

S

A JEGYZŐKÖNYV

Az MKOSZ Elnöksége az NB I-es versenykiírás előgondolatok jóváhagyta, hogy az általa kiírt mérkőzéseken használatos Kosárlabda jegyzőkönyveket a Nemzetközi Kosárlabda Játékszabályok (továbbiakban a NKSZ/2000) előírásainak bizonyos mértéki módosításával kell elkészíteni, s azokat az alábbiak szerint kell vezetni:

A jegyzőkönyv kitöltése:

A jegyzőkönyv egy eredeti és két másolat példányból áll, különböző színű nyomással. A fekete színrel nyomott eredeti az MKOSZ III. a rendező példányra. A piros színrel nyomott első másolat a győztes, a kék színrel nyomott utolsó példány a vesztes csapaté.
A jegyző a mérkőzés kezdete előtt 20 perccel köteles kitölteni a jegyzőkönyvet a következő módon. (lásd az ábrákat is)

a.) A jegyzőkönyv felső részére beírja mindkét csapat - az Infókosztban közölt műsorban szereplő - nevét. Az első helyen mindig a vendéglátó (hazai) csapat van. Tornákban III. semleges pályán megrendezésre kerülő mérkőzéseken a műsorban előírt jelzett csapat az első. Az első csapat az úgynevezett "A", a második a "B".
Bajnoki és kupa mérkőzéseken a "Mérkőzés száma/neve" rovatba kell beírni a mérkőzés műsorban szereplő kódszámát. Torna keretében megrendezésre kerülő mérkőzés esetében a Torna elnevezése mellett a mérkőzés sorszámát kell feljegyezni.

A helyszín rovatba a terem hivatalos elnevezése szerepeljen (pl. Tiszaligeti Sportcsarnok) Időpont, óra, játévezetők és a mérkőzés ellenőr értélem szerinti. Amennyiben komisszár (mérkőzés ellenőr) nincs, a rovatot ki kell húzni.

c.) A jegyzőkönyvvezető ezután beírja a két csapat névsorát. Az "A" csapat kereti a jegyzőkönyv felső, a "B" csapat az alsó részre. A rovatok kitöltése a csapatok nevének megjelölésével kezdődik. A jegyző a mérkőzés kezdete előtt legkésőbb 20 perccel a mérkőzés komisszáráról, ill. ahol nincs a játévezetőtől megkapja a csapatok leellenőrzött csapattisztáját (árnyéket) a csapatvezetőktől 40 perccel a kezdés előtt átadnak nekik). A csapattiszta tartalmazza annak a 10 játékos nevét, akik részt vehetnek a mérkőzésen. (Ez a szám 12 lehet, ha egy tornán háromnál több mérkőzést kell játszania a csapatnak). Az első oszlopba a játékos 2000/01-es éve szülő játékgengyelijének utolsó három számjegye kerül. Olyan mérkőzéseken ahol nem szükséges játékgengyelij (vagy még nincs kész), ott a játékosjegy utolsó három számjegyét kell beírni. Tornákban ezt a rovatot csak első mérkőzések kell kitölteni.
A játékosok nevét nyomtatott nagy betűvel kell beírni. A csapatkapitányt a neve után írt (CAP.)-al kell jelölni. A játékosok mezszámát - eltérően a FIBA szabályoktól - 4-20-ig terjedhetnek.

Figyelj! Kís x, és ha kell kiegészít.
Beírás csereszám utolsó két számjegyét.
Játékosok nevei.
Játékosok mezszámát.

