjét; és az a csapat szerez labdabirtoklást, amelyik azt nem birtokolta, mielőtt a labda érintette a gyűrűt;
- a csapat javára bedobást ítélnék a védőtérfelelről:
 - hiba vagy szabálysértés eredményeként (nem kiment labda miatt)
 - feldobáshelyzet eredményeként, annak a csapatnak, amelyik éppen nem birtokolta a labdát
 - mert a mérkőzést megállítják, de nem a labdát birtokló csapattal kapcsolatos esemény miatt;
 - mert a mérkőzést megállítják, és az esemény nincs kapcsolatban egyik csapattal sem, kivéve, ha ezzel az ellenfél hátrányt szenvedne;
- a csapat javára büntetődobás(oka)t ítélnék.

50.4.

Meg kell állítani és vissza kell ugrasztani 14 mp-re úgy, hogy 14 másodperc látszódjon, amikor

- ugyanaz a csapat jogosult bedobásra a támadótérfeleln, amelyik előzőleg is birtokolta a labdát, és a támadóóra 13 vagy kevesebb másodpercet mutat
 - hiba vagy szabálysértés eredményeként (nem kiment labda miatt);
 - mert a mérkőzést megállítják, de nem a labdát birtokló csapattal kapcsolatos esemény miatt;
 - mert a mérkőzést megállítják, és az esemény nincs kapcsolatban egyik csapattal sem, kivéve, ha ezzel az ellenfél hátrányt szenvedne;
- a labdát azt megelőzően nem birtokló csapat jogosult bedobásra a támadótérfeleln

- személyi hiba vagy szabálysértés miatt (beleértve a kiment labdát is),
- feldobáshelyzet miatt.
- egy csapatnak bedobást ítélnék a bedobóvonalától a támadótérfelel egy sportszerűtlen vagy kizáró hiba eredményeként.
- miután a labda érintette a gyűrűt egy sikertelen mezőnykosár, illetve utolsó büntetődobás (beleértve mikor a labda beragad a palánk és a gyűrű közé), vagy egy átadás során, újra az a csapat szerzi meg a labdát, amelyik azt birtokolta, mielőtt a labda érintette volna a gyűrűt.
 - a mérkőzésóra 2:00-t vagy kevesebbet mutat a negyedik negyedben vagy bármely hosszabbításban azután, hogy a védőtérfelel labdára jogosult csapat kért időt, és az edző úgy dönt, hogy az időkérést követő bedobást a támadótérfelel lévő bedobóvonalától hajtsák végre, és a támadóóra 14 vagy több másodpercet mutat.

50.5.

Ki kell kapcsolni, miután a labda holtta vált és a mérkőzésórát megállították bármely negyedben, amikor új labdabirtokláshoz jut az egyik csapat, és a mérkőzésórán kevesebb, mint 14 mp van.

A támadóóra jelzése nem állítja meg a mérkőzésórát, sem a mérkőzést, és nem teszi holtta a labdát sem, kivéve, ha egy csapat éppen birtokolja a labdát a jelzés megszólalásakor.