ELEKTRONIKUSAN HITELESÍTETT DOKUMENTUM
HITELESÍTŐ RENDSZER: NETLOCK | SIGN
Bodnár Péter László

MAGYARORSZÁG
KENGURU ÉS GYERMEK BAJNOKSÁG

VERSENYKIÍRÁSA

2020/2021.

MAGYAR KOSÁRLABDÁZÓK ORSZÁGOS SZÖVETSÉGE
HUNGARIAN BASKETBALL FEDERATION

SZÉKHELY: 1146 BUDAPEST, ISTVÁNMEZEI ÚT 1-3.
POSTACÍM: 1146 BUDAPEST, ISTVÁNMEZEI ÚT 1-3.

TELEFON: 06-1/460-6825
TELEFAX: 06-1/252-3296

ADÓSZÁM: 19012504-2-42
BANKSZÁMLASZÁM: 10300002-20316431-00003285 [MKB BANK]

E-MAIL: MKOSZ@HUNBASKET.HU
INTERNET HONLAP: HTTP://WWW.HUNBASKET.HU

MEGTÁRGYALTA ÉS ELFOGADTA AZ MKOSZ ELNÖKSÉGE 2020. JÚNIUS 16.
KIADVA: 2020. JÚLIUS 3.

1. VERSENY

1.1 Magyarország Kenguru és gyermek Bajnoksága (a továbbiakban: kenguru és gyermek bajnokság) a legjobb kenguru és gyermek kosárlabda csapatok versenye, amelyet a Magyar Kosárlabdázók Országos Szövetsége (a továbbiakban: MKOSZ) működtet.

2. A VERSENY CÉLJA

2.1 Versenyzési lehetőség biztosítása a legfiatalabb korosztályú csapatok számára. Tehetséges gyerekek felkutatása és bekapcsolása a kosárlabda életbe, kapcsolatépítés az iskolák és az egyesületek között. Szakmai továbbképzés a korosztályban dolgozó edzők, testnevelő tanárok számára.

3. A BAJNOKSÁG RENDEZŐJE

3.1 Az MKOSZ gyakorol valamennyi olyan jogkört a sportszervezetek, a játékosok és a bajnokságban közreműködő valamennyi személy felett, amelyre a jogszabályok, az MKOSZ szabályzatai, valamint a Versenykiírás felhatalmazzák.

3.2 Az MKOSZ jogosult elvégezni minden döntést igénylő egyeztetést. A Versenyszabályokkal, Versenykiírással összefüggésben az MKOSZ Versenybizottság jogosult első fokon eljárni és határozatot hozni minden olyan ügyben, amely a Versenyszabályok, az MKOSZ szabályzatai és jelen Versenykiírás kapcsán a bajnokság lebonyolításával függ össze. Az MKOSZ hivatalból vagy kérelemre jár el.

4. A VERSENYEK IDEJE

4.1 A hivatalos versenynapokat az Utánpótlás Versenynaptár 2020/2021. tartalmazza.

5. A VERSENY RÉSZTVEVŐI

5.1 A versenyen részt vehetnek: Iskolák, DSE-k, DSK-k, sportiskolák, sportegyesületek és alapítványok. (a továbbiakban: sportszervezetek)

5.2 Egy sportszervezet, egy korosztály versenyére több csapattal is nevezhet.

5.3 A csapatok neme: fiú-vegyes és leány csapatok.

6. KOROSZTÁLYOK

6.1 Kenguru (U11): 2010. január 1-én és utána született sportolók.

6.2 Gyermek (U12): 2009. január 1-én és utána született sportolók.

6.3 Az U11-es és U12-es bajnokság alsó korhatára: A 2012. január 1-én és utána született sportolók a bajnokságban nem szerepelhetnek.

7. JÁTÉKOSOK SZEREPELTETÉSE

7.1 A csapatok a Kenguru és a Gyermek Kupában minden mérkőzésén tizenkét (12) fővel szerepelhetnek, a mérkőzéseken Kenguru Kupában legalább nyolc (8), Gyermek Kupában legalább tíz (10) játékra kész játékosnak jelen kell lennie.

7.2 A kötelező játékosokra vonatkozó szabályok megsértése esetén a vétkes csapat pótdíjat köteles fizetni, mérkőzésenként az MKOSZ részére, mely díj összegét a Díjfizetési szabályzat 2020/2021. tartalmazza.