Lásd a magyarizációt külön!
(a következő oldal telelén)

Játékos neve	Játékos száma	Játékosok		Pontok	
		A	B	A	B
126 TRAKÁCS ÁKOS	126	x	4	41	9 1/2
134 ÁBRÁHÁM LÉTVÁN	134	x	5	7-2	43
136 KUCSBERA JÓZSEF	136	x	6	1c	
135 URBELI GÁBOR	135	x	7	6 ²	F
132 GOÓTH ÁRPÁD	132	x	8	2	F
127 SALGÓ ANDRÁS (CAP.)	127	x	9	7-2	10
131 SÁFRÁNY CSABA	131	x	10	1	
127 NAGY LÁSZLÓ	127	x	11	4	8 ²
129 HORVÁTH STEFÁN	129	x	12	9 ²	2 ²
131 SZIRMAI ZOLTÁN	131	x	13	6 ²	4
Edző: BALOGH GÁBOR				413	85 5 1/2
Edző: GABÁNYI LÁSZLÓ				412	85 5 1/2

FÖNTÖS:
A megjelölt végén zárjuk le a vonalakat, azaz kitöltjük a felhívást és a mezőket.



MAGYAR KOSÁRLABDÁZÓK ORSZÁGOS SZÖVETSÉGE

Mérkőzés címszó: "A" csapat: **MAFC** "B" csapat: **BP. HONVÉD**

Mérkőzés száma, neve: **FLAF 0124** Hely: **Budapest Körcsarnok** Időpont: **2000.10.31** Óra: **18.00**

NB I. UP. mérkőzésen a mérkőzés kódszámát kell beírni. NB I. UP. mérkőzésen a kódszám 4. jegye "U" jelű.

A JEJYZŐKÖNYV FELÉFOZT A JEJYZŐ KÖTELES ELKÉSZÍTENI MIN. 20 PERCSEL A MÉRKŐZÉS KEZDETE ELŐTT!

KASSAI ERVIN SZABÓ TI. ISTVÁN ZSIFKOS SZÖR

d.)

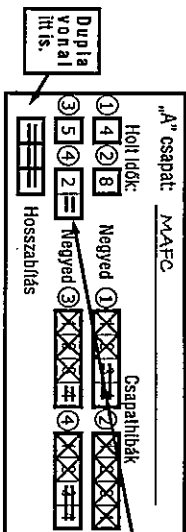
A játékosok nevét emelkedő számsorrendben kell a jegyzőkönyvbe beírni. A kötelezően előírt meghátrózott életkorral általában jelölése a következő: Férfi B csoportban a 22. éven alulit (1979. január 1-én, vagy utána született játékosok mezszámát be kell karikázni).

A rovat alján szereplő sorokba az edző és segédedző nevei kell beírni nyomtatott nagy betűvel és a 2000/01-es szezonra szóló működési engedélyjük számát. Ha nincs segédedző, a rovatot ki kell húzni.

A jegyzőkönyv alján a jegyző, az időmérő és a 24-es időmérő nevét nyomtatott nagy betűvel be kell írni. A mérkőzés végén írják alá a jegyzőkönyvet.

e.)

A jegyzőkönyv vezetése:
A jegyzőkönyvet két különböző színű tollal (ajánlott a kék és a piros) kell vezetni. Az első és harmadik negyedét, illetve a másodikikat és a negyediket azonos színűvel.
a.) Az edzők kötelesek a mérkőzés kezdete előtt 10 perccel ellenőrizni és jóváhagyni a jegyzőkönyvbe beírt játékosok nevét, számát és megadni a kezdő 5 játékos nevét. Először az "A" csapat edzője köteles ezt megadni. A kezdő ötösököt a jegyző egy bekarikázott kís x-el jelöli. Az edző ezt követően aláírásával igazolja a jegyzőkönyvi beírások helyességét. Mérkőzés alatti cserék esetén az először pályára lépő játékos adott rovatba egy kís x-et kell írni.
Az első oszlopba (az M-től balra) mindig az "A", a második oszlopba (az M-től jobbra) mindig a "B" csapat pontszerzői és pontjai kerülnek.



Ki nem kért holt időt helyét dupla vonallal ki kell húzni.
Kevesebb mint 4 hiba: dupla vonallal kihúzni!

