

MAGYAR KOSÁRLABDÁZÓK ORSZÁGOS SZÖVETSÉGE

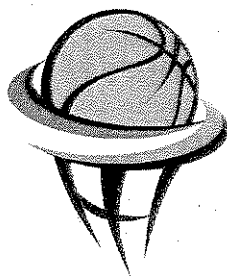
Kenguru és Gyermek Kupa

Versenykiírás

2011/2012.

MEGTÁRGYALTA ÉS ELFOGADTA AZ MKOSZ ELNÖKSÉGE

2011.



1. A verseny célja: 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.
2. A verseny támogatója: Nemzeti Sport Intézet - nevelési és Sportszolgáltató Intézet Utánpótlás-nevelési Igazgatóság Sport XXI. Program
3. Versenyrendező: Magyar Kosárlabdázók Országos Szövetsége
Az MKOSZ gyakorol minden olyan jogkört a csapatok, játékosok és a kupában közreműködő valamennyi személy felett, amelyre a jogszabályok, az MKOSZ szabályzatai, valamint a Versenykiírás felhatalmazzák.
Cím:
Magyar Kosárlabdázók Országos Szövetsége
1146 Budapest, Istvánmezei út 1-3.
Posta cím: 1442 Budapest, Pf. 116.
Telefon: (1) 460-6825 vagy
(1) 460-6800/6312
Fax: (1) 252-3296
E-mail: minikosar@hunbasket.hu
Adószám: 19012504-2-42
Bankszámla szám: 10300002-20316431-00003285 [MKB BANK]
4. A versenyek ideje: 2011. július 1. – 2012. június 30.
 - 4.1. A verseny kezdete: 2011. október 1.
 - 4.2. A verseny befejezése: 2012. június 19.
5. A verseny résztvevői, játékjogosultság.
 - 5.1. A csapatok száma: Szervezési területenként minimum 9 csapat.
 - 5.2. Versenyen részt vehetnek: Iskolák, DSE-k, DSK-k, sportiskolák, sportegyesületek és egyéb szerveződésű csapatok.
 - 5.3. Egy sportszervezet, egy korosztály versenyére több csapattal is nevezhet.
 - 5.4. A csapatok neme: fiú, lány és vegyes csapatok
 - 5.5. Korosztályok:
 - 5.5.1. Kenguru (U-11): 2001. január 1-én és utána születettek.

5.5.2. Gyermekek (U-12): 2000. január 1-én és utána születettek.

5.6. A csapatok a Kenguru és a Gyermekek Kupában minden mérkőzésén 12 fővel szerepelhetnek, de a mérkőzéseken legalább 10 játékosra kész játékosnak jelen kell lennie.

5.7. Minden játékos annak a csapatnak a tagja, amelyikben az első alkalommal neve a hivatalos jegyzőkönyvbe bekerült. Indokolt esetben (pl.: költözés) átigazolásra a területileg illetékes Versenyszervező adhat engedélyt.

Az alapszakaszban csapatok összevonására, a csapatok közötti átjátszásra nincs lehetőség.

5.7.1. A Gyermekek Kupában az Országos Jamboree-ra csak az azonos sportszervezetben belül van lehetőség a Kupában versenyeztetett csapatok közötti összevonásra.

5.7.2. A Kenguru Kupában az Országos Jamboree-n sincs lehetőség a csapatok összevonására.

5.8. Igazolás: Egyesületi tagsági könyvvel vagy csapatlistával (2. számú melléklet), mely tartalmazza a játékos nevét, születési idejét és helyét, anyja nevét, és egyéb adatokat, valamint sport- vagy iskolaorvosi igazolását.

6. A csapatok nevezése

6.1. A Kenguru és Gyermekek Kupára nevező csapataiknak 2011. szeptember 24-ig kell elküldeniük a kitöltött nevezési lapjaikat (1. számú melléklet), a kijelölt területi szervezőknek és az MKOSZ-nek. Csapatlista (lásd: 2. számú melléklet) és a csapatlistán szereplő játékosról digitális kép megküldése szükséges a területi szervezőnek a jelentkezést követő 40 napon belül.

6.2. A nevező csapat magára nézve kötelezően elfogadja az MKOSZ szabályzatait és jelen versenykiírást.

6.3. Nevezési díj nincs. Részvételi díj: 72.000,-Ft csapatonként (9000,-Ft/forduló)

6.4.3. Befizetés: Egy összegben az első, vagy két részletben az első és a negyedik forduló előtt a versenyzési területen kijelölt szervezetnek. Fizetés módja: készpénz vagy átutalás.

6.5. Költségek:

6.5.1. A területi versenyeken a csapatokat a részvételi díjon felül a tornák helyszínére utazás költségei terhelik.

6.5.2. Az Országos Jamboree-ra bekerült csapatokat az utazási költségek, valamint 50000,- Ft + ÁFA részvételi költség megfizetése terheli.

7. A versenyek lebonyolítása és helyszínei:
 - 7.1. A területi versenyeket az MKOSZ és a NSI által megbízott szakemberek szervezik és bonyolítják.
 - 7.2. A versenyek területi elvek szerint; az MKOSZ vagy a területileg illetékes Kosárlabda Szövetség által hitelesített termekben zajlanak.
 - 7.3. Az Országos Jamboree-k 2012. 03. 31-ig kijelölendő helyszíneken és időpontokon kerülnek megrendezésre.
8. Mérkőzés időpontok: A Területi szakaszok lebonyolítását az MKOSZ nevében a Területi szervezők végzik.
9. Szabályok: A korosztályra érvényes Verseny- és játékszabályok szerint. (3/a, 3/b és 4. számú melléklet)
10. Lebonyolítás
 - 10.1. Alapszakasz:
 - 10.1.1. Október 1- május 6 (8 forduló).