7.3 Csapatösszevonás:

a. Minden játékos annak a csapatnak a tagja a korosztályos bajnokságban, amelyikben az első alkalommal neve a hivatalos jegyzőkönyvbe bekerült.

b. Kenguru és gyermek bajnokságban alkalmazott 10-es szabály:

- Amennyiben egy sportszervezet egy korosztályon belül több csapatot indít, úgy az „A" (erősebb) csapatban játszó 10 játékost fel kell tüntetnie a Versenyiroda által megküldött adatlapon, akik a következő csapatösszevonási szakaszig csak abban a csapatban szerepelhetnek (csapatösszevonási szakaszokkor a 10-es listából három játékos cserélhető – U11-ben az alapszakasz 4. fordulója után, az 5. forduló megkezdése előtt is van lehetőség három játékos cseréjére). A többi játékos szerepelhet az „A", illetve a sportszervezet további csapataiban is. Ebben az esetben az átfedéses csapatok közül a Jamboreen maximum csak egy (1, az „A") csapata vehet részt, és egy (1) játékos maximum két (2) csapatban játszhat egy korosztályon belül.
- Amennyiben egy csapat élni akar ezzel a szabállyal, úgy azt az Alapszakasz kezdetéig jelezni kell. A sportszervezetnek a „B" és a további csapatainak csoportos játékengedélyein legalább 14 fő játékosnak szerepelnie kell!
- A szabállyal elő sportszervezeteknél az „A" csapatnál a 10 kijelölt játékos közül minimum 5 főnek minden bajnoki mérkőzés jegyzőkönyvében szerepelnie kell. A szabály megsértése esetén a vétkes csapat pótdíjat köteles fizetni, mérkőzésenként az MKOSZ részére, mely díj összegét a Díjfizetési szabályzat 2020/2021. tartalmazza.

c. A bajnokságok további szakaszaiban csapatok közötti összevonásra/variálásra az alábbiak alapján van lehetőség.
   - U11: Régiós Jamboree: Az alapszakasz befejezése után és a 8. forduló időpontjában megrendezésre kerülő régiós jamboree megkezdéséig.
   - U12: Felsőház: Az alapszakasz befejezése után és a felsőházi versenyzés első fordulójának megkezdéséig.
   - Régiós Jamboree: A felsőházi versenyzés befejezése után és a 8. forduló időpontjában megrendezésre kerülő Régiós Jamboree megkezdéséig.

d. Egy csapatban minden olyan játékos szerepeltethető, aki szerepel csapatának az MKOSZ által kiadott 2020/2021. szezonra érvényes csoportos játékengedélyén, valamint érvényes sportorvosi engedéllyel rendelkezik, és ezt a hivatalos személyek képviselőjének hitelt érdemlően bizonyítani tudják. A csapat képviselője felelős azért, hogy sportolói érvényes sportorvosi engedéllyel rendelkezzenek.

e. A kenguru és gyermek bajnokságban induló, az MKOSZ által akkreditált akadémiai sportszervezethez játékengedély adható ki olyan sportoló részére, aki a játékengedélyt kérő akkreditált akadémia részét képező sportszervezet igazolt sportolója.

f. Játékengedély kiadási határidő: a nyolcadik forduló napját megelőző 2. munkanap 12.00 óra. Ezt követően új csoportos játékengedély nem adható ki.

8. NEVEZÉS

8.1 A Kenguru és Gyermek Bajnokság első fordulójától történő versenyzés nevezési határideje: 2020. augusztus 30. vasárnap.

8.2 A versenyekre nevezést nyújthat be más, szomszédos ország csapata, amennyiben mérkőzéseit Magyarországon játssza le. A nevezéshez az adott ország szövetségének engedélyét csatolni kell. A nevezés elfogadásáról az MKOSZ dönt.

A bajnokságra nevezni a versenyzési időszakban is lehet:

A második (2.) forduló végéig az adott sportszervezet első csapataként maximum egy (1) csapatot lehet nevezni.

A harmadik (3.) forduló végéig az adott sportszervezet második és további csapataként bármennyi számú csapatot lehet nevezni.

8.3 Nevezni az MKOSZ által kialakított elektronikus bajnoki nevezési rendszerben kell.

8.4 A bajnokságok részvételi díját az MKOSZ Díjfizetési szabályzat 2020/2021. alapján kell megfizetni, legkésőbb a sportszervezetre vonatkozó nevezési határidőig.

8.5 A nevező csapat magára nézve kötelezően elfogadja az MKOSZ szabályzatait és jelen Versenykiírást.

9. KÖLTSÉGEK

9.1 A területi versenyeken a csapatokat a tornák helyszínére történő utazás költségei terhelik.

10. A VERSENYEK LEBONYOLÍTÁSA, HELYSZÍNEI ÉS IDŐPONTJAI

10.1 A versenyeket területi elvek szerint, az MKOSZ vagy a területileg illetékes Kosárlabda Szövetség által hitelesített termekben kell megrendezni.

10.2 A mérkőzések az Utánpótlás Versenynaptár alapján kerülnek kiírásra. Az 1-8. forduló alatt az Utánpótlás Versenynaptárban rögzített hivatalos napoktól eltérni csak az MKOSZ Versenyiroda engedélyével lehet.

