

MAGYARORSZÁG KENGURU ÉS GYERMEK BAJNOKSÁG

VERSENYKIÍRÁSA

2024/2025.



MAGYAR KOSÁRLABDÁZÓK ORSZÁGOS SZÖVETSÉGE
HUNGARIAN BASKETBALL FEDERATION

SZÉKHELY: 2040 BUDAÖRS, LIGET U. 12.
POSTACÍM: 2040 BUDAÖRS, LIGET U. 12.

TELEFON: 06-23/885-450

ADÓSZÁM: 19012504-2-13
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 2024. ÁPRILIS 24.
KIADVA: 2024. MÁJUS 29.

MÓDOSÍTVÁ: 2024. JÚNIUS 27.
JAVÍTVÁ: 2024. JÚNIUS 27.

1. VERSENY

- 1.1 Magyarország Kenguru és Gyermekek Bajnoksága (a továbbiakban: Kenguru és Gyermekek 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 2024/2025. 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 neve: fiú-vegyes és leány csapatok.

6. KOROSZTÁLYOK

- 6.1 Kenguru (U11): 2014. január 1-én és utána született sportolók.
- 6.2 Gyermekek (U12): 2013. január 1-én és utána született sportolók.

7. JÁTÉKOSOK SZEREPELTETÉSE

- 7.1 A csapatok a Kenguru és a Gyermekek bajnokságban minden mérkőzésén tizenkét (12) fővel szerepelhetnek, a mérkőzéseken Kenguru bajnokságban legalább nyolc (8), Gyermekek bajnokságban legalább tíz (10) játékosra 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 2024/2025. tartalmazza.
- 7.3 Csapatösszevonás:
- a. A bajnokságok során minden játékos csak abban a csapatban szerepelhet, 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 átfedéssel csapatok közül a Szakmai tornákon és a Jamboreen maximum csak egy (1), az „A” csapata vehet részt, és egy (1) játékos maximum egy (1) 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 játékgengedélyein 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 2024/2025. tartalmazza.
- c. A bajnokságok további szakaszaiban csapatok közötti összevonásra/variálásra az alábbiak alapján van lehetőség.
- Kenguru bajnokság: Régiós Jamboree: Az Alapszakasz befejezése után és a 8. forduló időpontjában megrendezésre kerülő régiós jamboree megkezdéséig.
 - Gyermek bajnokság: Felsőházi: 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 2024/2025. szezonra érvényes csoportos játékgengedélyén, 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. Államilag elismert Sportakadémia, MKOSZ által akkreditált akadémia, az MKOSZ által akkreditált akadémiával egyenértékű sportszervezet illetve Régiós Központ-vezető vagy Régiós Alközpont-vezető az U12-es és U11-es korosztályban jogosult arra, hogy maximum három (3) fő számára többes játékgengedélyt kérjen azonos - MKOSZ által meghatározott - képzési területen működő, másik sportszervezet csapatánál legalább 9 hónapja igazolt, játékgengedéllyel rendelkező sportoló részére, amennyiben a sportoló sportszervezete ehhez írásban előzetesen hozzájárult.
- f. Kenguru bajnokság: Két (2) fő U9-es játékos szerepelhet a játékgengedélyen. A Kenguru bajnokságba 2016. december 31. után született játékos nem kaphat játékgengedélyt.
- g. Gyermek bajnokság: Négy (4) fő U10 korosztályú játékos szerepelhet a játékgengedélyen. Az U10-es korosztályú játékosok közül maximum két (2) fő szerepelhet egy mérkőzésen.
- h. Játékgengedély kiadási határidő: A nyolcadik forduló napját megelőző 2. munkanap 12.00 óra.

8. NEVEZÉS

- 8.1 A Kenguru és Gyermek Bajnokság első fordulójától történő versenyzés nevezési határideje: 2024. augusztus 23.
- 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:

Amennyiben a nevezési határidőig, egy adott sportszervezet a bajnokságokba nem nevezett első csapatként, úgy ezt a Kenguru bajnokságban legkésőbb 2024. november 1.-ig teheti meg, Gyermek bajnokságban első csapat későbbi nevezésére nincs lehetőség.

