

MINNIBOLTI

Er einstakur og skemmtilegur leikur sem gefur drengjum og stúlkum tækifæri á að kynnst körfuknattleiksíþróttinni. Þátttaka í minnibolta er fyrsta skrefið að langtíma þátttöku í körfuknattleik.

Er byggður á traustum uppeldisgildum sem gefur börnum færi á að auki líkamlegan, andlegan, félagslega og vitsmunalegan þroska sinn.

Gefur drengjum og stúlkum tækifæri á að reyna með sér á margvíslegna hátt og uppfyllir mismunandi kröfur hvers og eins. Keppni er börnunum mikilvæg og þau hafa gaman af henni. Áhersla á sigur ætti þó aldrei að vera aðalstriðið heldur að hver og einn einstaklingur bæti hæfni sína og getu.

Stuðlar að vináttu, ánægju, heiðarleika, virðingu og umhyggju fyrir öðrum þátttakendum, leikmönnum, þjálfurum, dómurum, mótstjórum og foreldrum.

Á Íslandi hafa verið settar nokkrar sérreglur sem getið er um þar sem það á við í hverri grein fyrir sig.

ÞJÁLFAVARAR OG LEIÐBEINENDUR

Sérhver þjálfari eða leiðbeinandi í minnibolta ætti að þekkja, skilja og fara eftir grundvallarmarkmiðum og anda minniboltans.

Hann ætti að skuldbinda sig til að sérhæfa sig á þessu sviði. Þ.a.s. að vinna með börnum. Því fylgir mikil ábyrgð, en það getur einnig verið mjög gefandi og skemmtilegt.

Þjálfari sem tekur tillit til líkamlegs og andlegs þroska og breytinga barnanna, getur hjálpað þeim að ná hámarks árangri í færni og tækni.

Með því að hugsa fyrst um börnin sjálf og vera jákvæður, getur þjálfarinn hjálpað þeim að ná árangri og fullnægt þörfum þeirra. Með samvinnu við aðra fullorðna getur þjálfarinn skapað aðstæður fyrir áframhaldandi gleði og ánægju. Með því að leggja meiri áherslu á dugnað við æfingar, framfarir og liðsanda, en það að sigra, stuðlar þjálfarinn að aga, réttlætiskennd og íþróttamannslegri framkomu. Og með því að laga reglur og búnað að þörfum barnanna getur þjálfarinn gefið þeim innsýn í nýjan heim fullan af spennandi möguleikum.

Alþjóðasambönd og framkvæmdaaðilar móta eru hvattir til þess að láta einskis ófrestað til þess að tryggja jákvæð viðhorf og góða framkomu að hálfu þjálfara. Þjálfarar ættu að vera mjög góðar fyrirmyndir leikmanna sinna og ættu aldrei að gagnrýna dómara eða mótstjórnendur eða hafa eftir óviðeigandi ummæli.

DÓMARAR

Sérhverjum dómara í minnibolta er skylt að umgangast leikmenn af vinsemd, frekar en sem strangur refsandi dómari.

Dómarar mega gjarnan sjá í gegnum fingur sér og sleppa dómum sem hafa lítil sem engin áhrif á gang leiksins eða skapa liðinu hans augljóst hagræði. Sýna þarf byrjendum mikið umburðarlyndi.

Fræðilega séð er minnibolti leikur án snertingar. Þrátt fyrir það er nauðsynlegt að dæma aðeins villu á snertingu þar sem mótherjinn verður fyrir beinu óhagræði. Það er börnum nauðsynlegt að vel sé að öllum aðbúnaði þeirra staðið (þar með talinni dómgæslu) á fyrstu árum keppni þeirra, en þá taka þau hvað mestum framförum.

Nauðsynlegt er að leikurinn gangi hratt fyrir sig og ekki fari of mikill tími í óþarfa leikibrot eða í framkvæmd vítaskota eða dómarakasta.

LEIKREGLUR Í MINNIBOLTA

REGLA 1 LEIKURINN

1. grein Minnibolti

Minnibolti er leikur fyrir stráka og stelpur 12 ára og yngri byggður á körfuknattleik.

Séríslenskt ákvæði: Á Íslandi miðast minnibolti við 11 ára og yngri en leikmenn á Íslandsmóti mega verða á 12 ára á árinu (eftir áramót).