(Versenynaptár 5. számú melléklet). Ettől eltérni csak főszervezői engedéllyel lehet, mely vis major esetre (időjárási viszontagságok, megyei járvány) vonatkozik.

Az alapszakasz mérkőzéseit a területi csoportokban rendezik a csapatoknak.

Egy-egy csoportba - a nevezett csapatok számától függően - három vagy négy csapat kerül. Havonta egy forduló kerül megrendezésre tornarendszerben, körmérkőzéssel.

Az alapszakasz nyolc fordulóból áll.

1-3 forduló 2011. október - december

4-8. forduló 2012. január - május
 - 10.1.2. Kenguru Kupában területi elv alapján sorsolással, míg a Gyermek Kupában az első forduló csoportbeosztása területi és erőssorrend elv szerint történik. A második fordulóban a csoportbeosztás az első forduló erőssorrendje határozza meg.

A továbbiakban: a tornák csoportgyőztesei az eggyel magasabb, az utolsó helyezettek az alacsonyabb csoportba kerülnek. (A lebonyolítás célja annak biztosítása, hogy az azonos képzettségű versenyzők tudásszintjüknek megfelelő ellenfelet kapjanak, meghagyva a fejlődés lehetőségét is.)

10.1.3. Az alapszakasz végeredménye:

Kenguru Kupában: az utolsó öt fordulóban szerzett helyezési számok összege. A csoportokból a legalacsonyabb pontszámmal rendelkező fiú (vegyes), illetve lány csapat jut az Országos Jamboree-ra, melynek feltételét képezi a csapat 1-8 fordulón való megjelenése (kivéve: vis major) és a részvételi díj határidőre történő befizetése.

A fiú és vegyes csapatok pontszámítása együtt, a lány csapatok pontszámítása külön történik. Amennyiben az utolsó forduló után a helyezési számok összege megegyezik, akkor végső sorrend dönt (az előbbre álló csapat végez összesítésben is előrébb).

Gyermek Kupában: a 3., 4., 5., 6., 7 fordulóban szerzett helyezési számok összege alapján a csoportokból a 2, 3 (kivéve: Budapest) legalacsonyabb pontszámmal rendelkező fiú (vegyes), illetve lány csapat jut a Régió Jamboree-ra, melynek feltételét képezi a csapat 1-7 fordulón való megjelenése (kivéve: vis major) és a részvételi díj határidőre történő befizetése.

A fiú és vegyes csapatok pontszámítása együtt, a lány csapatok pontszámítása külön történik. Amennyiben a 7. forduló után a helyezési számok összege az 1-2-(3). helyezett esetében megegyezik, akkor az eddigi végső sorrend dönt (az előbbre álló csapat végez összesítésben is előrébb).

Régió Jamboree-ra a terület 1-2-(3). (kivéve: Budapest) helyezett fiú (ill. vegyes), valamint lány csapata jut be, míg az Országos Jamboree-ra a Régió Jamboree 1-3. helyezett csapata.

A terület azon csapatai számára, akik a Régió Jamboree-ra nem kerültek be, a területen megrendezésére kerül a 8. forduló.

Gyermek Kupa terület végső sorrendje: 6. számú melléklet

10.2. Országos Jamboree

Az Országos Jamboree-n részt vehet Gyermek Kupában a Régió Jamboree 1-3. helyezett csapata illetve Kenguru Kupában minden terület győztes csapata, valamint az MKOSZ által meghívott „szabadkártyás” csapatok. Szabadkártyát csak a bejutott csapatok mögött közvetlenül végző, illetve a rendező terület csapatai kaphatnak.

Fiú és vegyes, illetve lány csapatok számára központi torna kerül megrendezésre, 12-16 csapat részvételével.

Az Országos Jamboree külön versenykiírás alapján kerül megrendezésére.

11. A mérkőzéseken kötelező a következők betartása:
 - 11.1. A résztvevő csapatok kötelesek csapatnévsort készíteni, melynek tartalmaznia kell a csapatvezető, az edző, valamint a játékosok nevét (mezszámmal).
(lásd: 2. számú melléklet)
 - 11.2. A Kenguru és Gyermek Kupa mérkőzéseket a FIBA által minősített bőrlabdákkal lehet játszani. Az Országos Jamboree-n Tornáján 5-ös méretű Molten labda használata kötelező!
 - 11.3. A játékosok öltözéke
A játékosok öltözékének meg kell felelnie az érvényes Kosárlabda Verseny-, és Játékszabályokban rögzítetteknek. Minden mérkőzésen a kiírás szerint elől álló csapatnak kell világos színű (lehetőleg fehér), a kiírás szerint hátul álló csapatnak pedig sötét színű mezt viselnie. Amennyiben a két csapat megállapodik, felcserélhetik a mezek színét.
 - 11.4. A Kenguru és Gyermek Kupa mérkőzésein a csapatok 4-től 99-ig felfelé terjedő mezszámokat használhatnak.
12. Díjazás:
 - 12.1. A Területi alapszakasz lány és fiú első három helyezett csapata oklevél és kupa, további csapatai oklevél díjazásban részesülnek.
 - 12.2. Az Országos Jamboree 1-3. helyezettjei kupa és érem, további helyezettjei oklevél díjazásban részesülnek. Különdíjat kapnak az ALL STAR csapat tagjai, valamint a csapatok legjobbjai.
13. Eredményközlés, információ:
Az alapszakaszban a területi szervezők, az Országos Jamboree-n a rendező feladata az MKOSZ és a résztvevő csapatok tájékoztatása.
Információ: www.hunbasket.hu
14. Óvás, fellebbezés:
Nincs. Minden vitás kérdésben a mérkőzések helyszínén jelen lévő hivatalos versenybírói tag dönt a „Szabályok” értelmében. Döntése ellen fellebbezésnek helye nincs.