Az adott sportszervezet második és további csapatként bármennyi számú csapatot lehet nevezni Kenguru bajnokságban 2024. december 2-ig, Gyermek bajnokságban 2024. november 1. napjáig.

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

8.4 A bajnokságok részvételi díját az MKOSZ Díjfizetési szabályzat 2024/2025. 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 2024. szeptember 6-ig végzi el a területi csoportok kialakítását. Az Alapszakasz mérkőzések mindkét korosztályban tíz (10) területen kerülnek lebonyolításra. Minden versenyzési szakaszban a leány, fiú és vegyes csapatok együtt versenyeznek (kivéve: Szakmai tornák, a Régiós és az Országos Jamboreek).

a. A Kenguru bajnokságban előzetesen megadott erőssorrend alapján (1. számú melléklet) illetve sorsolással történik a csoportbeosztás.

b. A Gyermek bajnokságban az első forduló csoportbeosztása az előző évi Kenguru 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 legelső 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 erőssorrend 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 két (2) db 4-es csoport alakítható ki és a 4-es csoportok csak az erőssorrend szerinti utolsó vagy az utolsó két (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:

Szakaszok	Vidék		Budapest + Pest megye	
	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: 4-8. forduló	leány csapatoknak: 3-8. forduló fiú csapatoknak: 3-8. forduló
Felsőház		5-8. forduló		
Pontszerzési szakasz		leány csapatoknak: 5-8. forduló fiú- és vegyes csapatoknak: 5-8. forduló (0-ról indul)		
Alsóház		5-8. forduló		
Pontszerzési szakasz		5-8. forduló (folytatólagos)		
Régiós Jamboree	8. forduló			
Pontszerzés	újra indul	újra indul		
Döntő / Jamboree	8. fordulót követően			

- j. Pontszerzés: Pontokat szerezni az adott területen fordulónként megszerzett helyezési sorszámok szerint lehet, amelyek az adott versenyzési szakaszban, több forduló esetén összeadódnak. Az összevont területek Felsőházában a leány csapatok, illetve a fiú/vegyes csapatok külön csoportokban szerepelnek.
- U11 leány és fiú, U12 budapesti terület: A fiú és vegyes csapatok pontszámítása együtt, a lány csapatok pontszámítása külön történik. A pontszerzéses szakasz felsőházába az U12-es leány csapatoknál a 9. és a 10. régió összevonásra kerülnek. Az alapszakaszban a 10. régió 1. helyezett csapata a B csoportba, a 2. helyezett a C csoportba a 3. helyezett a D csoportba kerül besorolásra.
 - 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 fordulóknak az egymás elleni lejátszott mérkőzések eredménye(i) dönt(enek).
 - Amennyiben játszottak a csapatok a pontszerzés előtti fordulóknak az egymás elleni 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 kosárányára 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 két (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. A terület azon csapatai számára, akik a Régiós Jamboree-ba nem kerültek be, a területen kerül megrendezésre a 8. forduló.

Helyezések eldöntése a csoporton belül:

1. Több szerzett pont.
2. Egymás elleni eredmény.
3. Összes mérkőzés kosáráránya

Egyéb esetekben a 2. számú melléklet szerint kell a helyezéket eldönteni.

10.5 Kenguru bajnokság, Szakmai tornák:

- a. Az MKOSZ az U11-es korosztályban az Országos Jamboreek mellett a különböző területek legjobb 16 fiú és 16 leány csapatának szakmai tornákat rendez.
- b. A szakmai tornák helyszíneit, csoportbeosztásait és a lebonyolításait a Versenyiroda teszi közzé.
- c. Résztvevők:

Május/júniusi szakmai tornák [Négy (4) helyszínen, helyszínenként négy (4) csapattal]:

Fiú bajnokság:

- Nyugati jamboree: Négy (4) csapat.
- Keleti jamboree: Négy (4) csapat.
- Az észak-nyugati jamboree győztes csapata.
- A dél-nyugati jamboree győztes csapata.
- Az észak-keleti jamboree győztes csapata.
- A dél-keleti jamboree győztes csapata.
- A Közép régió pontszerző szakaszában első két (2) helyen végzett csapat.
- A Közép régiós keresztjátékok két (2) győztes csapata.