2. grein Skilgreining

Tilgangur leiksins er að koma knettinum í körfu andstæðinganna og ná knettinum af andstæðingunum og koma í veg fyrir að þeir skori körfu.

REGLA 2 STÆRÐIR OG BÚNAÐUR

3. grein Stærð vallarins

Leikvöllurinn skal vera réttthyrnt slétt svæði með hörðu yfirborði án nokkurra hindrana.

Stærð vallarins á að vera 28x15 metrar.

Heimilt er að nota velli sem eru minni, þó þannig að rétt hlutföll haldist milli lengdar og breiddar t.d. 26x14 m, 24x13 m, 22x12 m, og 20x11 m.

4. grein Línur

Línur minniboltavallarins skulu vera í samræmi við þær teikningar sem hér fylgja með.

Allar línur skulu vera eins og á venjulegum körfuboltavelli nema:

- a) Vítalínan skal vera 4 metra frá körfuspjaldinu.
- b) Engin þriggja stiga lína á að vera á vellinum.

Allar línur skulu vera 5 sentimetra breiðar, skýrar og vel sýnilegar.

5. grein Körfuspjöld

Körfuspjöldin tvö skulu vera úr sléttum harðviði eða öðru sambærilegu efni. Breidd spjaldsins skal vera 1,20 m. og hæðin 0,90 m. Merkingar á spjaldinu skulu vera samkvæmt meðfylgjandi teikningu.

6. grein Körfur

Körfur samanstanda af hringjum og netum. Hvor karfa skal vera í 2,60 m. hæð frá gólfi og að öðru leiti uppsett samkvæmt meðfylgjandi teikningu.

7. grein Knöttur

Knötturinn skal vera hnöttóttur. Yfirborð hans skal gert úr leðri, gúmí eða gerfiefni. Ummál knattarins skal ekki vera minna en 68 sentimetrar og ekki meira en 73 sentimetrar. Þyngd knattarins skal vera 450-500 gr.

8. grein Tækjabúnaður

Eftirfarandi tækjabúnaður skal vera til staðar:

- a) Leikklucca.
- b) Viðurkennd leikskýrsla.
- c) Villuspjöld, merkt 1-5, til að sýna fjölda persónuvillna hvers leikmanns.
- d) Skeiðklukka sem notuð skla til tímatöku á leikhléum.
- e) Tæki sem gefur frá sér hávært hljóðmerki.

REGLA 3 STARFSMENN OG SKYLDUR ÞEIRRA

9. grein Dómarar

Tveir dómara skulu dæma leiki í minnibolta í samræmi við leikreglurnar. Báðir eru þeir ábyrgir fyrir því að dæma villur og leikbrot, dæma eða dæma af körfur eða vítaskot og veita refsingar í samræmi við leikreglurnar.

10. grein Ritari

Ritari er ábyrgur fyrir leikskýrslunni. Hann skal halda samfellda skrá yfir skoruð stig og skal skrá skoraðar körfur og heppnuð vítaskot.

Hann skal skrá persónuvillur í samræmi við bendingar dómara og lyftir villuspjöldum til að gefa til kynna villufjölda viðkomandi leikmanns.

11. grein Tímavörður

Tímavörður er ábyrgur fyrir leiktímanum og að gefa merki þegar hverri lotu líkur.

REGLA 4 LEIKMENN, VARAMENN OG ÞJÁLFAVARAR

12. grein Liðin

Hvert lið samanstendur af minnst 10 liðsmönnum. 5 leikmenn og 5 varamenn.

Liðsmaður telst vera vera leikmaður þegar hann er á leikvelli og er heimilt að leika. Að öðrum kosti er hann varamaður.

Séríslenskt ákvæði: Í hverjum leik verður að nota 10 leikmenn, annars er hann tapaður. Mótanefnd KKÍ er þó heimilt að veita félagi fyrirfram undanþágu frá lágmarksfjölda leikmanna ef vandkvæði eru við að manna lið vegna fæðar iðkenda. Skal það gert samkvæmt rökstuddri umsókn félags.

13. grein Þjálfarar

Þjálfarinn er foringi liðsins.

