

MAGYARORSZÁG

KOSÁRPALÁNTA BAJNOKSÁGÁNAK

VERSENYKIÍRÁSA

2021/2022.



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](http://www.hunbasket.hu)

MEGTÁRGYALTA ÉS ELFOGADTA AZ MKOSZ ELNÖKSÉGE 2021. JÚNIUS 1.
KIADVA: 2021. JÚNIUS 11.

1. VERSENY

- 1.1 Magyarország Kosárpalánta Bajnoksága (a továbbiakban: Kosárpalánta Bajnokság) a Kosárpalánta programban résztvevő 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, pedagógusok 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 2021/2022. tartalmazza.

5. A VERSENY RÉSZTVEVŐI

- 5.1 A versenyben 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 Kosárpalánta Bajnokságban való nevezés feltétele az adott csapat Kosárpalánta programban való részvétele.
- 5.4 A csapatok neme: leány, fiú, vegyes.

6. KOROSZTÁLYOK

- 6.1 A Kosárpalánta Bajnokság alsó korhatára: A bajnokságban a 2015. szeptember 1-én és utána született sportolók nem szerepelhetnek.
- 6.2 A Kosárpalánta Bajnokság felső korhatára: A bajnokságban a 2011. június 30-án és előtte született sportolók nem szerepelhetnek.
- 6.3 A Kosárpalánta Bajnokság 4 korosztályban indul.
- A bajnokság első korosztályában (első osztályos) azok az első osztályos tanulók szerepelhetnek, akik a 6.1 és 6.2 pontban megadott dátumok között születtek.
 - A bajnokság második korosztályában (második osztályos) azok a második osztályos tanulók szerepelhetnek, akik a 6.1 és 6.2 pontban megadott dátumok között születtek.
 - A bajnokság harmadik korosztályában (harmadik osztályos) azok a harmadik osztályos tanulók szerepelhetnek, akik a 6.1 és 6.2 pontban megadott dátumok között születtek.
 - A bajnokság negyedik korosztályában (negyedik osztályos) azok a negyedik osztályos tanulók szerepelhetnek, akik a 6.1 és 6.2 pontban megadott dátumok között születtek.
- 6.4 Egy játékos a saját korosztályánál feljebb is szerepeltethető, de csak maximum egy korosztállyal.

7. JÁTEKOSOK SZEREPELTETÉSE

- 7.1 A csapatok a Kosárpálánta versenyeken minimum nyolc (8) fővel kell, hogy szerepeljenek.
- 7.2 Egy csapatban minden olyan játékos szerepeltethető, aki szerepel csapatának az MKOSZ által kiadott 2021/2022. szezonra érvényes csoportos játékgengedélyén, valamint érvényes sportorvosi engedéllyel rendelkezik, és ezt – kérés esetén – a hivatalos személyek képviselőjének hitelt érdemlően bizonyítani tudják. A csapat képviselője felelős azért, hogy sportolói érvényes sportorvosi engedéllyel rendelkezzenek.
- 7.3 Amennyiben egy csapat a Kosárpálánta Bajnokságban 6-7 fővel érkezik a versenyre, akkor a versenyt le lehet játszani, de az adott csapat ebben az esetben versenyen kívül szerepel.
- 7.4 A játékgengedély kiadási határideje: a 2. fordulót megelőző munkanap 12.00 óra. Ezt követően csoportos játékgengedély nem adható ki.

8. NEVEZÉS

- 8.1 A Kosárpálánta Bajnokság első fordulójától történő versenyzés nevezési határideje: 2021. november 1. hétfő.
- 8.2 A Kosárpálánta Bajnokságra nevezni versenyzési időszakban is lehet, ennek nevezési határideje 2022. február 7. Amennyiben egy sportszervezet az 1. forduló után, de még a 2. forduló előtt teljesíti nevezését, úgy az ebben az időszakban benevezett csapatával (csapataival) legkésőbb a 3. forduló versenyein köteles részt venni. Amennyiben ezt nem tudja megtenni, úgy ezen csapatok költségei a Tao elszámolásban NEM számolhatók el, viszont a nevezési díjukat az MKOSZ a bajnokság végéig visszatéríti.
- 8.3 Egy sportszervezet a nevezési határidőn belül benevezett csapatával (csapataival) legalább két (2) forduló versenyein köteles részt venni. Amennyiben ezt nem tudja megtenni, úgy ezen csapatok költségei a Tao elszámolásban nem számolhatók el.
- 8.4 Nevezni az MKOSZ által kialakított elektronikus bajnoki nevezési rendszerben kell.
- 8.5 A bajnokság részvételi díját az MKOSZ Díjfizetési szabályzat 2021/2022. alapján kell megfizetni, legkésőbb a sportszervezetre vonatkozó díjfizetési határidőig.
- 8.6 A nevező csapat magára nézve kötelezően elfogadja az MKOSZ szabályzatait és jelen Versenykiírást

