

A Kőbányai Kenguru Kupára vonatkozó speciális szabályok

Öltözék:

Egy csapaton belül ugyanolyan színű, számozott mez, vagy póló.

Időkérés:

Negyedenként és a hosszabbításonként is 1 időkéresi lehetőség.

Játékosok, sérülés, csere:

- Az első negyedben pályára lépett játékosok (5 vagy 6) a második negyedben nem szerepelhetnek.
- A harmadik negyedben bármely (5 vagy 6) játékos játszhat.
- A harmadik negyedben pályára lépett játékosok (5 vagy 6) a negyedik negyedben nem szerepelhetnek.
- Ha olyan negyedben történik sérülés vagy kipontozódás, amelyben a csapatnak nincs cserelhetősége, az ellenfél edzője jelöli ki az érintet csapatból a pályára léptetendő játékost, aki ezt követően a „saját” játékrészében is szerepeltethető.
- Hosszabbítás esetén a csapat bármely játékjogosultsággal rendelkező játékosa pályára léphet.
- A játékosok a negyeden belül szabadon cserélhetők.
- Cserélni bármikor lehet, ha a labda holt.

3 másodperces szabály:

- A játékvezetők ne büntessék azt a játékost, aki akaratlanul tartózkodik a szigorított területen belül, és közvetlenül nem vesz részt a játékban.
- 8 másodperces szabály: nem alkalmazandó.
- 24 másodperces szabály: nem alkalmazandó.

Védőtérféltre visszajutatott labda (visszajátszás):

A 4. fordulótól alkalmazandó.

Csathibák:

Nem alkalmazandó.

„Utolsó két perc”-es szabály

A mérkőzés utolsó két percében (a negyedik negyed 7-8. percében minden elkövetett személyi hiba után két büntetődobást kell végrehajtani.

Büntetődobások:

- Ha a büntetődobást végrehajtó játékos a dobás lendületétől de jól érzékelhetően nem szándékosan – ráugrik a büntetővonalra, a dobás érvényes (játékvezetői kompetencia).
- Félidei büntetődobások: A mérkőzés félidejében mindkét csapat azon játékosai, akik a jegyzőkönyvben szerepelnek, egy-egy büntetődobást hajtanak végre, melynek eredménye a mérkőzés eredményébe beszámítandó. Ha egy játékos még az első félidőben kipontozódik, a félidei büntetődobást végrehajthatja, kiállított játékos azonban nem.

Mezőnykosár

Nincs 3 pontot érő mezőnykosár.

Játékidő és időmérő

A játékidő 4x8 perc, futó órával.

Az időmérő csak az alábbi esetekben állíthatja meg a mérkőzésórát mérkőzésen:

- Az egyes szakaszok végén.
- Időkérésnél.
- Amikor egy játékos elkövette az ötödik hibáját vagy kiállították.
- Büntetődobás esetén.
- Csere vagy sérülés esetén.
- Ha a játékvezetők így intézkednek (pl. cipőkötés).

Minden további esetben futóóra van.

Döntetlen állás és hosszabbítások:

Amennyiben a mérkőzés döntetlen eredménnyel végződik, a mérkőzést az a csapat nyeri, amelyik a félidőben több büntetődobást értékesített, ha ezt követően is egyenlő az eredmény, akkor „aranykosár” dönt (feldobás után az első dobott pont, ha az büntető, akkor is). Ekkor minden személyi hibát büntetődobás követ.

A Nemzetközi kosárlabda játékszabályok és hivatalos szabálymagyarázatok 2010 (FIBA: MKOSZ – Budapest, 2010) – továbbiakban: Szabálykönyv - előírásai, valamint a FIBA Mini Kosárlabdázás 2001-es szabályai érvényesek minden olyan játékhelyzetben, melyről a fentebb feltüntetett módosítások külön nem rendelkeznek.