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

Melléletek:

1. számú melléklet: Nevezési lap
2. számú melléklet: Csapatlista
3. számú melléklet: Játékszabályok
 - 3/a Kenguru (U11) játékszabályok
 - 3/b Gyermek (U12) játékszabályok
4. számú melléklet: Védekezési és támadási megkötések
5. számú melléklet: Versenynaptár 2011/2012
6. számú melléklet: Gyermek Kupa területi végső sorrend

**NEVEZÉSI LAP**

Versenykiírás 1. sz. melléklet

A csapat neve ¹ :			
A csapat neme ² :	fiú <input type="checkbox"/>	lány <input type="checkbox"/>	vegyes <input type="checkbox"/>
Nevezési korosztály:	U11 <input type="checkbox"/>	U12 <input type="checkbox"/>	
Sportszervezet neve:			
Székhelye:			
Számlacíme:			
Levelezési címe:			
Vezetékes telefonszáma:			
Fax száma:			
Kapcsolattartó neve:			
Mobilszáma:			
E-mail címe:			
Edző:			
Mobiltelefon:			
E-mail:			
Segédedző:			
Mobiltelefon:			
E-mail:			
Kíván-e csoportmérkőzést rendezni:	igen <input type="checkbox"/>	nem <input type="checkbox"/>	
Ha igen, sportlétesítmény megnevezése, címe:			
Ütközések:			

Nyilatkozat: Fent nevezett csapatunk az MKOSZ által kiírt versenykiírásban foglaltakat tudomásul veszi, jelen csapatunkat ennek tudatában nevezzük a versenyre.

Kijelentjük, hogy minden adatszolgáltatásért felelősséget vállalunk.

Amennyiben a nevezési lapon feltüntetett adatokban év közben változás áll be, az új adatokat az erre jogosult személy 8 napon belül írásban jelzi az illetékes területi szervezőnek.

Kérjük az összes adatszolgáltatási rublikák pontos kitöltését.



Kelt:

PH

.....
Nevezésre jogosult aláírása¹ Lehetőleg amerikai típusú magyar név² A megfelelőt bejelölni

Nemzetközi Kosárlabda Játékszabályok

KIVONAT

Kenguru Kupára vonatkozó
szabály módosításokkal

A Kenguru Kupa kosárlabda mérkőzéseket az alábbi szabályok szerint kell játszani. A Nemzetközi kosárlabda játékszabályok és hivatalos szabálymagyarázatok 2010 (FIBA: MKOSZ – Budapest, 2010) – továbbiakban – Szabálykönyv – előírásai érvényesek minden olyan játékhelyzetben, melyről az alábbi szabálykivonat külön nem rendelkezik.

További minden egyéb, kenguru mérkőzésekkel kapcsolatos, hivatalos előírást az adott versenyzési időszakra vonatkozó Versenykiírás tartalmaz.

Tartalomjegyzék

I. SZABÁLY A MÉRKŐZÉS

1. § Meghatározás

Módosítás**II. SZABÁLY A PÁLYA ÉS A FELSZERELÉSEK**

2. § A pálya és a vonalak méretei

3. § Felszerelések

Módosítás**III. SZABÁLY CSAPATOK**

4. § Csapatok

5. § Játékosok: Sérülés

6. § Csapatkapitány: kötelességek és hatáskörök

7. § Edzők: kötelességek és jogok

Módosítás**IV. SZABÁLY A JÁTÉK SZABÁLYOZÁSA**

8. § Játékidő, döntetlen állás és hosszabbítások

9. § Negyed, hosszabbítás vagy a mérkőzés kezdete és vége

10. § A labda játékhelyzetei

11. § A játékos és a játékvezető helyzete

12. § Feldobás és váltakozó labdabirtoklás.