10.3 Az MKOSZ Versenyiroda a nevezési határidőt követően, 2020. szeptember 6-ig végzi el a területi csoportok kialakítását. Az alapszakasz mérkőzések mindkét korosztályban 10 területen kerülnek lebonyolításra. Minden versenyzési szakaszban a leány, fiú és vegyes csapatok együtt versenyeznek (kivéve: a Régiós és az Országos jamboreek).

a. Az U11-es bajnokságban előzetesen megadott erősorrend alapján (1. számú melléklet) illetve sorsolással történik a csoportbeosztás.

b. Az U12-es bajnokságban az első forduló csoportbeosztása az előző évi U11 bajnokságban a 7. forduló (Budapesten a 8. forduló) végeredménye alapján történik.

c. Az előző szezonban nem indult csapat esetén: A budapesti területen a 16. vagy rosszabb helyen lehet csak besorolni, míg a vidéki területeken a legalsó csoportban fogja megkezdeni a versenyzést.

d. Amennyiben egy csapat az előző bajnoki idényhez képest más területre kerül besorolásra az MKOSZ Versenyiroda határozza meg a csapat besorolását az erősorrend alapján.

e. Egy-egy csoportba - a nevezett csapatok számától függően - három vagy négy csapat kerül. A tornák egy nap alatt kerülnek megrendezésre.

f. Három csapat esetén körmérkőzés, négy csapat esetén elődöntők, döntő, és mérkőzés a 3. helyért lebonyolítási formában.

g. Területenként maximum 2 db 4-es csoport alakítható ki és a 4-es csoportok csak az erősorrend szerinti utolsó vagy az utolsó 2 csoportjai lehetnek.

h. A csoportok mérkőzés sorrendjének megállapítására használatos sorsolási tábla:

- Három csapatos csoportok esetén: 1-3, 2-1, 3-2
- Négy csapatos csoportok esetén: 1-4, 2-3, 3. helyért, Döntő

i. Minden forduló után a csoportok győztesei az eggyel magasabb, az utolsó helyezettek az eggyel alacsonyabb csoportba kerülnek.

- Kivétel: Ha egy csoportban több 20-0, 2-0 vagy 0-0 eredmény születik, ezen csapatok adott esetben a többi eredmény függvényében több csoporttal is lejjebb kerülhetnek besorolásra, melyet az MKOSZ Versenyiroda dönt el.

Szakaszok:

	Vidék		Budapest + Pest megye	
Szakaszok	**U11**	**U12**	**U11**	**U12**
Alapszakasz	1-7. forduló	1-4. forduló	1-8. forduló	1-8. forduló
Pontszerzési szakasz	4-7. forduló	1-4. forduló	leány csapatoknak: 4-8. forduló fiú csapatoknak: 4-7. forduló	leány csapatoknak: 3-8. forduló fiú csapatoknak: 3-7. forduló
Felsőház		5-7. forduló		
Pontszerzési szakasz		leány csapatoknak: 5-7. forduló fiú- és vegyes csapatoknak: 5-8 forduló (0-ról indul)		
Alsóház		5-7. forduló		
Pontszerzési szakasz		5-7. forduló (folytatólagos)		
Régiós Jamboree	8. forduló	8. forduló (csak leány csapatoknak)		
Pontszerzés	újra indul	újra indul		
Jamboree	8. fordulót követően, 2021. június 2-ig			

j. Pontszerzés: Pontokat szerezni az adott területen fordulónként megszerzett helyezési sorszámok szerint lehet, amelyek az adott versenyzési szakaszban, több forduló esetén összeadódnak.

- U11 leány és fiú, U12 budapesti terület: A fiú és vegyes csapatok pontszámítása együtt, a lány csapatok pontszámítása külön történik.
- U12 vidéki terület: a fiú és vegyes, valamint lány csapatok pontszámítása együtt történik. (alapszakasz és a felsőházi verseny esetén is)
- A leány csapat szezon közben történő vegyes csapattá történő átminősítését követően Régiós és Országos Jamboree-ba nem juthat be.
- Amennyiben az utolsó forduló után a helyezési számok összege megegyezik, akkor végső sorrend kialakítása:
  - Amennyiben játszottak a csapatok a pontszerző fordulókban az egymás elleni lejátszott mérkőzések eredménye(i) dönt(enek).
  - Amennyiben játszottak a csapatok a pontszerzés előtti fordulókban az egymás ellni lejátszott mérkőzések eredménye(i) dönt(enek).
  - Amennyiben nem játszottak a csapatok egymás ellen, vagy nem ugyanannyi mérkőzést játszottak egymás ellen, úgy a pontszerzési szakaszban lejátszott mérkőzések kosárarányа dönt.
- A felsőházba, ill. a Régiós Jamboree-ba bekerült csapatok pontszámítása újra kezdődik. (4. sz. melléklet)

k. Az érintett csapatoknak hivatalos formában, írásban (e-mailben az MKOSZ Versenyirodának) nyilatkozniuk kell a felsőházban történő részvételi szándékuk lemondásáról a 4. forduló játéknapját követő 2 napon belül.