Leány bajnokság:

- Nyugati jamboree: Négy (4) csapat.
- Keleti jamboree: Négy (4) csapat
- Az észak-nyugati jamboree győztes csapata.
- A dél-nyugati jamboree győztes csapata.
- Az észak-keleti jamboree győztes csapata.
- A dél-keleti jamboree győztes csapata.
- A Közép jamboree első két (2) helyezett csapata.
- A Közép régió pontszerző szakaszában első két (2) helyen végzett csapat.

10.6 Kenguru bajnokság, Országos Jamboree résztvevői:

- a. Az Országos Jamboree fiú és leány kategóriában további 16-16 csapat részvételével kerül megrendezésre. A vegyes csapatok a fiú Jamboreen vehetnek részt.
- b. Az Országos Jamboree résztvevői: Az Országos Jamboree-ra a pontszerző szakaszban a sportszervezetek összes csapatának elért pontjait összegezve – nem számítva a Szakmai tornákon résztvevő csapatok eredményeit – a 16 legeredményesebb sportszervezet kerül meghívásra. A Jamboree-n olyan játékos nem vehet részt, aki a Szakmai tornán szerepelt!

10.7 Gyermekek bajnokság, Szakmai tornák:

Az MKOSZ meghívásos alapon jelöli ki a résztvevő csapatokat. (4 helyszínen, helyszínenként 4 csapattal)

10.8 Gyermekek bajnokság „A” és „B” döntő

Az MKOSZ a korosztály legjobb nyolc (8) csapatának „A” döntőt, míg a következő nyolc (8) csapatnak „B” döntőt szervez.

- a. Az „A” döntőn résztvevő csapatok: A felsőházi csoportok első (1) helyezettjei, a 9. régió első három (3) helyezettje, illetve a 9. régió 4. helyezettje és a 10. régió győztesének keresztjátékának győztese. (8 csapat)
- b. A „B” döntőn résztvevő csapatok: A felsőházi csoportok 2-3. helyezettjei, illetve, a 9. régió 4. helyezettje és a 10. régió győztesének keresztjátékának vesztese. (9 csapat)
- c. A döntők lebonyolítását a 6. számú melléklet tartalmazza.

11. SZABÁLYOK

11.1 Kenguru és Gyermekek 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 mez színe azonos.
- b. Időkérés: Negyedenként és a hosszabbításonként is egy (1) időkérsési 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 játékosjogosultsággal, 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 játékosjogosultsággal 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. Védőtérfele visszajutott labda (visszajátszás): U11: 5. fordulójától alkalmazandó.
- i. Védőtérfelel elkövetett szabálysértés után járó bedobás végrehajtásánál nem kell a labdát kezelni a játékvezetőkkel.
- Kivétel (ekkor a játékvezetőnek kezelnie kell a labdát):
- a negyedik negyed utolsó két percében,
 - minden hosszabbítás utolsó két percében,
 - ha a bedobás előtt a játékvezetők cserét engedélyeztek,
 - ha a bedobás előtt a játékvezetők időkérést engedélyeztek.

Megjegyzés:

A személyi hibák és a technikai hibák után járó bedobás végrehajtásánál a játékvezetőknek minden esetben kezelni kell a labdát.

A Nemzetközi kosárlabda játékszabályok utolsó 2:00 percre vonatkozó rendelkezései érvényesek.