13. § Hogyan játszanak a labdával

14. § A labda birtoklása

15. § Kosárradobó játékos

16. § Kosár: Mikor érvényes és értéke

17. § Bedobás

18. § Csapat terhére írt holtidő

19. § Csere

20. § A mérkőzés elvesztése feladással

21. § A mérkőzés elvesztése játékoshiány miatt

Módosítás

V. SZABÁLY SZABÁLYSÉRTÉSEK

- 22. § Szabálysértések
- 23. § Határvonalon kívüli játékos, határvonalon kívüli labda
- 24. § Labdavezetés
- 25. § Lépésszabály
- 26. § Három másodperc
- 27. § Szorosan védett játékos
- 28. § Nyolc másodperc
- 29. § Huszonnégy másodperc
- 30. § Védőtérfele visszajuttatott labda
- 31. § Labdaakadályozás és kosárakadályozás

Módosítás

VI. SZABÁLY HIBÁK

- 32. § Hibák
- 33. § Érintkezés
- 34. § Személyi hiba
- 35. § Kettős hiba
- 36. § Sportszerűtlen hiba
- 37. § Kizáró hiba
- 38. § Technikai hiba
- 39. § Verekedés

Kiegészítés

VII. SZABÁLY ÁLTALÁNOS RENDELKEZÉSEK

- 40. § A játékos által elkövetett öt hiba
- 41. § Csapathibák: büntetés
- 42. § Különleges helyzetek
- 43. § Büntetődobások
- 44. § Helyesbíthető tévedések

Módosítás

VIII. SZABÁLY JÁTÉKVEZETŐK, A JEGYZŐASZTAL HIVATALOS SZEMÉLYEI, A KOMISZÁR ÉS KÖTELESSÉGEIK

- 45. § Játékvezetők, a jegyzőasztal hivatalos személyei és a komiszár
- 46. § Első játékvezető: kötelességek és hatáskörök
- 47. § Játékvezetők: kötelességek és hatáskörök
- 48. § A jegyző és segítője: Kötelességeik
- 49. § Az időmérő: Kötelességei
- 50. § 24 mp-es készülék kezelője: Kötelességei

Módosítás

A JÁTÉKVEZETŐI KARJELZÉSEK

B A JEGYZŐKÖNYV

Módosítás

D A CSAPATOK HELYEZÉSE

Módosítás

Kenguru Kupa további szabályai és egyéb kiegészítései



I. SZABÁLY

A MÉRKŐZÉS

Szabálykönyv:

1. § Meghatározás

MÓDOSÍTÁS

A kenguru korosztályban azok a játékosok szerepelnek, akik a **verseny megkezdésének évében 10 évesek, vagy annál fiatalabbak.** (Játékosok szerepeltetése: lásd adott versenyzési időszakra vonatkozó Versenykiírás)

II. SZABÁLY

A PÁLYA ÉS A FELSZERELÉSEK

Szabálykönyv:

2. § A pálya és a vonalak méretei
3. § Felszerelések

MÓDOSÍTÁS

Vonalak

- Büntető: 4 méterre van az alapvonalától (nem 5,8 m-re).
- Nincs 3 pontos mezőnykosár.

Felszerelések

Palánk

Vízszintesen 1,2 m, függőlegesen 0,9 m. Felszerelése: a palánk az alapvonalától 1,8 méterre helyezkedik el úgy, hogy a gyűrű felső síkja 2,6 méterre van a talajtól. Az alapvonal mögött legalább 1,00 méter szabad helyet célszerű biztosítani.

Kosarak

A kosárnak, a gyűrű felső síkjának 2,60 méterre kell lennie a talajtól.

Labda

A labda gömbölyű, külső felületének anyaga bőrből, műanyagból vagy műbőrből készüljön. Kerületének 68 és 73 cm között, míg súlyának 450 és 500 gramm között kell lennie.

Fiba 5-ös méret.

Technikai felszerelés

- Kenguru Kupa hivatalos jegyzőkönyve

III. SZABÁLY

CSAPATOK

Szabálykönyv:

4. § Csapatok

- 5. § Játékosok: Sérülés
- 6. § Csapatkapitány: kötelességek és hatáskörök
- 7. § Edzők: kötelességek és jogok

MÓDOSÍTÁS

Játékosok, sérülés

- Csapatonként minden negyedben hat játékos rendelkezik játékos jogosultsággal
- Az első negyedben pályára lépett játékosok (5 vagy 6) a második negyedben nem szerepelhetnek.
- A harmadik negyedben tetszőleges (5 vagy 6) játékos játszhat.
- A negyedik negyedben nem szerepelhetnek azok a játékosok, akik a harmadikban pályára léptek.
- Ha olyan negyedben történik sérülés vagy kipontozódás, amelyben a csapatnak nincs cserelehetősége, az ellenfél edzője jelölje ki az érintet csapatból a pályára léptetendő játékost.
- Hosszabbítás esetén a csapat bármelyik játékos jogosultsággal rendelkező játékosa pályára léphet.

Öltözék

A mérkőzés csak a mezek hátulján feltüntetett számok esetén is lejátszható, de ajánlott a számokat elől is feltüntetni. Bármely egy vagy kétjegyű szám szerepelhet. Ajánlott a számokat a mezek elején is feltüntetni.

Edzők

Lásd: Védekezési és támadási alapelvek a Kenguru és Gyermek korosztályban – 2011

IV. SZABÁLY

A JÁTÉK SZABÁLYOZÁSA

Szabálykönyv:

- 8. § Játékidő, döntetlen állás és hosszabbítások
- 9. § Negyed, hosszabbítás vagy a mérkőzés kezdete és vége
- 10. § A labda játékhelyzetei
- 11. § A játékos és a játékvezető helyzete
- 12. § Feldobás és váltakozó labdabirtoklás
- 13. § Hogyan játszanak a labdával
- 14. § A labda birtoklása
- 15. § Kosárradobó játékos
- 16. § Kosár: Mikor érvényes és értéke
- 17. § Bedobás
- 18. § Csapat terhére írt holtidő
- 19. § Csere
- 20. § A mérkőzés elvesztése feladással
- 21. § A mérkőzés elvesztése játékos hiány miatt

MÓDOSÍTÁS

Játékidő

- A mérkőzés négy (4), egyenként tíz (10) perces negyedből áll.
- Kettő (2) perces szüneteket kell tartani az első és második, illetve a harmadik és negyedik negyed között, valamint minden hosszabbítás előtt.
- A félidők közti szünet tíz (10) perc.