10.4 Régiós jamboree (vidék)

a. U11: Régiós jamboree a fiú-vegyes és leány csapatok számára külön kerül megrendezésre a 8. forduló időpontjában. A csoportbeosztást az 5. számú melléklet tartalmazza.

b. U12: Régiós Jamboree a vidéki leány csapatok részére a 8. fordulóban kerül megrendezésre.
A felsőház első helyezett leány csapatai számára helyosztó torna kerül megrendezésre (4 csapat). További helyezésű csapatok számára a területen versenyző leány csapatok létszámától függően 3, 4 vagy 6 csapat részvételével. A Régiós Jamboree a felsőházban szereplő leány csapatokból valamint az adott régiót alkotó, két területen versenyző azon leánycsapatokból áll, akik a 7. fordulót követően az alsóház legjobb helyezésű csapata(i).

c. A terület azon csapatai számára, akik a Régiós Jamboree-ba nem kerültek be, a területen megrendezésre kerül a 8. forduló.

- Helyezések eldöntése a csoporton belül:

1. több szerzett pont
2. egymás elleni eredmény
3. összes mérkőzés kosáraránya

Egyéb esetek: 2. számú melléklet szerint

10.5 Országos Jamboree résztvevői:

a. Az Országos Jamboree résztvevőit az MKOSZ meghívásos alapon jelöli ki, legkésőbb a nyolcadik fordulót követő egy héten belül. A résztvevők számáról és a pontos lebonyolításról az MKOSZ később hoz döntést.

11. SZABÁLYOK

11.1 Kenguru és Gyermek Bajnokságra vonatkozó speciális szabályai:

a. Öltözék: A bajnoki mérkőzéseken ajánlott az MKOSZ által tartós használatra biztosított mezek használata. Szám nélküli mezben játékos csapatonként legfeljebb egy játékos szerepeltethető, amennyiben mezszíne azonos.

b. Időkérés: Negyedenként és a hosszabbításonként is egy (1) időkérési lehetőség van.

c. Játékosok, sérülés, csere:

- Az U11-es bajnokságban egyszerre a pályára küldhető játékosok száma négy (4) fő.
- Csapatonként minden negyedben legfeljebb hat (6) játékos rendelkezik játékjogosultsággal, és a rendelkezésre álló játékosokat a negyedek között egyenlőségre törekedve kell elosztani (6-6, 6-5, 5-5 játékos, illetve Kenguru Kupában 5-4 vagy 4-4 játékos).
- Az első negyedben pályára lépett játékosok a második negyedben nem szerepelhetnek.
- A harmadik negyedben bármely játékos játszhat.
- A harmadik negyedben pályára lépett játékosok a negyedik negyedben nem szerepelhetnek.
- Ha olyan negyedben történik sérülés vagy kipontozódás, amelyben a csapatnak nincs több cserelehetősége, az ellenfél edzője jelöli ki az érintett 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 negyedeken belül szabadon cserélhetők.
- Cserélni bármikor lehet, ha a labda holt, kivéve a csapatok által szerzett érvényes mezőnykosár után.
- U11-ben: Cserélni érvényes mezőny kosár után is lehet.

d. A mérkőzés elvesztése 2-0, 0-0 eredmény miatt: 2. számú melléklet alapján.

e. 3 másodperces szabály:

- U11: A játékvezetők ne büntessék azt a játékost, aki akaratlanul tartózkodik a szigorított területen belül, és közvetlenül nem vesz részt a játékban.

f. 8 másodperces szabály: U11-es korosztályban nem alkalmazandó.

g. 24 másodperces szabály: U11-es korosztályban nem alkalmazandó.

h. Védőtérfélre visszajutatott labda (visszajátszás): U11: 5. fordulójától alkalmazandó.

i. Csapathibák: U11-es korosztályban nem alkalmazandó.

j. „Utolsó két perc"-es szabály: Az U11-es bajnokságban a mérkőzés 39. és 40. percében (a negyedik negyed 9-10. percében) és a hosszabbítás(ok) utolsó két percében minden elkövetett személyi hiba után két büntetődobást kell végrehajtani.

k. Büntetődobások: Ha a büntetődobást végrehajtó játékos a dobás lendületétől – de jól érzékelhetően nem szándékosan – ráugrik a büntetővonalra, a dobás érvényes.

l. Büntetővonal:

- U11: Büntetővonal: palánk síkjától 2,8 méterre van a büntető távolabbi széle, míg a közelebbi 2,75 méterre.
- U12: Büntetővonal: a palánk síkjától 4 m a távolabbi és 3,95 m a közelebbi széle.

m. 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.

n. Mezőnykosár: Az U11-es és U12-es bajnokságban nincs 3 pontot érő mezőnykosár.

o. Játékidő és időmérő:

U11: A játékidő 4x10 perc.

- Az időmérőnek csak az alábbi esetekben kell megállítania a mérkőzésórát:
  - 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;

- A mérkőzés utolsó két percében, valamint a hosszabbítások utolsó két percében az időmérés a Nemzetközi kosárlabda játékszabályoknak megfelelően történik.