1. Amennyiben a szabálysértést elkövető csapat játékosa késlelteti a bedobást (Delay of the Game – DOG) azzal, hogy nem adja át az ellenfél rendelkezésre a labdát, vagy másik irányba passzolja, gurítja vagy rádobja a gyűrűre, akkor a játékost figyelmeztetni kell. Ez a figyelmeztetés a teljes csapatra vonatkozik, és a következő ilyen esetben az elkövető játékos ellen saját jogú technikai hibát kell ítélni. A figyelmeztetés tényéről a figyelmeztetett csapat kispadjához legközelebb lévő játékvezetőnek értesítenie kell a vétkes csapat vezetőedzőjét.
 2. Ha a játékos nem megközelítőleg (1-2 lépés) ugyanarról a helyről dobja be a labdát, ahonnan a szabályok szerint a bedobást el kellene végeznie, akkor a bedobást meg kell ismételtetni a labda kezelésével.
 3. Ha a bedobást végző játékos láthatóan rossz irányba indul el a labdát bedobni, a játékvezetőnek sípolnia kell, és meg kell mutatnia a bedobás helyét (továbbra is a labda kezelése nélkül).
- j. Csapathibák: U11-es korosztályban nem alkalmazandó.
- k. „Az utolsó két percre vonatkozó szabály: A Kenguru bajnokságban a mérkőzés 39. és 40. percében (a negyedik negyed 9-10. percében) és a hosszabbítás(ok) utolsó két percében minden elkövetett védő személyi hiba után két büntetődobást kell végrehajtani.
- l. Büntetődobások: Ha a büntetődobást végrehajtó játékos a dobás lendületétől – de jól érzékelhetően nem szándékosan – ráugrik a büntetővonalra, a dobás érvényes.
- m. Büntetővonal:
- Kenguru bajnokság:

Büntetővonal: A büntetővonalnak a palánk síkjától 2,8 méterre van távolabbi, 2,75 méterre a közelebbi széle.

- Gyermekek bajnokság:

Büntetővonal: A büntetővonalnak a palánk síkjától 4 méterre van a távolabbi, 3,95 méterre a közelebbi széle.

n. 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.

o. Mezőnykosár: A Kenguru bajnokságban a szigorított területen kívülről dobott kosár értéke három pont, ha a dobó játékos semmilyen testrészével sem érinti a szigorított területet a dobómozdulatának befejezéséig.

Magyarázat: A szigorított terület részei a szigorított területet határoló vonalak az alapvonal kivételével. Ha a játékos a levegőből végrehajtott dobás után, leérkezéskor bármely testrészével a szigorított területet határoló vonalakat vagy a szigorított területet érinti, akkor a kosár két pontot ér. Ha álló helyből hajtja végre a dobást, amíg a labda el nem hagyja a kezét, addig nem érintheti semmilyen testrészével sem a szigorított területet határoló vonalakat vagy a szigorított területet, mert abban az esetben a sikeres dobása két pontot ér. Az U12-es bajnokságban a Nemzetközi kosárlabda játékszabályok előírásai érvényesek a hárompontos dobásra.

p. Játékidő és időmérő:

Kenguru bajnokság: 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. Ez alól kivétel képeznek azok a mérkőzések, ahol az adott időszakban 20 pont feletti különbség van a csapatok között. Ebben az esetben továbbra is futóórával kell az időt mérni.
- Minden további esetben futóóra van.
- A félidei szünet – a büntetődobások után – 5 perc.

Gyermekek bajnokság: A játékidő 4x8 perc.

- A Nemzetközi Kosárlabda Játékszabályoknak megfelelően történik az időmérés. A félidei szünet – a büntetődobások után – öt (5) perc.

q. 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 játék helyzetben, melyről a fentebb feltüntetett módosítások külön nem rendelkeznek.
- r. A Kenguru és a Gyermekek bajnokságokban kötelező a „VÉDEKEZÉSI ÉS TÁMADÁSI SZABÁLYOK - U11, U12” című előírások betartása. (3. számú melléklet)
- s. Gyűrűmagasság (Kenguru bajnokság): 2,60 méter.