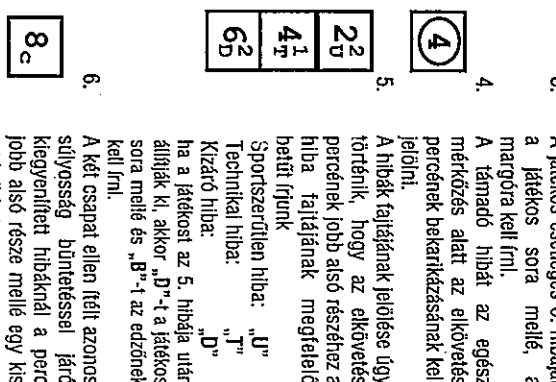
c.) Amikor valamilyen esemény (hiba, holtidő, kosár stb.) idejéig kell felelőjezni, mindig a megkezdett teljes percet kell beírni. (pl. az esemény történt 3:42"-ben, akkor 4 perc a jelölés (10-ből célszerű levonni a percet, ha visszatérle megy az óra, 10:00-ról).

d.) A holtidő bejegyzése úgy történik, hogy az adott kockába be kell írni annak a percnak a számát, amikor azt a Jv. engedélyezte. Az első három negyedben és hosszabbításokként 1-1, a negyedik negyedben pedig 2 holtidő kétféle csapatonként. A ki nem kért holtidő nem vihető át a következő negyedbe. Az üresen maradt kockákat a negyedik ill. hosszabbítások végén két párhuzamos vonallal ki kell húzni. A csapat által elkövetett hibákat - játékos személyi, technikai, sportszerűen ill. kizáró hiba - a jegyzőkönyvben feltüntetett negyedenkénti sorokba a jegyző köteles feljegyezni. Az 1-től 4-ig hibák jelölése a rovat soron következő kockáinak x-el történő áthúzásával történik. A 4. hiba után kell kitenni a csapat-hiba-jelzőt (piros ▲) a megfelelő oldalra. A játékosok hibaszámát a jegyző a számaóra biztosított 1-5-ig számozott tábla felmutatásával jelzi.

e.) A játékosok által elkövetett hibák lehetnek: személyi, sportszerűen, kizáró, v. technikai hibák. Ezeket a vétkes játékos területre kell beírni. Az edzők, segédedzők, cseréjátékosok és csapatkiszérek is elkövethetnek technikai és kizáró hibákat.

g.) A hibák bejegyzése:

1. A büntetődobással nem járó személyi hiba esetén a hiba elkövetésének idejét (percét) kell beírni.
A büntetődobással járó személyi hiba esetén a hiba elkövetésének idejéhez (perc) a kocka felső részébe a büntetődobások számától függően 1,2 vagy 3-as számot kell írni.
2. A játékos esetleges 6. hibáját a játékos sora mellé, a margóra kell írni.
A tárnadó hibát az egész mérkőzés alatt az elkövetés percének bekarikázásának kell jelölni.
3. A hibák feljárnak jelölése úgy történik, hogy az elkövetés percének jobb alsó részébe a hiba feljárnak megfelelő betűt írjunk
Sportszerűen hiba: „U”
Technikai hiba: „T”
Kizáró hiba: „D”
ha a játékos az 5. hiba után állítja ki, akkor „D”-t a játékos sora mellé és „B”-t az edzőnek kell írni.
4. A két csapat ellen felt azonos súlyosság büntetéssel járó kiegyenlített hibáknál a perc jobb alsó része mellé egy kis c-t kell írni.



7. Az edző terhére írt hibák jelölése:
Az edző saját magatartása miatt az edző területén „C”-vel, a magatartása miatt írt technikai hibát „B”-vel kell jelölni, a cseréjátékos ellen írt kizáró hiba bejegyzése: a soron következő kockáiban a perc jobb alsó részébe egy „D”-t kell írni és az edzőnek egy két dobásos „B”-t.
A segédedző esetében a perc jobb alsó részébe egy „D”-t kell írni és az edzőnek egy két dobásos „B”-t.
Ha egy v. több játékosot kizárnak a további játékból (MKJ57.52 §) mert elhagyták a csapatpád területét akkor a következő jelöléseket kell ill. lehet alkalmazni.
A kizárt játékosok üresen maradt négyzetébe egy „F” betűt kell írni.
ugyan ez az eljárás az edző és segédedző esetében is.
ha az a játékos 5. hiba akkor az utolsó 5. négyzetbe kerül a „F”.
ha a játékos már korábban elkövette az 5. hibát, akkor az utolsó hiba után a margóra kell a „F”-t írni.