- Minden további esetben futóóra van.

U12: A játékidő 4x8 perc.

- Nemzetközi kosárlabda játékszabályoknak megfelelően történik az időmérés.

p. Döntetlen állás és hosszabbítások:

- Amennyiben a mérkőzés döntetlen eredménnyel végződik, akkor hosszabbítással/hosszabbításokkal (öt perc) folytatódik a mérkőzés.
- A Nemzetközi Kosárlabda Szövetség (FIBA) által elfogadott „Nemzetközi Kosárlabda Játékszabályok" és hivatalos szabálymagyarázatok– továbbiakban: Szabálykönyv - előírásai, valamint a FIBA Mini Kosárlabdázás 2001-es szabályai érvényesek minden olyan játékhelyzetben, melyről a fentebb feltüntetett módosítások külön nem rendelkezik.

q. Az U11-es és U12-es bajnokságban kötelező a „VÉDEKEZÉSI ÉS TÁMADÁSI SZABÁLYOK - U11, U12" című előírások betartása. (3. számú melléklet)

12. EREDMÉNYKÖZLÉS, INFORMÁCIÓ:

12.1 Az alapszakasz, felsőház és régiós jamboreek mérkőzésein a VB elnök, az Országos Jamboree-n a rendező feladata az MKOSZ és a résztvevő csapatok tájékoztatása.

12.2 A versenyek hivatalos megjelenési helye: www.hunbasket.hu

13. ÓVÁS, FELLEBBEZÉS

13.1 Az óvással és fellebbezéssel kapcsolatos általános szabályokat a „Magyar Kosárlabda Versenyszabályok" tartalmazza.

14. EGYÉB RENDELKEZÉSEK

14.1 A kenguru és gyermek bajnokságok mérkőzésein kötelező az MKOSZ által rendszeresített Digitális Jegyzőkönyv használata.

14.2 A kenguru és gyermek bajnokságok mérkőzésein csak azok az edzők működhetnek, akik rendelkeznek a 2020/2021-es bajnoki évre érvényes Edzői Működési Engedéllyel.

14.3 A Kenguru és Gyermek bajnokságok mérkőzésein, ha az edző kiállításra kerül és nincs adott csapattal másodedzőedző a mérkőzésen, akkor a mérkőzést félbe kell szakítani.

14.4 A kenguru és gyermek bajnokságok mérkőzéseit a játékvezetők két (2) játékvezetős rendszerben vezetik, amelyre a területileg illetékes megyei (fővárosi) játékvezetői bizottság jelöli ki őket.

14.5 A kenguru és gyermek bajnokságok mérkőzésein VB elnökök működnek, amelyre a területileg illetékes megyei (fővárosi) szervezeti egység jelöli ki őket.

14.6 A résztvevő csapatok minden mérkőzésre kötelesek az MKOSZ által rendszeresített adatlap használatával csapatnévsort készíteni, melynek tartalmaznia kell a csapatvezető, az edző, valamint a játékosok nevét és mezszámát, amelyet a jegyzőkönyvvezetőnek a mérkőzés előtt át kell adni.

14.7 A Kenguru és Gyermek Bajnokság mérkőzéseit a FIBA által minősített 5-ös méretű bőrlabdákkal lehet játszani. Az Országos Jamboree-n Tornáján 5-ös méretű MOLTEN bőr labda használata kötelező.

14.8 A Kenguru és Gyermek bajnokság minden mérkőzése előtt a szervező köteles egy valamennyi, a jegyzőkönyvbe beírt játékost, edzőket és a játékvezetőket egy felvételen ábrázoló fényképfelvételt

készíteni. Amennyiben valamely játékos a fénykép készítését követően érkezik meg a mérkőzésre, akkor a fénykép készítését a szünetben vagy a mérkőzést követően meg kell ismételni.

A fényképet a szervező köteles két munkanapon belül az MKOSZ részére eljuttatni. A felvételen valamennyi sportolónak játékra kész felszerelésben kell lennie, a mezszámoknak felismerhetőnek kell lennie.

- A fényképet „jpg" formátumban kell az MKOSZ részére eljuttatni.
- A fekvő helyzetű fénykép minimum 1300 x 900 pixel méretben.
- A minimum felbontás: 72 dpi.
- A fotók nem lehetnek vízjellel ellátottak.

A fotó feltöltésének elmaradása esetén a sportszervezetnek minden esetben pótdíjat kell fizetnie az MKOSZ részére, mely díj összegét a Díjfizetési szabályzat 2020/2021. tartalmazza.