Döntetlen

Ha a mérkőzés döntetlen eredménnyel végződik, a mérkőzést az a csapat nyeri, amelyik

1. a félidőben több büntetődobást értékesített

Ha ezt követően is egyenlő az eredmény, akkor:

2. 5 perc hosszabbítás következik
3. további 5 perces hosszabbítások mindaddig, amíg nincs győztes
4. a hosszabbításokban bármelyik játékos szerepelnek, akik még játékra jogosultak

Megjegyzés: „Utolsó két perc” szabály a hosszabbítás(ok)on belül is érvényes.

A csoportmérkőzések utáni pontegyenlőség esetén a Szabálykönyv rendelkezik.

Időkérés

- Negyedenként 1 időkerési lehetőség, hosszabbításokban is.

Csere

- A játékosok a negyeden belül szabadon cserélhetőek. (Az első negyedben pályára lépett játékosok - 5 vagy 6 - a második negyedben nem szerepelhetnek, illetve aki a harmadik negyedben pályára lép a negyedik negyedben nem szerepelhet.) Kivétel: lásd III. pont módosítás
- Ha az első vagy a harmadik negyedben nem cserélik be a 6. játékost, az a második, illetve a negyedik negyedre nem vihető át.
- Ha egy csapat 10 játékosal szerepel a mérkőzésen, akkor a negyedekben nincs lehetőség a cserére még sérülés vagy kipontozódás esetén sem.
- Ha egy csapat 11 játékosal szerepel a mérkőzésen, a félidőkben csak egy-egy negyedben van cserelehetősége.
- Cserélni bármikor lehet, ha a labda holt. A cserejátékos és az edző kérésére is, de a játékosnak is minden esetben oda kell mennie az asztalhoz, és szólnia kell a jegyzőnek.
- Cserélni érvényes mezőny kosár után lehet.

A mérkőzés elvesztése játékos hiány miatt: Hiányos létszámú csapat

- Ha az egyik csapat a minimális tíz főnél kevesebb játékosal jelenik meg, a mérkőzést le kell játszani. A mérkőzés végeredménye 20:0 a vétlen csapat javára.
- Ha mindkét csapat tíz főnél kevesebb játékosal jelenik meg a mérkőzést le kell játszani, az eredmény nem lesz hivatalos, mindkét csapat csak a kiállításért járó pontot kapja meg. A sorrendnél a forduló csoport kiírásai sorrendjét kell figyelembe venni.

- 22. § Szabálysértések
- 23. § Határvonalon kívüli játékos, határvonalon kívüli labda
- 24. § Labdavezetés
- 25. § Lépésszabály
- 26. § Három másodperc
- 27. § Szorosan védett játékos
- 28. § Nyolc másodperc
- 29. § Huszonnégy másodperc
- 30. § Védőtérfelre visszajuttatott labda
- 31. § Labdaakadályozás és kosárakadályozás

MÓDOSÍTÁS

3 másodperces szabály

Ebben a korosztályban nincs.

8 másodperces szabály

Ebben a korosztályban nincs.

24 másodperces szabály

Ebben a korosztályban nincs.

Védőtérfelre visszajuttatott labda (Visszajátszás)

A Kenguru Kupa 5. fordulójától lép életbe.

VI. SZABÁLY

HIBÁK

Szabálykönyv:

- 32. § Hibák
- 33. § Érintkezés
- 34. § Személyi hiba
- 35. § Kettős hiba
- 36. § Sportszerűtlen hiba
- 37. § Kizáró hiba
- 38. § Technikai hiba
- 39. § Verekedés

KIEGÉSZÍTÉS

Lásd: Védekezési és támadási megkötések a „Kenguru” és „Gyermek” korosztályban – 2011

Amennyiben a csapat mérkőzés befejezése előtt szabálytalanul hagyja el a játékteret, és ezzel nem fejezi a szabályok alapján a mérkőzést, az adott fordulón elért eredményét semmisnek kell tekinteni és a kiállításért járó pontot sem kapja meg.

VII. SZABÁLY

ÁLTALÁNOS RENDELKEZÉSEK

Szabálykönyv:

- 40. § A játékos által elkövetett öt hiba
- 41. § Csapathibák: büntetés
- 42. § Különleges helyzetek
- 43. § Büntetődobások
- 44. § Helyesbítható tévedések

MÓDOSÍTÁS**Csapathibák**

Nem kell számolni.

„Utolsó két perc”-es szabály

A mérkőzés 4. negyedében vagy a hosszabítás(ok) utolsó két percében (a negyedik negyed 9-10. percében) minden elkövetett személyi hiba után két büntetődobást kell végrehajtani.

Büntetődobások

Ha a büntetődobást végrehajtó játékos a dobás lendületétől de jól érzékelhetően nem szándékosan – ráugrik a büntetővonalra, a dobás érvényes. A dobást 4 méterről hajtjuk végre.