8. A hibák vezetésére biztosított mezőben a jegyző minden negyed végén egy vastag vonallal húzjon a felhasználó és fel nem használt mezők közé. A mérkőzés végén egy vízszintes vonallal kell az üresen maradt négyzeteket kihúzni.

A folyamatos eredmény

A jegyző a két csapat által elért pontokat időrendi sorrendben egymáshoz adva jegyzi fel. A jegyzőkönyvön öt oszlop áll rendelkezésre. Az első négy oszlop a négy negyed céljára használható. Az első két negyed eredményét az első félidő felirat alatti két oszlopban kell folyamatosan vezetni. Az első negyed (10 perc) végén az utolsó sor alatt egy vízszintes vonallal kell húzni és az eredményt bekarikázni.
A második negyedet innen kell folytatni és a percekét újra 1-10-ig kell írni.
A második negyed végén ugyanaz az eljárás, a két negyed eredményét nem kell az oszlop alá írni.

A harmadik és negyedik negyed során az eljárás azonos, de mivel a „Második félidő” felirat alatt két oszlopot használjuk fel az első 2 negyed összesített eredményét a régi gyakorlatnak megfelelően az első sorokba be kell írni és egy vonallal aláhúzni. A 3. negyedek akkor is itt kell kezdeni, ha az első két oszlop nem lett be. Hosszabbítás esetén értelemszerűen kell az adott oszlopot felhasználni azzal, hogy egy-nél több hosszabbítás esetén a hosszabbítások végén egy vízszintes vonallal kell húzni és az eredményt bekarikázni.

Az oszlopok felhasználása

Az oszlopok 5 függőleges rovatra vannak osztva. A középső „M”-el jelölve az idő felelőjére szolgál (lásd az előző c. pont). Ettől balra eső oszlop az „A”, a jobbra eső oszlop a „B” csapaté. Az első rovatra annak a játékosnak a számaí kell beírni aki mezőnykosarat vagy büntetőt dobott. A második rovatra a folyamatos, göngyölgélt eredmény bejegyzésére szolgál. A büntetődobások esetében zárójellel össze kell kötni azokat a kockákat amelyek ugyanazon hibákért adott büntetődobások bejegyzésére szolgálnak és ebben az esetben a játékos számaí nem kell megismételni. Sikeres mezőnykosár után ismételn. Az elhúzott játékos számaí meg kell kockába egy rövid vonallal kell jelölni. Egy vízszintes sorba csak egy bejegyzést lehet tenni.

A jegyzőnek figyelembe kell vennie:

1. pontos mezőnykosár esetén a dobó játékos számát be kell karikázni.
2. ha a játékozaték olyan kosarat adnak meg, amelyről a labda nem ment be a kosárba, a kosarat annak kell beírni aki a dobást megkísérelte, ha egy játékos véletlenül mezőnykosarat dob a saját kosárba a pontokat az ellenfél kapjátányának kell beírni.
3. a jegyző, amikor erre lehetősége van egyeztesse a jegyzőkönyv adatait az eredménytábla kijelzésével. Eltérés esetén intézkedjék saját hatáskörében a helyesültesre. Ha kétség merül fel vagy valamelyik csapat reklamáit azonnal értesítse az első játékvezetőt minhelyt a labda holtá vált és az óra áll.

A jegyzőkönyv lezárása

A mérkőzés, vagy a hosszabbítások végén az utolsó bejegyzés alatt két vízszintes vonalal kell húzni és a végeredményt be kell karikázni. A jegyzőkönyv alsó része megváltozott. Minden negyed után az erre szolgáló rovatba az eredményt be kell írni (az adott negyed eredményét, s nem a gólygyűjtött eredményt!). Esetleges hosszabbításnak külön helye van. A mérkőzés végén be kell írni a végeredményt és a győztes csapat nevét. Ezt követően a jegyzőkönyvet írja alá az időmérő, a 24-es időmérő, a jegyző a második játékezerítő és végül utolsóként az első játékezerítő. Ha a jegyzőkönyvet óvás miatt valamelyik csapat kapitánya az első oldalon „óvás miatt” aláírta, akkor az első játékezerítőnek rá kell vezetnie a jegyzőkönyv, hátoldalára az óvás okát. Azt alá kell írni a második játékezerítővel és az érdekelte csapatkapitányával. Vagy a csapatvezetővel. A jegyzőkönyv hátoldalára más nem írhat.