14.9 A bajnokság mérkőzéseit a rendező az alábbiak szerint köteles rögzíteni.

a. Minden fordulóban a régió két legmagasabb – a budapesti régió esetén a három legmagasabb - szintű csoport minden mérkőzéséről külön, a mérkőzések teljes terjedelmét lefedő videó felvétel készítéséről köteles gondoskodni a rendező.

b. Minden mérkőzést kötelező rögzíteni a régiós Jamboree és az Országos Jamboree esetén.

c. A videó felvételek a jegyzőasztallal szemből, a pálya felezővonalának meghosszabbítása közeléből a nézőtérről készítendők. Nézőtér hiányában sem fogadható el megfelelőnek az alapvonalak mögötti síkból vagy a felező fonal síkjától eltérő pozícióból készített felvétel.

d. Minden felvételnek alkalmasnak kell lennie arra, hogy a mérkőző csapatok, edzőik és a mérkőzés hivatalos személyzetének tevékenysége az alapján értékelhető legyen.

e. A felvételek az MKOSZ tulajdonát képezik. A rendező köteles azokat 12 hónapig megőrizni, és az MKOSZ bármely bizottsága vagy a főtitkár megkeresésére azokról másolatot rendelkezésükre bocsátani vagy azok online elérhetőségét lehetővé tenni (ezek együtt: rendelkezésre bocsátás) az erre irányuló kéréstől számított 24 órán belül.

f. Tárolás esetén – ideértve az online tárolást is – a rendező köteles gondoskodni arról, hogy a felvételhez a mérkőzésen résztvevő sportszervezetek és az MKOSZ illetékesein kívül más ne férhessen hozzá.

g. Amennyiben a rendező az MKOSZ által igényelt felvételt nem-, vagy késedelmesen, avagy nem az előírtak szerinti tartalommal bocsátja rendelkezésre, akkor a pótdíj táblázat szerinti pótdíjat köteles megfizetni.

14.10 Minden olyan esetben, amelyről ezen Versenykiírás, illetve a Verseny- és Játékszabályok nem intézkednek az MKOSZ jogosult dönteni.

15. MELLÉKLETEK:

1. számú melléklet: Erőviszony megadása (U11, és új csapatok belépésénél az U12 Bajnokságban)
2. számú melléklet: 2-0, 0-0-as eredmények
3. számú melléklet: „VÉDEKEZÉSI ÉS TÁMADÁSI SZABÁLYOK - U11, U12”
4. számú melléklet: Középszakasz, felsőház lebonyolítása, régiós jamboree (U12)
5. számú melléklet: Területek, Régiók felosztása (U11, U12), jamboreek (U11)

1. SZÁMÚ MELLÉKLET:

Erőviszony megadása (U11, és új csapatok belépésénél az U12 Bajnokságban)

Az U11, Kenguru, illetve az U12, Gyermek Bajnokság (U12: az előző évben nem versenyzett csapatok esetén) első csoportbeosztásának összeállításához szükséges megadni a nevezett csapat szintjét az alábbiak alapján (húzza alá a megfelelő tudásszintet):

Csapat neve: .....

Nevezett korosztály: .....

Egyesület neve: .....

Megye: .....

5-ös tudásszint: A csapat tagjai 2009-es születésűek, egy vagy több éve kosaraznak, technikai tudásuk a korosztályban magas szintű.

4-es tudásszint: A csapat tagjai nagyobb részben 2009-es születésűek, egy vagy több éve kosaraznak, technikai tudásuk a korosztályban jó szintűnek mondható.

3-as tudásszint: A csapat tagjai vegyes életkorúak, technikai tudásuk a korosztályban vegyes szintűnek mondható.

2-es tudásszint: A csapatot vegyes életkorú, sok fiatal, kezdő gyerek alkotja.

1-es tudásszint: A csapat tagjai fiatalok, teljesen kezdők és a csapat célja a játéklehetőség biztosítása.

2. SZÁMÚ MELLÉKLET:

Ha a kenguru és gyermek bajnokságok mérkőzéseire egy csapat kevesebb, mint 8 illetve 10 játékossal jelenik meg, az alábbiak szerint kell eljárni.

a. Ha egy csapat kenguru bajnokságban 4-7, gyermek bajnokságban 5-9 fő játékossal érkezik egy mérkőzésre, akkor a mérkőzést le kell játszani, de a csapat 2-0 arányban elveszíti a mérkőzést és a kiállásért járó pontot sem kapja meg. A csapat a negyedenkénti játékjogosultsági megkötés alól mentesül, de minden helyszínen lévő játékosnak legalább egy negyedet játszania kell az első félidőben.

b. Ha mindkét csapat kenguru bajnokságban 4-7, gyermek bajnokságban 5-9 fő játékossal érkezik egy mérkőzésre, akkor a mérkőzést le kell játszani, de a csapatok 0-0 arányban elveszítik a mérkőzést és a kiállásért járó pontot sem kapják meg. A csapat a negyedenkénti játékjogosultsági megkötés alól mentesül, de minden helyszínen lévő játékosnak legalább egy negyedet játszania kell az első félidőben. A torna és a bajnokság további lebonyolítása szempontjából az a csapat számít „nyertesnek", amelyik több játékossal jelent meg a mérkőzésen. Ennek egyenlősége esetén a magasabb kiemelésű csapat számít „győztesnek".

