

**MAGYARORSZÁG**

**KOSÁRPALÁNTA BAJNOKSÁGÁNAK**

**VERSENYKIÍRÁSA**

**2017/2018.**



**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](mailto:MKOSZ@HUNBASKET.HU)**  
**INTERNET HONLAP: [HTTP://WWW.KOSARSPORT.HU](http://www.kosarsport.hu)**

**MEGTÁRGYALTA ÉS ELFOGADTA AZ MKOSZ ELNÖKSÉGE 2017. JÚNIUS 15.**  
**KIADVA: 2017. JÚNIUS 15.**

## **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 felhatalmazták.
- 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 2017/2018. 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 2011. július 1-én és utána született sportolók a bajnokságban nem szerepelhetnek.
- 6.2 A Kosárpalánta Bajnokság felső korhatára: A bajnokságban a 2007. június 30-án és előtte született sportolók a bajnokságban 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.

## **7. JÁTEKOSOK SZEREPELTETÉSE**

- 7.1 A csapatok a Kosárpalánta Versenyeken minimum nyolc fővel kell, hogy szerepeljenek.
- 7.2 Egy csapatban minden olyan játékos szerepeltethető, aki szerepel csapatának az MKOSZ által kiadott 2017/2018. 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.
- 7.3 A játékgengedély kiadási határideje: a 2. fordulót megelőző második munkanap 12.00 óra. Ezt követően csoportos játékgengedély nem adható ki.

## **8. NEVEZÉS**

- 8.1 A Kosárpalánta Bajnokság első fordulójától történő versenyzés nevezési határideje: 2017. október 8. vasárnap.
- 8.2 A bajnokságra nevezni a versenyzési időszakban is lehet a második forduló végéig. Az utólagos nevezést az MKOSZ-nek engedélyezni kell.
- 8.3 Nevezni az MKOSZ által kialakított elektronikus bajnoki nevezési rendszerben kell.
- 8.4 A bajnokság részvételi díját az MKOSZ Díjfizetési szabályzat 2017/2018. alapján kell megfizetni, legkésőbb a bajnokságba benevező sportszervezetre vonatkozó nevezési határidőig.
- 8.5 A nevező csapat magára nézve kötelezően elfogadja az MKOSZ szabályzatait és jelen Versenykiírását.

## **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 terebben kell megrendezni.
- 10.2 A 2017/2018-as bajnoki évben 3 területi verseny és 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 Területi versenyek:

Az MKOSZ Versenyiroda a nevezési határidőt követően 2017. október 30-ig elvégzi a területi csoportok beosztását. A területi versenyek mindhárom 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 két korosztály, minimum 3-3 csapatának részvételével indulhat.

- 10.4 Országos Jamboree

Országos Jamboree kelet és nyugat Magyarországon is megrendezésre kerül. Az országos Jamboree rendezvényen minden a Területi versenyeken szerepelt csapat részt vehet.

## **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 a résztvevő sportolók minden esetben csak a saját csapataikban versenyeznek.
- a. Egy a Területi versenyen résztvevő csapat létszáma minimum 7, maximum 12 fő lehet.

- 11.4 A Kosárpalánta Bajnokság Országos Jamboree versenyén a résztvevő sportolók egyforma létszámú vegyes csapatokba kerülnek beosztásra.
- a. Egy Jamboree versenyecsapat létszáma minimum 7 fő, maximum 12 fő lehet.
- 11.5 Az első osztályos sportolók versenyfeladatai:
- a. Váltóverseny gyakorlat labda nélkül (torna, judo, atlétika elemek beépítve)
- b. Váltóverseny gyakorlat labdával (torna és atlétika elemek beépítve)
- c. Váltóverseny gyakorlat labdás ügyességi feladatokkal felépítve
- d. Gyorsasági csapatverseny
- e. Labdás ügyességi feladat
- 11.6 A második osztályos sportolók versenyfeladatai:
- a. Váltóverseny gyakorlat labda nélkül (torna, judo, atlétika elemek beépítve)
- b. Váltóverseny gyakorlat labdával (torna és atlétika elemek beépítve)
- c. Váltóverseny gyakorlat labdás ügyességi feladatokkal felépítve
- d. Gyorsasági csapatverseny
- e. Labdás ügyességi feladat 1.
- f. Labdás ügyességi feladat 2.
- 11.7 A harmadik osztályos sportolók versenyfeladatai
- a. Váltóverseny gyakorlat labda nélkül (torna, judo, atlétika elemek beépítve)
- b. Váltóverseny gyakorlat labdával (torna és atlétika elemek beépítve)
- c. Váltóverseny gyakorlat labdás ügyességi feladatokkal felépítve
- d. Gyorsasági csapatverseny
- e. Labdás ügyességi feladat 1.
- f. Labdás ügyességi feladat 2.
- g. Labdás ügyességi feladat 3.
- 11.8 A negyedik osztályos sportolók versenyfeladatai
- a. Váltóverseny gyakorlat labda nélkül (torna, judo, atlétika elemek beépítve)
- b. Váltóverseny gyakorlat labdával (torna és atlétika elemek beépítve)
- c. Váltóverseny gyakorlat labdás ügyességi feladatokkal felépítve
- d. Gyorsasági csapatverseny
- e. Labdás ügyességi feladat 1.
- f. Labdás ügyességi feladat 2.
- g. Labdás ügyességi feladat 3.
- h. Labdás ügyességi feladat 4.
- A részletes versenyfeladatokról az MKOSZ és a Kosárpalánta program vezetése később határoz.
- 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 megadott időn belül legtöbb ismétlés végrehajtása. Az ügyességi feladatokat egyénileg végzik a sportolók, a csapatok teljes elvégzett ismétlésszáma adja meg a csapatok közötti sorrendet.

- 11.11 A verseny minden feladatáért pontot kapnak a csapatok. Az első helyzet annyi pontot kap, ahány csapat indult a versenyen, minden további helyezett egy ponttal kevesebbet
- 11.12 A végső sorrendet a csapat által elért pontok száma határozza meg.

## **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.kosarsport.hu](http://www.kosarsport.hu) és [www.kosarpalanta.hu](http://www.kosarpalanta.hu)

## **13. ÓVÁS, FELLEBBEZÉS**

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

## **14. EGYÉB RENDELKEZÉSEK**

- 14.1 A Kosárpálánta bajnokság versenyein csak azok a pedagógusok vagy edzők működhetnek, akik rendelkeznek Kosárpálánta program oktatói vagy edzői végzettséggel.
- 14.2 Az edzői végzettséggel nem rendelkező pedagógusok számára akkreditált Kosárpálánta képzésen megszerzett „Kosárpálánta oktató” végzettség szükséges. A korábbi edzői végzettséggel rendelkezők számára Kosárpálánta e-learning képzésen megszerezhető „Kosárpálánta edző” végzettség szükséges.
- 14.3 A Kosárpálánta bajnokság versenyein VB elnökök működnek, amelyre a Kosárpálánta Program vezetősége és a területileg illetékes megyei (fővárosi) szervezet jelöli ki őket.
- 14.4 A résztvevő csapatok minden versenyre kötelesek az MKOSZ által rendszeresített csapatnévsort készíteni, melynek tartalmaznia kell a csapatvezető, az edző valamint a játékosok nevét, melyet a verseny rendezőjének a verseny előtt át kell adni.
- 14.5 Minden olyan esetben, melyről ezen Versenykiírás, illetve az MKOSZ Versenyszabályok nem rendelkeznek, az MKOSZ Elnöksége, ill. Versenybizottsága dönt.