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.

VIII. SZABÁLY JÁTÉKVEZETŐK, A JEGYZŐASZTAL HIVATALOS SZEMÉLYEI, A KOMISZÁR ÉS KÖTELESSÉGEIK**Szabálykönyv:**

- 45. § Játékvezetők, a jegyzőasztal hivatalos személyei és a komiszár
- 46. § Első játékvezető: kötelességek és hatáskörök
- 47. § Játékvezetők: kötelességek és hatáskörök
- 48. § A jegyző és segítője: Kötelességeik
- 49. § Az időmérő: Kötelességei
- 50. § 24 mp-es készülék kezelője: Kötelességei

MÓDOSÍTÁS

Játékvezetők Az 1-8. forduló mérkőzéseit 1 játékvezető, míg az Országos Jamboree mérkőzéseit 2 játékvezető vezeti a szabályoknak megfelelően.

- Játékvezető karjelzéseket, röviden, szavakkal tegye érthetővé a játékos számára.
- Játékvezetőnek a játékos felé, annak kezdő mivolta miatt, magyarázó, segítő szándékúnak kell lennie. (pl.: Bedobásnál, büntetődobásnál mutassa meg, h a játékos(ok)nak, hova kell állniuk.)

Jegyzőasztal hivatalos személyei

- egy fő jegyzőkönyvvezető,
- egy fő időmérő,

- egy fő versenyfelügyelő, aki a területi vezető vagy az általa megbízott személy

Időmérő

Az időmérő csak az alábbi esetekben állíthatja meg a mérkőzésórát:

- Az egyes szakaszok végén
- Időkérésnél
- Amikor egy játékos elkövette az ötödik hibáját vagy kiállították
- Büntetődobás esetén
- Csere esetén
- Ha a játékvezetők így intézkednek

24 mp-es készülék kezelője

- A mérkőzésen a támadóidőt nem kell mérni. Ezért 24 mp-es készülékre és ennek kezelőjére nincs szükség.

Kenguru Kupa további szabályai és egyéb kiegészítései

Lásd: Védekezési és támadási alapelvek a „Kenguru” és „Gyermek” korosztályban – 2011

Nemzetközi Kosárlabda Játékszabályok

KIVONAT

Gyermek Kupára vonatkozó
szabály módosításokkal

A Gyermek Kupa kosárlabda mérkőzéseket az alábbi szabályok szerint kell játszani. A Nemzetközi kosárlabda játékszabályok és hivatalos szabálymagyarázatok 2010 (FIBA: MKOSZ – Budapest, 2010) – továbbiakban – Szabálykönyv – előírásai érvényesek minden olyan játékhelyzetben, melyről az alábbi szabálykivonat külön nem rendelkezik.

További minden egyéb, Gyermek mérkőzésekkel kapcsolatos, hivatalos előírást az adott versenyzési időszakra vonatkozó Versenykiírás tartalmaz.

Tartalomjegyzék

I. SZABÁLY A MÉRKŐZÉS

1. § Meghatározás

Módosítás

II. SZABÁLY A PÁLYA ÉS A FELSZERELÉSEK

2. § A pálya és a vonalak méretei

3. § Felszerelések

Módosítás

III. SZABÁLY CSAPATOK

4. § Csapatok

5. § Játékosok: Sérülés

6. § Csapatkapitány: kötelességek és hatáskörök

7. § Edzők: kötelességek és jogok

Módosítás

IV. SZABÁLY A JÁTÉK SZABÁLYOZÁSA

8. § Játékidő, döntetlen állás és hosszabbítások

9. § Negyed, hosszabbítás vagy a mérkőzés kezdete és vége

10. § A labda játékhelyzetei

11. § A játékos és a játékvezető helyzete

12. § Feldobás és váltakozó labdabirtoklás

13. § Hogyan játszanak a labdával

14. § A labda birtoklása

15. § Kosárradobó játékos

16. § Kosár: Mikor érvényes és értéke

17. § Bedobás

18. § Csapat terhére írt holtidő

19. § Csere

20. § A mérkőzés elvesztése feladással

21. § A mérkőzés elvesztése játékos hiány miatt

Módosítás

V. SZABÁLY SZABÁLYSÉRTÉSEK

- 22. § Szabálysértések
- 23. § Határvonalon kívüli játékos, határvonalon kívüli labda
- 24. § Labdavezetés
- 25. § Lépésszabály
- 26. § Három másodperc
- 27. § Szorosan védett játékos
- 28. § Nyolc másodperc
- 29. § Huszonnégy másodperc
- 30. § Védőtérfele visszajuttatott labda
- 31. § Labdaakadályozás és kosárakadályozás

Módosítás

VI. SZABÁLY HIBÁK

- 32. § Hibák
- 33. § Érintkezés
- 34. § Személyi hiba
- 35. § Kettős hiba
- 36. § Sportszerűtlen hiba
- 37. § Kizáró hiba
- 38. § Technikai hiba
- 39. § Verekedés

Kiegészítés

VII. SZABÁLY ÁLTALÁNOS RENDELKEZÉSEK

- 40. § A játékos által elkövetett öt hiba
- 41. § Csapathibák: büntetés
- 42. § Különleges helyzetek
- 43. § Büntetődobások
- 44. § Helyesbíthető tévedések