Ha egy sportszervezet csapatával szemben egy bajnokságban négy (4) alkalommal alkalmazzák az „a" és a „b" szankciót, azt a csapatot az adott bajnokságból ki kell zárni.

Ha egy sportszervezet csapata egy versenyben három alkalommal nem áll ki (20:0), akkor a csapatot a versenyből ki kell zárni.

3. SZÁMÚ MELLÉKLET:

VÉDEKEZÉSI ÉS TÁMADÁSI SZABÁLYOK - U11, U12

Emberfogás

A támadó és védő játékos párok rendezett védekezés esetén bármely pillanatban felismerhetők, a párok a támadó játékos helyváltoztatása esetén is azonosak maradnak, megengedve a szabályos besegítő védekezés esetét.

Területvédekezés

Olyan védekezés, ami nem felel meg az emberfogás követelményeinek különösen, amikor a védő játékos a játéktér egy felismerhető területén folytatja a védekezést, és e területén kívül nem követi a területét elhagyó támadó játékost, vagy elfoglal egy védő területet, anélkül, hogy ott védőtávolságon belül támadó játékos található lenne.

Védőtávolság

Labdás támadó játékos védése esetén
Az a távolság, ami a támadó játékostól számítva a védő játékos kartávolságánál nem nagyobb.

Labda nélküli támadó játékos védése esetén
Az a távolság, amely esetén az emberfogás jellemzői felismerhetők.

Besegítő védekezés

Besegítő védekezésnek nevezzük, ha a labdát birtokló játékos labdavezetéssel az őt védő játékos mellé ér (megveri a védőjét), s ezután egy másik védőjátékos veszi át a védését. A besegítő védő játékosnak a saját támadó játékosáról védőtávolságból kell indulnia, majd a labdás támadó játékos megállítása után vissza kell térnie a saját támadó játékosa mellé vagy a védő játékosoknak támadó játékost kell cserélniük.

Csapdázás

Csapdázásnak nevezzük, ha egy támadó játékoson egynél több védő játékos védekezik, ide nem értve a szabályos besegítő védekezést.

Izoláció

Izolációnak nevezzük, ha rendezett védekezés esetén a támadó csapat egy vagy több labda nélküli játékosát passzívan kivonja a támadásból, amellyel a besegítő védekezést megnehezíti vagy lehetetlenné teszi.

VÉDEKEZÉSRE VONATKOZÓ SZABÁLYOK:

- A mérkőzések teljes ideje alatt az emberfogásos védekezés kötelező, a hárompontos vonalon belül védőtávolságot kell fenntartani.
- A csapdázás alkalmazása a pálya egyik pontján sem megengedett.
- A területvédekezés egyetlen formája sem megengedett.
- A besegítő védekezés megengedett.

Büntetés

A védekezési szabályok megsértése esetén első alkalommal a csapatot az edzője útján figyelmeztetni kell, majd második és harmadik esetben az edző ellen „B" jelű technikai hibát kell ítélni. Minden további esetben a technikai hibát meg kell ítélni az edző ellen, a büntetését végre kell hajtani, azonban a jegyzőkönyvbe azt nem kell bejegyezni, azonban az esetről a VB elnöknek és a mérkőzés első játékvezetőjének jelentést kell tennie. A jelentés alapján a vétkes sportszervezet a díjfizetési szabályzatban meghatározott pótdíj megfizetésére köteles.

A védekezési szabályok megsértésének megítélése a játékvezetők feladata. Szükség esetén egyeztethetnek a VB elnökkel.

TÁMADÁSRA VONATKOZÓ SZABÁLYOK:

- Az elzárás semmilyen formája sem megengedett (labdás elzárások, „hand off", üres elzárások, burkolt elzárások [támadók egymást keresztező mozgásai, amik a védők szabályos mozgását akadályozzák]).
- Az izoláció semmilyen formája sem megengedett.
- A pálya bármely pontjáról elért kosár kettő pontot ér. (Nincs hárompontos kosár.)

Büntetés

A támadásra vonatkozó szabályok megsértése esetén a támadó csapat elveszíti a labda birtoklás jogát. A játék az ellenfél határvonali bedobásával folytatódik.

A támadásra vonatkozó szabályok megsértésének megítélése a játékvezetők feladata.

4. SZÁMÚ MELLÉKLET:

Felsőház (U12)

Vidék: Felsőház, régiós szint (5-7. forduló)

4 vidéki régió alakul ki az alapszakaszt követően, mely 2 terület összekapcsolódásából áll.