Hann gefur leikmönnum ráð frá hliðarlínunni og er ábyrgur fyrir innáskiptingum.

Fyrirliði skal vera þjálfara til aðstoðar, en hann kemur úr hópi leikmanna.

14. grein Búningar

Leikmenn hvers liðs skulu vera á einlitum búningum. Búningarnir skulu vera númeraðir að framan og aftan. Lið skulu nota númer frá 4 til 15.

REGLA 5 TÍMAÁKVÆÐI

15. grein Leiktími

Hver leikur samanstendur af tveimur 20 mínútna hálfleikjum með 10 mínútna hléi á milli. Hvorum hálfleik skal skipt í tvær tíu mínútna lotur með tveggja mínútna hléi á milli.

Tímavörður stjórnar tímatökunni og stöðvar klukkuna aðeins:

- 1) Þegar villa er framin.
- 2) Þegar knetti er haldið þ.e. þegar einn eða fleiri leikmenn úr sitt hvoru liði hafa það fast tak á knettinum með annari eða báðum höndum að hvorugur leikmanna getur náð valdi á honum nema með því að sína óþarfa hörku.
- 3) Í lok hvernar lotu.
- 4) Þegar tekið er leikhlé.
- 5) Þegar leikmaður fær sínu 5. persónuvillu og verður að fara af leikvelli.
- 6) Þegar leikmaður verður fyrir meiðslum.
- 7) Þegar dómari gefur fyrirmæli þar um.

Eftir að leikklukka hefur verið stöðvuð skal tímavörður setja hana af stað á ný þegar þegar knötturinn snertir fyrsta leikmann inn á vellinum.

- 1) Í dómarakasti þegar knettinum er blakað af öðrum hvorum leikmanninum.
- 2) Eftir innkast frá hliðar eða endalínu.
- 3) Eftir misheppnað vítaskot.

16. grein Upphaf leiks

Hver lota skal hefjast með dómarakasti í miðjuhring. Knettinum skal kastað upp milli tveggja tveggja mótherja. Í síðari hálfleik skulu liðin skipta um körfu. Leikkluukkan fer í gang þegar annar hvor leikmannanna stertir knöttinn eftir dómarakastið.

17. grein Dómarakast

Dómarakast er þegar dómari kastar knettinum lóðrétt upp milli tveggja mótherja í einum af hringjunum þremur.

Annar hvor eða báðir leikmennirnir sem taka þátt í dómarakastinu mega blaka knettinum, en aðeins eftir að knötturinn hefur náð hæstu stöðu.

Allir aðrir leikmenn skulu vera utan við hringinn þar til dómarakastið hefur farið fram. Ef leikmenn brjóta þessar reglur skal mótherjum afhentur knötturinn til innkasts, nema leikmenn úr báðum liðum brjóti af sér. Þá skal dómarakastið endurtekið.

Dómari skal dæma dómarakast þegar:

- i) knetti er haldið þ.e. þegar tveir eða fleiri leikmenn úr sitt hvoru liðinu hafa það fast taka á knettinum með annari eða báðum höndum.
- ii) knötturinn fer út af eftir að mótherjar snertu knöttinn síðast samtímis.
- iii) dómari er ekki viss um hver snerti knöttinn síðast.
- iv) dómarar eru ekki sammála um hver snerti knöttinn síðast.
- v) knötturinn festist í uppistöðum körfunnar.
- vi) knötturinn fer fyrir slysnri upp um körfuhringinn.
- vii) dæmd er tvívilla.

Þegar dæmt er dómarakast skal það framkvæmd í næsta hring. Dómari kastar knettinum upp milli tveggja mótherja.

18. grein Karfa - Hvenær skoruð og gildi hennar

Karfa er skoruð þegar knöttur sem er í leik fer í gegnum körfuna ofan frá og stöðvar þar augnablik eða fer beint í gegn.

Karfa skoruð af leikvelli gildir tvö stig en karfa skoruðu úr vítaskoti gildir eitt stig. Eftir skoraða körfu eða heppnað síðara vítaskot skulu mótherjarnir hefja leik með innkasti frá endalínu innan 5 sekúndna.

19. grein Jafntefli

Ef jafntefli er að lokinni fjórðu lotu skulu þau úrslit standa og ekki framlengt.