9. KÖLTSÉGEK

- 9.1 A területi versenyeken a csapatokat a részvételi díjon felül a tornák helyszínre 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 teremben kell megrendezni.
- 10.2 A 2021/2022-es versenyszezonban három (3) területi verseny és egy (1) Országos Jamboree kerül megrendezésre. A területi versenyek az Utánpótlás versenynaptár alapján kerülnek kiírásra. A versenynapoktól eltérni csak az MKOSZ Versenyiroda engedélyével lehet.
- 10.3 Az MKOSZ Versenyiroda a nevezési határidőt követően 2021. november 15-ig elvégzi a területi csoportok beosztását. A területi versenyek mind a négy korosztályban nevezésektől függően maximum 9 területen kerülnek lebonyolításra. A leány, fiú és vegyes csapatok minden versenyzési szakaszban együtt versenyeznek.
- a. Egy területi verseny minimum 50 fővel, és minimum 2 korosztály, minimum 3-3 csapatának részvételével indulhat.

- 10.4 Országos Jamboree
Az országos Jamboree rendezvényre minden korosztályból a Területi versenyeken legjobban szerepelt csapatokat kerülnek meghívásra.

11. SZABÁLYOK

- 11.1 Öltözék: A versenyeken ajánlott az MKOSZ által tartós használatra biztosított Kosárpalánta mezek használatát.
- 11.2 Játékosok, sérülés: A versenyeken az adott csapat minden jelenlévő játékosa szerepelhet.
- 11.3 A Kosárpalánta Bajnokság Területi versenyein résztvevő sportolók minden esetben a saját csapataikban versenyeznek.
- a. Egy Területi versenyecsapat létszáma minimum nyolc (8), maximum tizenöt (15) fő lehet.
- 11.4 Első osztály versenyfeladatai:
- a. Sor és váltóverseny gyakorlatok labdával és labda nélkül. (torna, judo, atlétika elemek, labdás ügyességi feladatok beépítve)
- b. Labdás ügyességi feladatok.
- 11.5 Második osztály versenyfeladatai:
- a. Sor és váltóverseny gyakorlatok labdával és labda nélkül (torna, judo, atlétika elemek, labdás ügyességi feladatok beépítve)
- b. Labdás ügyességi feladatok.
- c. Dobó feladat.
- d. Labdás kis játék egymás ellen (2. fordulóig)
- 11.6 Harmadik osztály versenyfeladatai:
- a. Sor és váltóverseny gyakorlatok labdával és labda nélkül. (torna, judo, atlétika elemek, labdás ügyességi feladatok beépítve)
- b. Labdás ügyességi feladatok.
- c. Dobó feladat.
- d. Labdás kis játék egymás ellen.
- 11.7 Negyedik osztály versenyfeladatai:
- a. Váltóverseny gyakorlatok labdával és labda nélkül. (torna, judo, atlétika elemek, labdás ügyességi feladatok beépítve)
- b. Labdás ügyességi feladatok.
- c. Dobó feladatok.
- d. Labdás kisjáték egymás ellen.
- 11.8 A részletes versenyfeladatokat az 1. számú melléklet tartalmazza.
- 11.9 A váltó és csapatversenyek célja a megadott pálya lehető legrövidebb időn belüli végrehajtása a csapat minden tagja számára egy alkalommal.
- 11.10 Az ügyességi feladatok célja a technikai elemek megadott számú ismétlésének végrehajtása a csapat minden játékosa számára a lehető legrövidebb időn belül.
- 11.11 11.11.A verseny minden feladatáért pontot kapnak a csapatok. Az első helyzet öt (5), a második helyezett négy (4), a harmadik helyezett három (3), minden további helyezett (1) eggyel kevesebb pontot kap.
- 11.12 A dobó feladatok célja a lehető legtöbb pont megszerzése.

- 11.13 A verseny minden feladatáért pontot kapnak a csapatok. Az első helyzet öt (5), a második helyezett négy (4), a harmadik helyezett három (3), minden további helyezett eggyel kevesebb pontot kap.
- 11.14 A végső sorrendet a csapat által elért pontok száma határozza meg, első helyezett az a csapat, amelyik a legtöbb pontot szerezte a versenyek során.

12. EREDMÉNYKÖZLÉS, INFORMÁCIÓ:

- 12.1 A Területi versenyeken és az Országos Jamboree rendezvényeken a rendező feladata az MKOSZ és a résztvevő csapatok tájékoztatása.
- 12.2 A versenyek hivatalos megjelenési helye: www.hunbasket.hu és www.kosarpalanta.hu.

13. EGYÉB RENDELKEZÉSEK

- 13.1 A Kosárpálánta bajnokság versenyein csak azok a pedagógusok vagy edzők működhetnek, akik rendelkeznek a 2021/2022-es bajnoki évre érvényes Kosárpálánta licenccel.
- 13.2 A Kosárpálánta bajnokság versenyein VB elnökök működnek, amelyre a Kosárpálánta Program vezetősége és a területileg illetékes megyei (fővárosi) szervezet jelöli ki őket.
- 13.3 Minden olyan esetben, amelyről ez a Versenykiírás, illetve a Verseny- és Játékszabályok nem intézkednek az MKOSZ jogosult dönteni.