Első félidő		Második félidő	
A	B	A	B
4	2	1	1
2	1	8	2
9	4		
9	5		
-	-		
		2	14
5	7		4
5	9		
10	-	3	
10			
11			
		4	13
6	12		
13			
		5	14
		9	
		14	10

Partek jelölése.

2, III. 3 binetelidőbs jelölése. Amelyik kiharadt rövid vonallal kihúztuk. Zárójellel költük össze a kockákat. A játékos srákát nem kell megismételni!

3 pontos dobás jelölése. A dobó játékos száma! bekarikázjuk.

+1 binetelidőbs jelölése. A dobó játékos száma! megismételjük. Kis kapcsoló frank mellé.

Negyed vége

Félidő vége

Negyed vége		Félidő vége	
A	B	A	B
9	13	10	11
8	22	4	49
11	29		50
		1	4
		18	
6	26		

Félidő vége		Mérkőzés vége	
A	B	A	B
10	11	10	11
4	49	84	85
	50		
	46		

Mérkőzés vége

Partszámokat nem kell a negyed végén megismételni, hanem folyamatosan írjuk az eredményt!

1 vastag vonal

Félidő végén színs eredményt ismételni!

Eredmények bekarikázva!

Második félidő

A pontszámok megismételése, aláhúza. Nincs más beírás!

Végeredmény bekarikázva!

Dupla vonal lezárás!

Nincs eredményismétlés

Eredmény: 1. negyed A: 24 B: 16 2. negyed A: 26 B: 30 3. negyed A: 15 B: 19 4. negyed A: 20 B: 11

Végeredmény: A: 86 B: 76

Hosszabbítás: A: - B: -

A győztes csapat: MAFC

Jegyző: BODNÁK PÉTER

I. játékezerítő: ...

Időmérő: EGONAKAI GYÖRGY

II. játékezerítő: ...

A kapitány aláírása óvás esetén:

24-es időmérő: BALOGOS TÁRSZÓ

Az I. játékezerítő az utolsó aláíró!

Ha nincs óvás, kihúzni!

HIVATALOS KOSÁRLABDÁK 2000/2001



Molten a labda, Molten a márka.
A FIBA és az MKOSZ hivatalos labdája.
Csúcsmínőség a profik és az amatőrök számára egyaránt.
A legkedvezőbb árak, szezonkezdeti árengedmények,
szponzorálási lehetőség.

Kizárólagos magyarországi képviselő:
MikroHungária Sport Kft.
1143 Budapest, Dózsa Gy. út 1-3.
Telefon: 30-940-2997 221-5749



Az NCAA N°1 labdája - Az USA második legnagyobb kosárlabda gyártója. Forgalmazása 1999-ben Ausztriában, Németországban megkezdődött és a 2000. év januárjától már Magyarországon is kapható. A labdát kiváló anyagok, a legjobb kidolgozás, optimális fogás és kitűnő rugalmasság jellemzi.

Official basketball NCAA
Hivatalos márkaképviselet:
Renegát Bt.
9400 Sopron, Erdei Malom köz 5.
Megrendelés, információ:
30-959-1965
99-331-318



SPALDING SPORTS WORLDWIDE
Büszkék vagyunk arra a tényre, hogy a SPALDING 120 éve látja el a sportrajongókat a legjobb minőségű termékekkel. A cég az elsők között van a kosárlabdában!

ARIEX BT.
Százhalombatta, Olimpia u. 6. 2440
Tel.: 23-354-739 Fax: 23-356-478
Mobil: 30-947-7331 E-mail: ariex@mail.matax.hu
<http://aritec.battane.hu>