20. grein Hvenær leik er lokið

Leikur endar við hljóðmerki tímavarðar sem gefur til kynna lok leiktíma.

REGLA 6 LEIKÁKVÆÐI

21. grein Innáskiptingar

Hver leikmaður skal leika tvær lotur, nema þegar leikmaður kemur inná fyrir leikmann sem hefur meiðst, fengið 5 villur eða verið vikið af leikvelli.

Hver leikmaður skal því vera út af sem varamaður í hinar tvær loturnar, nema þegar leikmaður kemur inná fyrir leikmann sem hefur meiðst, fengið 5 villur eða verið vikið af leikvelli. Jafnvel undir slíkum kringumstæðum skal hver leikmaður vera varamaður í að minnsta kosti eina heila lotu.

Séríslenskt ákvæði: Á Íslandi skal hver leikmaður leika að minnska kosti eina lotu. Hver leikmaður skal einnig hvíla eina heila lotu. Ef leikmaður meiðist eða er vikið af leikvelli, skal varamaður sá er kemur í staðinn, einnig hvíla heila lotu.

22. grein Hvernig leika má knetti

Í minnibolta er knettinum leikið með höndunum. Það má senda, skjóta og rekja knöttinn í allar áttir svo lengi sem það brýtur ekki á bága við leikreglurnar.

Það er leikbrot að hlaupa með knöttinn, sparka honum eða kýla hann með krepptum hnefa. Að snerta knött með fæti óviljandi er ekki leikbrot.

REGLA 7 LEIKBROT

23. grein Leikbrot

Leikbrot er brot á leikreglunum. Þegar leikbrot er framið skal dómariinn þegar stöðva leikinn og afhenda liði andstæðinganna knöttinn til innkasts utan við völlinn.

24. grein Innkast

Leikmaður skal taka innkast sem næst þeim stað sem leikbrotið eða villan átti sér stað samkvæmt bendingu dómara.

Leikmaðurinn sem tekur innkastið hefur 5 sekúndur, frá því hann fær knöttinn afhendan, til að senda knöttinn á annan leikmann inná vellinum.

Þegar innkast er tekið má enginn annar leikmaður á vellinum fara út fyrir eða yfir hliðarlínuna eða endalínuna þar sem innkastið er tekið. Að öðrum kosti skal innkastið endurtekið.

Dómari verður að afhenda knöttinn til leiks þegar innkast er tekið nema eftir skoraða körfu eða síðara vítaskot.

25. grein Staðsetning leikmanns

Staðsetning leikmanns (inná, útaf) fer eftir því hvar hann snertir gólfíð eða ef hann er í loftinu, hvar hann snerti gólfíð síðast.

26. grein Leikmaður út af

Leikmaður er utan vallar þegar einhver hluti líkama hans snertir útlínu, gólfíð eða hlut utan eða ofan útlína.

Knötturinn er utan vallar þegar hann snertir leikmann sem er utan leikvallar, gólfíð eða einhvern hlut fyrir ofan eða utan útlína eða uppistöður eða bakhlið körfuspjaldsins.

Brot á reglu þessari er leikbrot. Andstæðingarnir fá þá knöttinn afhentan til innkasts.

Ef dómari er ekki viss um hvaða leikmaður snerti knöttinn síðast áður en hann var úr leik skal hann dæma dómarakast.

27. grein Snúningsfótur

Leikmaður sem fær knöttinn í kyrrstöðu eða þegar hann er að lenda á löglegan hátt má nota snúningsfót.

Snúningsfótur er þegar leikmaður með knöttinn stígur eitt eða fleiri skref í hvaða átt sem er með sama fæti, á meðan hinn fóturinn (snúningsfóturinn) er kyrr og snertir ávalt gólfíð.