12. EREDMÉNYKÖZLÉS, INFORMÁCIÓ

- 12.1 Az Alapszakasz, Felsőház és Régiós Jamboreek mérkőzésein a VB elnök, a Szakmai tornákon és Országos Jamboree-kon 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 Gyermekek bajnokságok mérkőzésein kötelező az MKOSZ által rendszeresített Digitális Jegyzőkönyv használata.
- 14.2 A Kenguru és Gyermekek bajnokságok mérkőzésein csak azok az edzők működhetnek, akik rendelkeznek a 2024/2025-es bajnoki évre érvényes Edzői Működési Engedéllyel.
- 14.3 A Kenguru és a Gyermekek 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 a Gyermekek bajnokságok mérkőzéseit a játékvezetők két (2) játékvezető rendszerben vezetik, amelyre a területileg illetékes megyei (fővárosi) játékvezetői bizottság jelöli ki őket.
- 14.5 A Kenguru és a Gyermekek 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 Gyermekek Bajnokság mérkőzéseit a FIBA által minősített 5-ös méretű, MOLTEN bőrlabdákkal lehet játszani.
- 14.8 A Kenguru és Gyermekek 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 2024/2025. tartalmazza.

- 14.9 A Kenguru és Gyermekek bajnokságok 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, az Országos Jamboree és a Szakmai Tornák esetén.
 - c. A videó felvételek a jegyzőasztallal szemről, a pálya felezővonalának meghosszabbítása közeléből a nézőtérrel készíthetők. Nézőtér hiányában sem fogadható el megfelelőnek az alapvonalak mögötti síkból vagy a felező vonal 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. A mérkőzés résztvevői számára - kérés esetén - haladéktalanul hozzáférést kell biztosítani a felvételhez.
 - 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: Középszakas, felsőház lebonyolítása, régiós Jamboree (U12)
5. számú melléklet: Területek, Régiók felosztása (U11, U12), Jamboreek (U11)
6. számú melléklet: Az U12-es bajnokság döntőinek lebonyolítási rendje

1. SZÁMÚ MELLÉKLET

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

Az U11, Kenguru, illetve az U12, Gyermekek 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:

U12: A csapat tagjai 2013-as születésűek, egy vagy több éve kosaraznak, technikai tudásuk a korosztályban magas szintű.

U11: A csapat tagjai 2014-es születésűek, egy vagy több éve kosaraznak, technikai tudásuk a korosztályban magas szintű.

4-es tudásszint:

U12: A csapat tagjai nagyobb részben 2013-as születésűek, egy vagy több éve kosaraznak, technikai tudásuk a korosztályban jó szintűnek mondható.

U11: A csapat tagjai nagyobb részben 2014-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 játékosal jelenik meg, az alábbiak szerint kell eljárni.

- a. Ha egy csapat kenguru bajnokságban 4-7, gyermek bajnokságban 5-9 fő játékosal érkezik egy mérkőzésre, akkor a mérkőzést le kell játszani, de a csapat 2-0 arányban elveszíti a mérkőzést és a kiállításért járó pontot sem kapja meg. A csapat a negyedenkénti játékjogosultsági megkötés alól mentesül, de minden helyszínen lévő játékosnak legalább egy negyedet játszania kell mindkét félidőben.
- b. Ha mindkét csapat kenguru bajnokságban 4-7, gyermek bajnokságban 5-9 fő játékosal érkezik egy mérkőzésre, akkor a mérkőzést le kell játszani, de a csapatok 0-0 arányban elveszítik a mérkőzést és a kiállításért járó pontot sem kapják meg. A csapat a negyedenkénti játékjogosultsági megkötés alól mentesül, de minden helyszínen lévő játékosnak legalább egy negyedet játszania kell mindkét félidőben. A torna és a bajnokság további lebonyolítása szempontjából az a csapat számít „nyertesnek”, amelyik több játékosal 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 (3) alkalommal nem áll ki (20:0), akkor a csapatot a versenyből ki kell zárni.

VÉDEKEZÉSI ÉS TÁMADÁSI SZABÁLYOK - U11, U12

Védekezésre vonatkozó szabályok:

- A mérkőzések teljes ideje alatt az emberfogásos védekezés kötelező!
- A csapdázás alkalmazása a pálya egyik pontján sem megengedett.
- A területvédekezés egyetlen formája sem megengedett.
- A besegítő védekezés megengedett, minden irányból, a pálya bármely területén.

Emberfogás:

Rendezett védekezés esetén a támadó és védő játékos pároknak alapvetően felismerhetők kell, hogy legyenek.