A felsőházat alkotó régiókba a területekről az alapszakasz (1-4. forduló) az 1-4 (kevesebb csapattal rendelkező területről) illetve 1-5 (több csapattal rendelkező területről) helyezett csapata kerül be, melyekben legalább 1-1 lány csapatnak lennie kell. A csapatszámok esetében előbb az első fordulós csapatszámokat kell vizsgálni, ennek egyezősége esetén a negyedik fordulós csapatszámokat. Utóbbi egyezősége esetén az a terület a kedvezményezett, melynek fiú/vegyes csapata jobb helyezést ért az előző évi kenguru keleti/nyugati régiós jamboreen. Alapszakasz pontjaikat nem viszik magukkal.

A felsőház első fordulójának kialakítása az alábbiak szerint fog történni.

„A" csoport

AA1

AA2

AB1

„B" csoport

AB2

AA3

AB3

„C" csoport

AA4

AA5

AB4

Régiós jamboree (U12)

Vidék: 8. fordulóban régiós jamboree kerül megrendezésre.

Leány csapatok:

A felsőház első helyezett leány számára helyosztó torna kerül megrendezésre (4 csapat). További helyezésű csapatok számára a területen versenyző leány csapatok létszámától függően kerül megrendezésre a régiós jamboree.

Fiú/vegyes csapatok:

Felsőházban szerzett pontjaikat a csapatok magukkal viszik, a beosztást a ponttáblázat alapján kell elvégezni:

a. 4 csapat esetén 1 db 4-es csoport kerül kialakításra,

b. 5 csapat esetén a 7. forduló utáni legrosszabb helyezésű csapata az alsóházba kerül visszasorolásra, a felsőházban 1 darab 4-es csoport kerül kialakításra,

c. 6 csapat esetén 2 db 3-as csoport kerül kialakításra,

d. 7 db csapatnál az „A" csoportot 4 csapat, míg a „B" csoportot 3 csapat fogja alkotni.

(Három csapat esetén körmérkőzés, négy csapat esetén elődöntő, döntő, és mérkőzés a 3. helyért.)

Budapest: leányok esetében nincs régiós jamboree Fiúk esetében:

Közép-Magyarország
1. mérkőzés: BP3 – Pesti 2.
2. mérkőzés: BP4 – Pesti 1.
3. mérkőzés: 1-2. mérkőzés vesztesei
4. mérkőzés: 1-2. mérkőzés győztesei

5. SZÁMÚ MELLÉKLET:

ALAPSZAKASZ TERÜLETI BEOSZTÁSOK

Nyugat-Magyarország				Kelet-Magyarország				Közép-Magyarország	
Észak-nyugati régió		Dél-nyugati régió		Észak-keleti régió		Dél-keleti régió		Budapesti, pesti régió	
"ÉNY-A" terület	"ÉNY-B" terület	"DNY-A" terület	"DNY-B" terület	"ÉK-A" terület	"ÉK-B" terület	"DK-A" terület	"DK-B" terület	"BP" terület	„Pesti" terület

RÉGIÓS JAMBOREEK (U11)

Nyugati Régiós Jamboree
1. mérkőzés: ÉNY-A/1. - ÉNY-B/1.
2. mérkőzés: DNY-A/1. - DNY-B/1.
3. mérkőzés: 1-2. mérkőzés vesztesei
4. mérkőzés: 1-2. mérkőzés győztesei

Keleti Régiós Jamboree
1. mérkőzés: ÉK-A/1. - ÉK-B/1.
2. mérkőzés: DK-A/1. - DK-B/1.
3. mérkőzés: 1-2. mérkőzés vesztesei
4. mérkőzés: 1-2. mérkőzés győztesei

Észak-nyugati Régiós Jamboree
1. mérkőzés: ÉNY-A/3. - ÉNY-B/2.
2. mérkőzés: ÉNY-A/2. - ÉNY-B/3.
3. mérkőzés: 1-2. mérkőzés vesztesei
4. mérkőzés: 1-2. mérkőzés győztesei

Dél-nyugati Régiós Jamboree
1. mérkőzés: DNY-A/3. - DNY-B/2.
2. mérkőzés: DNY-A/2. - DNY-B/3.
3. mérkőzés: 1-2. mérkőzés vesztesei
4. mérkőzés: 1-2. mérkőzés győztesei

Észak-keleti Régiós Jamboree
1. mérkőzés: ÉK-A/3. - ÉK-B/2.
2. mérkőzés: ÉK-A/2. - ÉK-B/3.
3. mérkőzés: 1-2. mérkőzés vesztesei
4. mérkőzés: 1-2. mérkőzés győztesei

Dél-keleti Régiós Jamboree
1. mérkőzés: DK-A/3. - DK-B/2.
2. mérkőzés: DK-A/2. - DK-B/3.
3. mérkőzés: 1-2. mérkőzés vesztesei
4. mérkőzés: 1-2. mérkőzés győztesei

Közép-Magyarország
1. mérkőzés: BP3 – Pesti 2.
2. mérkőzés: BP4 – Pesti 1.
3. mérkőzés: 1-2. mérkőzés vesztesei
4. mérkőzés: 1-2. mérkőzés győztesei