

V.30 Triple Threat játékszabályzat

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 játékvezető.

4. A játék kezdete

4.1. Mindkét csapat egyszerre melegít a mérkőzést megelőzően.

4.2. Pénzfeldobással döntenek el, hogy melyik csapaté lesz a labdabirtoklás joga. Az a csapat, aki megnyeri a pénzfeldobást, 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 10 perc futóórával.

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 játékosal, a mérkőzést feladással veszíti el.

7. Személyi hibák / Büntetődobások

7.1. A kétpontos vonalon belülről végrehajtott kosárra dobást végző játékos ellen elkövetett személyi hibáért 1 büntetődobást kell ítélni. A kétpontos vonalon kívülről végrehajtott kosárra dobást végző játékos ellen elkövetett személyi hibáért 2 büntetődobást kell ítélni.

7.2. Ha a dobómozdulatát végző játékos ellen elkövetett személyi hibát követően a labda a kosárba jut, a kosár érvényes, és 1 büntető dobást kell ítélni.

7.3. 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 (kb. 20 másodperc) szóbeli figyelmeztetés jár. Ha ezt követő 5 másodpercben belül nem történik kosárra törési/dobási kísérlet a játékvezető csapathibát ítél a támadó csapatnak és a labdabirtoklás jogát az ellenfél kapja meg.

9. A labda játékba hozása

9.1. Minden sikeres mezőnykosár vagy sikeres utolsó büntetődobást követően: A nem kosárszerző csapat egyik játékosa folytatja a játékot a labda kivezetésével vagy kipasszolásával a kosár alól (nem az alapvonalon túlról) a kétpontos vonalon kívülre. Ebben az ellenfél zavarhatja őket (visszavédekezés), de a palánk alatti félkörön belül (no-charge) nem játszhatja meg a labdát (zavarhatja a kivezetést/passzolást, de a labdához nem érhet hozzá); félkörön kívül szabadon megszerezheti a labdát.

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 esetén a védőcsapat birtokolhatja a labdát.

10. Csere

Amikor a labda holtá válik, elsősorban büntetődobásnál, bármelyik csapat cserélhet. A cserejátékos akkor léphet a pályára, amikor csapattársa elhagyja a játék területét, és megérinti őt. (pacsizik vele). Cserélni csak a felezővonal mögött lehet (a palánkkal szemben, a pálya túlsó végén). A játékvezetőnek vagy asztalszemélyzetnek nem kell jeleznie a cserét.

11. Időkérések

Nincs lehetőség időkézésre.

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 (nem beleszámítva az esetleges feladott meccseket)