Módosítás

VIII. SZABÁLY JÁTÉKVEZETŐK, A JEGYZŐASZTAL HIVATALOS SZEMÉLYEI, A KOMISZÁR ÉS KÖTELESSÉGEIK

- 45. § Játékvezetők, a jegyzőasztal hivatalos személyei és a komiszár
- 46. § Első játékvezető: kötelességek és hatáskörök
- 47. § Játékvezetők: kötelességek és hatáskörök
- 48. § A jegyző és segítője: Kötelességeik
- 49. § Az időmérő: Kötelességei
- 50. § 24 mp-es készülék kezelője: Kötelességei

Módosítás

A JÁTÉKVEZETŐI KARJELZÉSEK

B A JEGYZŐKÖNYV

Módosítás

D A CSAPATOK HELYEZÉSE

Módosítás

Gyermek Kupa további szabályai és egyéb kiegészítései

I. SZABÁLY

A MÉRKŐZÉS

Szabálykönyv:

1. § Meghatározás

MÓDOSÍTÁS

A Gyermek korosztályban azok a játékosok szerepelnek, akik a **verseny megkezdésének évében 11 évesek, vagy annál fiatalabbak**. (Játékosok szerepeltetése: lásd adott versenyzési időszakra vonatkozó Versenykiírás)

II. SZABÁLY

A PÁLYA ÉS A FELSZERELÉSEK

Szabálykönyv:

2. § A pálya és a vonalak méretei
3. § Felszerelések

MÓDOSÍTÁS

Vonalak

- Büntető: 5 méterre van az alapvonalától (nem 5,8 m-re).

Felszerelések

Labda

A labda gömbölyű, külső felületének anyaga bőrből, műanyagból vagy műbőrből készüljön. Kerületének 68 és 73 cm között, míg súlyának 450 és 500 gramm között kell lennie.
Fiba 5-ös méret.

Technikai felszerelés

- Mérkőzés óra (elektromos vagy kézi)Gyermek Kupa hivatalos jegyzőkönyve

III. SZABÁLY

CSAPATOK

Szabálykönyv:

4. § Csapatok
5. § Játékosok: Sérülés
6. § Csapatkapitány: kötelességek és hatáskörök
7. § Edzők: kötelességek és jogok

MÓDOSÍTÁS

Játékosok, sérülés

- Csapatonként minden negyedben hat játékos rendelkezik játékos jogosultsággal
- Az első negyedben pályára lépett játékosok (5 vagy 6) a második negyedben nem szerepelhetnek.

- A harmadik negyedben tetszőleges (5 vagy 6) játékos játszhat.
- A negyedik negyedben nem szerepelhetnek azok a játékosok, akik a harmadikban pályára léptek.
- Ha olyan negyedben történik sérülés vagy kipontozódás, amelyben a csapatnak nincs cserelhetősége, az ellenfél edzője jelölje ki az érintet csapatból a pályára léptetendő játékost.
- Hosszabbítás esetén a csapat bármelyik játékos jogosultsággal rendelkező játékosa pályára léphet.

Öltözék

A mérkőzés csak a mezek hátán feltüntetett számok esetén is lejátszható, de ajánlott a számokat elől is feltüntetni. Bármely egy vagy kétjegyű szám szerepelhet. Ajánlott a számokat a mezek elején is feltüntetni.

Edzők

Lásd: Védekezési és támadási alapelvek a Kenguru és Gyermek korosztályban – 2011

IV. SZABÁLY

A JÁTÉK SZABÁLYOZÁSA

Szabálykönyv:

8. § Játékidő, döntetlen állás és hosszabbítások
9. § Negyed, hosszabbítás vagy a mérkőzés kezdete és vége
10. § A labda játékterületei
11. § A játékos és a játékvezető helyzete
12. § Feldobás és váltakozó labdabirtoklás
13. § Hogyan játszanak a labdával
14. § A labda birtoklása
15. § Kosárradobó játékos
16. § Kosár: Mikor érvényes és értéke
17. § Bedobás
18. § Csapat terhére írt holtidő
19. § Csere
20. § A mérkőzés elvesztése feladással
21. § A mérkőzés elvesztése játékos hiány miatt

MÓDOSÍTÁS

Játékidő

- A mérkőzés négy (4), egyenként nyolc (8) perces negyedből áll.
- Kettő (2) perces szüneteket kell tartani az első és második, illetve a harmadik és negyedik negyed között, valamint minden hosszabbítás előtt.
- A félidők közti szünet tíz (10) perc.

Döntetlen

Ha a mérkőzés döntetlen eredménnyel végződik, a mérkőzést az a csapat nyeri, amelyik

1. a félidőben több büntetődobást értékesített

Ha ezt követően is egyenlő az eredmény, akkor:

2. 3 perc hosszabbítás következik
3. további 3 perces hosszabbítások mindaddig, amíg nincs győztes

A csoportmérkőzések utáni pontegyenlőség esetén a Szabálykönyv rendelkezik.