Védőtávolság:

Labdás támadó játékos védeése védő térfélen

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

Területvédekezés:

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

Büntetés:

A védekezési szabályok megsértése esetén első alkalommal a csapatot az edzője útján figyelmeztetni kell, majd a további esetekben a vétkes csapat ellen egy (1) büntető dobást kell ítélni, melyet az ellenfél csapat – edzője által kijelölt – bármelyik játékosa végezhet el. A büntetést végre kell hajtani, a jegyzőkönyvbe azt be kell jegyezni. A büntetődobás után az a csapat végezheti el a bedobást, amelyik a védekezési szabályok megsértése miatti büntetődobás megítélésének pillanatában birtokolta a labdát vagy jogosult volt rá. A bedobást ahhoz legközelebbi helyről kell elvégezni, ahol a labda volt, amikor a védekezési szabályok megsértése miatti büntetődobást ítélték és a támadó időt 14 másodpercre kell állítani (U12-es bajnokságban). Amennyiben egy csapatot az adott mérkőzésen több, mint három (3) alkalommal a védekezési szabályok megszegése miatt szankcionálják az esetről a VB elnöknek jelentést kell tennie. A jelentés alapján a vétkes sportszervezet a Díjfizetési szabályzat 2024/2025-ben 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.

Büntetés

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

A támadásra vonatkozó szabályok megsértésének megítélése a játékvezetők feladata.

Felsőház (U12)

Vidék: Felsőház, régiós szint (5-8. forduló)

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

Az összekapcsolódó területek:

1-2. régió

3-7. régió

4-5. régió

6-8. régió

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 fordulás csapatszámokat kell vizsgálni, ennek egyezősége esetén a negyedik fordulás 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 fordulója az alábbiak szerint kerül kialakítása:

„A” csoport

AA1

AA2

AB1

„B” csoport

AB2

AA3

AB3

„C” csoport

AA4

AA5

AB4

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

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

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

U12-ES ORSZÁGOS DÖNTŐK

„A” DÖNTŐ

A Döntő csoportbeosztása az alábbiak szerint történik:

„A” csoport		„B” csoport
1-2. régió 1	1.	3-7. régió 1
BP1	2.	BP2
BP4 – 10. régió 1. keresztjáték győztese	3.	BP3
4-5. régió 1	4.	6-8. régió 1

A Döntő lebonyolítási időrendje a következő:

I. NAP	10:00	B2-B3	
	11:30	B1-B4	
	13:00	A1-A4	
	14:30	A2-A3	
	16:00	Ünnepélyes megnyitó	
	16:30	B2-B4	
	18:00	B3-B1	
II. NAP	10:00	A3-A1	
	11:30	A2-A4	
	13:00	B4-B3	
	14:30	B1-B2	
	16:00	A4-A3	
	17:30	A1-A2	
III. NAP	10:00	B III. – A IV.	E
	11:30	A III. – B IV.	F
	13:00	B I. – A II.	G
	14:30	A I. – B II.	H
IV. NAP	10:00	E vesztes – F vesztes	7. helyért
	11:30	E győztes – F győztes	5. helyért
	13:00	G vesztes – H vesztes	3. helyért
	14:30	G győztes – H győztes	1. helyért

„B” DÖNTŐ

A Döntő besorolása sorsolással történik.

A Döntő lebonyolítási időrendje a következő:

I. NAP	9:00	A1 – A2	A csoport
	10:30	B1 – B2	
	12:00	C1 – C2	
	13:30	A2 – A3	B csoport
	15:00	B2 – B3	
	16:30	C2 - C3	
II. NAP	9:00	A3 – A1	C csoport
	10:30	B3 – B1	
	12:00	C3 – C1	
	13:30	AIII. – BIII.	15-17. helyért
	15:00	BIII. - CIII.	
	16:30	CIII. – AIII.	
III. NAP	9:00	AII. – BII.	12-14. helyért
	10:30	BII. - CII.	
	12:00	AII. – BII.	
	13:30	AI. - BI.	9-11. helyért
	15:00	BI. – CI.	
	16:30	CI. – AI.	