28. grein Hreyfingar leikmanns með knöttinn

Leikmaður sem heldur á knettinum má hreyfa sig til allra átta innan niðangreindra takmarkana:

- a) Leikmaður sem í kyrrstöðu fær knöttinn má nota hvorn fótinn sem er sem snúningsfót.
- b) Leikmaður sem er á ferð þegar hann fær knöttinn eða er að ljúka knattraki má stöðva eða senda frá sér knöttinn. Hann má þó ekki snerta gólfið nema einu sinni með hvorum fæti.
- c) Leikmaður sem í kyrrstöðu fær knöttinn eða stöðvar með knöttinn á löglegan hátt:
 - má lyfta snúningsfætinum eða stökkva upp, þegar hann reynir körfuskot eða sendir knöttinn frá sér. Knötturinn verður þó að hafa yfirgefið hendi af knettinum áður en annar eða báðir fætur snerta gólfið aftur.
 - Má ekki lyfta snúningsfæti við upphaf knattraks áður en knötturinn yfirgefur hendi hans.

Brot á reglu þessari er leikbrot. Mótherjar fá þá knöttinn afhentan til innkasts.

29. grein Knattrak

Vilji leikmaður hreyfa sig með knöttinn getur hann hafið knattrak. Þ.e. rakið knöttinn með annari hendi í gólfið.

Leikmaður má ekki:

- Rekja knöttinn með báðum höndum samtímis.
- Láta knöttinn stöðvast í annari eða báðum höndum og halda síðan knattraki áfram.

30. grein Vald á knetti

Leikmaður hefur vald á knettinum þegar:

- Hann heldur á knettinum.
- Hann rekur knöttinn.

Lið hefur vald á knetti þegar leikmaður liðsins hefur vald á knettinum og þegar knöttur er sendur milli samherja.

31. grein Þriggja sekúndna regla

Á meðan lið hefur vald á knettinum skal leikmaður ekki vera lengur en þrjár sekúndur í senn inn í vítateig mótherjanna.

Brot á reglu þessari er leikbrot og skal knötturinn afhentur andstæðingunum til innkasts.

32. grein Fimm sekúndna regla

Leikmaður sem er með knöttinn og er vel gætt af varnarmanni (eitt venjulegt skref eða nær) skal senda knöttinn, rekja hann eða skjóta innan fimm sekúndna.

Brot á reglu þessari er leikbrot og skal knötturinn afhentur andstæðingunum til innkasts.

33. grein Knetti snúið til varnavallar

Leikmaður liðs sem hefur vald á knetti á sóknarvelli má ekki verða valdur að því að knöttur fari á varnavöll liðsins. Brot á reglu þessari er leikbrot og skal knötturinn afhentur andstæðingunum til innkasts frá miðpunkti hliðarlínu.

Míðlína telst vera hluti af varnavelli.

Séríslenskt ákvæði: Í minnibolta karla er einungis heimilt að leika maður á mann vörn, en á eigin sóknarhelmingi má ekki leika vörn. (Ekki er heimilt að halda knetti á eigin varnavelli og tefja framgang leiksins).

34. grein Leikmaður í skottilraun

Leikmaður telst vera að reyna körfuskot þegar hann, að mati dómars, hefur skottilraun og þangað til báðir fætur leikmannsins snerta gólfið á ný.

REGLA 8 PERSÓNUVILLUR

35. grein Villur

Villa er brot á reglum þegar um er að ræða snertingu við mótherja eða óíþróttamannslega hegðun.

36. grein Vítaskot

Vítaskot er tækifæri sem veitt er leikmanni til að skora eitt stig með því að kasta knettinum frá stað beint aftan við vítalínu. Skal leikmaðurinn sem brotið var á taka vítaskot(in).

Þegar leikmanni er vísað af leikvelli fyrir síendurtekna óíþróttamannslega framkomu má hvaða leikmaður andstæðinganna sem er framkvæma vítaskotin.

37. grein Persónuvilla

Persónuvilla er leikmannavilla sem felur í sér snertingu við mótherja. Leikmaður skal ekki hindra, halda, ryðja, bregða eða skrína mótherja með útréttum handlegg, öxl, mjöðm, hné eða fæti eða með því að fetta líkama sinn í óeðlilega stöðu, né skal hann nota grófar aðferðir.

Ef snerting á sér stað og hún verður til þess að mótherjinn verður fyrir óhagræði sem ekki samrýmist leikreglunum skal dómariinn dæma persónuvillu á þann leikmann sem valdur var að snertingunni. snertingunni.

Ef villan er framin gegn leikmanni sem ekki er í skottilraun skal leik framhaldið með innkasti af því liði brotið var framið gegn.

Ef villan er framin gegn leikmanni sem er í skottilraun skal veita tvö vítaskot ef skottilraunin heppnast ekki.

Ef skottilraunin heppnast skal ekki veita vítaskot. Andstæðingarnir fá knöttinn til innkasts frá endalínu.

38. grein Óíþróttamannsleg villa

Óíþróttamannsleg villa er persónuvilla þar sem brotið er að mati dómara framið af ásetningi. Hægt er að vísa leikmanni sem gerir sig sekan um endurteknar óíþróttamannslegar villur af leikvelli.

Veita skal þeim leikmanni sem brotið var á tvö vítaskot, nema leikmaðurinn hafi verið í heppnaðri skottilraun.

Ef skottilraun heppnast og eftir vítaskotin, hvort sem þau heppnuðust eða ekki, skal einhver úr liði vítaskyttunnar taka innkast frá hliðarlínu við miðlínu.

39. grein Tvívilla

Tvívilla kallast það þegar tveir mótherjar brjóta hvor gegn öðrum á sama tíma. Skrá skal persónuvillu gegn hinum brotlegu leikmönnum. Engin vítaskot skulu veitt.

Leiknum skal framhaldið eins og hér segir:

- Ef skorud var gild karla í sömu mund, skal knötturinn afhentur, því liði sem ekki skoraði, til innkasts við endalínu.
- Ef annað liðið hafði vald á knettinum eða átti tilkall til hans, skal það lið fá knöttinn til innkasts.

Ef hvorugt lið hefur vald á knettinum eða á tilkall til hans skal leiknum framhaldin með dómarakasti.

REGLA 9 TÆKNIVILLUR

40. grein Óíþróttamannsleg framkoma

Leikmenn í minnibolta ættu ávalt að sýna af sér íþróttamannslega framkomu og vera samvinnuþýðir.

Ef leikmaður fer ekki eftir tilmælum dómara eða sýnir af sér óíþróttamannslega framkomu sem ekki felur í sér snertingu, ætti dómari að veiti leikmanni aðvörun.

Ef leikmaður sýnir af sér óíþróttamannslega framkomu eftir að hafa fengið aðvörun skal dæmd á hann tæknivilla.

Viðurlög: Villa er skráð og tvö vítaskot veitt. Að loknum vítaskotunum fær lið mótherja hins brotlega innkast frá hliðarlínu.

REGLA 10 ALMENN ÁKVÆÐI

41. grein Framkvæmd vítaskota

Skotmaðurinn skal hafa lokið vítaskotinu innan fimm sekúndna frá þeim tíma sem dómari réttir honum knöttinn.

Meðan á vítaskotunum stendur má vítaskyttan ekki snerta vítalínuna né svæðið handan hennar.

Við vítaskot mega fimm leikmenn taka sér stöðu í merktum svæðum, vítateigssvæðum á hliðarlínum vítateigs.

- a) Tveir leikmenn varnarliðsins mega taka sér stöðu í svæðunum næst körfunni
- b) Leikmenn skulu taka sér stöðu til skiptis á vítateigssvæðunum.

LEIKMENNIRNIR Í VÍTATEIGSSVÆÐUNUM

- a) Mega ekki vera í svæðum sem þeim er ekki heimilt að vera í.
- b) Mega ekki fara inní vítateiginn, inná hlutlausa svæðið eða af vítateigssvæðinu fyrir en knötturinn hefur yfirgefið hendi/hendur vítaskyttunnar.
- c) Má ekki snerta knöttinn á leið hans í körfuna fyrir en hann hefur snert hringinn eða augljóst er að hann muni ekki snerta hann.

Þeir leikmenn sem eru ekki í vítateigssvæðunum skulu vera fyrir aftan framlengda vítalínu þar til botinn snertir hringinn eða vítaskotum líkur.

Ef knötturinn snertir ekki hringinn í misheppnuðu síðara vítaskoti skal liði andstæðinganna afhentur knötturinn til innkasts.

Hvorki leikmenn sóknar né varnarliðs mega snetra knöttinn fyrir en knötturinn snertir hringinn.

42. grein Fimm villur leikmanns

Leikmaður sem fær dæmdar á sig fimm villur verður að yfirgefa leikvöllinn sjálfkrafa í framhaldi af því. Varamaður má taka stöðu hans.