Csere

- A játékosok a negyedben belül szabadon cserélhetők. (Az első negyedben pályára lépett játékosok - 5 vagy 6 - a második negyedben nem szerepelhetnek, illetve aki a harmadik negyedben pályára lép a negyedik negyedben nem szerepelhet.) Kivétel: lásd III. pont módosítás
- Ha az első vagy a harmadik negyedben nem cserélik be a 6. játékost, az a második, illetve a negyedik negyedre nem vihető át.
- Ha egy csapat 10 játékosal szerepel a mérkőzésen, akkor a negyedekben nincs lehetőség a cserére, még sérülés vagy kipontozódás esetén sem.
- Ha egy csapat 11 játékosal szerepel a mérkőzésen, mindkét félidőben csak egy-egy negyedben van cserelehetősége.
- Cserélni bármikor lehet, ha a labda holt. A cserejátékos és az edző kérésére is, de a játékosnak is minden esetben oda kell mennie az asztalhoz, és szólania kell a jegyzőnek.

A mérkőzés elvesztése játékos hiány miatt: Hiányos létszámú csapat

- Ha az egyik csapat a minimális tíz főnél kevesebb játékosal jelenik meg, a mérkőzést le kell játszani. A mérkőzés végeredménye 20:0 a vétlen csapat javára.
- Ha mindkét csapat tíz főnél kevesebb játékosal jelenik meg a mérkőzést le kell játszani, az eredmény nem lesz hivatalos, mindkét csapat csak a kiállásért járó pontot kapja meg. A sorrendnél a forduló csoport kiírási sorrendjét kell figyelembe venni.

V. SZABÁLY

SZABÁLYSÉRTÉSEK

22. § Szabálysértések
23. § Határvonalon kívüli játékos, határvonalon kívüli labda
24. § Labdavezetés
25. § Lépésszabály
26. § Három másodperc
27. § Szorosan védett játékos
28. § Nyolc másodperc
29. § Huszonnégy másodperc
30. § Védőtérfelre visszajuttatott labda
31. § Labdaakadályozás és kosárakadályozás

VI. SZABÁLY

HIBÁK

Szabálykönyv:

32. § Hibák
33. § Érintkezés
34. § Személyi hiba

- 35. § Kettős hiba
- 36. § Sportszerűtlen hiba
- 37. § Kizáró hiba
- 38. § Technikai hiba
- 39. § Verekedés

KIEGÉSZÍTÉS

Lásd: Védekezési és támadási alapelvek a „Kenguru” és „Gyermek” korosztályban – 2011

VII. SZABÁLY

ÁLTALÁNOS RENDELKEZÉSEK

Szabálykönyv:

- 40. § A játékos által elkövetett öt hiba
- 41. § Csapathibák: büntetés
- 42. § Különleges helyzetek
- 43. § Büntetődobások
- 44. § Helyesbíthető tévedések

MÓDOSÍTÁS

Büntetődobások

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.

VIII. SZABÁLY JÁTÉKVEZETŐK, A JEGYZŐASZTAL HIVATALOS SZEMÉLYEI, A KOMISZÁR ÉS KÖTELESSÉGEIK

Szabálykönyv:

- 45. § Játékvezetők, a jegyzőasztal hivatalos személyei és a komiszár
- 46. § Első játékvezető: kötelességek és hatáskörök
- 47. § Játékvezetők: kötelességek és hatáskörök
- 48. § A jegyző és segítője: Kötelességeik
- 49. § Az időmérő: Kötelességei
- 50. § 24 mp-es készülék kezelője: Kötelességei

MÓDOSÍTÁS

Játékvezetők Az 1-8. forduló mérkőzéseit 1 játékvezető, míg az Országos Jamboree mérkőzéseit 2 játékvezető vezeti a szabályoknak megfelelően.

Gyermek Kupa Szabályok 2011. Versenykiírás 3/b sz. melléklet

- A játékvezető karjelzéseit, minden esetben röviden, szavakkal tegye érthetővé a játékos számára.
- A játékvezetőnek a játékosok kezdő mivolta miatt, magyarázó, segítő szándékúnak kell lennie. (pl.: Bedobásnál, büntetődobásnál mutassa meg, hogy a játékos(ok)nak, hova kell állniuk.)

Jegyzőasztal hivatalos személyei

- egy fő jegyzőkönyvvezető,
- egy fő időmérő,
- egy fő versenyfelügyelő, aki a területi vezető vagy az általa megbízott személy

Gyermek Kupa további szabályai és egyéb kiegészítései

Lásd: Védekezési és támadási alapelvek a „Kenguru” és „Gyermek” korosztályban – 2011

MAGYAR KOSÁRLABDÁZÓK ORSZÁGOS SZÖVETSÉGE

Kenguru és Gyermek Kupa

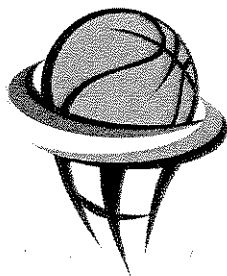
Védekezési és támadási megkötések

U11 Kenguru és U12 Gyermek korosztályokban

MEGTÁRGYALTA ÉS ELFOGADTA AZ MKOSZ

Szakmai és Utánpótlás Bizottsága

2011.



Védekezési és támadási megkötések U11 „Kenguru” és U12 „Gyermek” korosztályokban

Az MKOSZ által kiírt és támogatott versenyeken, ezen általános megfogalmazott alapelvek alapján kell a védekezést és a támadást oktatni, alkalmazni és betartatni.

Védekezés:

- Kenguru és Gyermek korosztályban a pálya egész területén kizárólag emberfogásos védekezés alkalmazható; a 3 pontos vonalon belül kötelező a szoros, követő emberfogás (a magyarázat szerint értelmezendő). A területvédelem minden formája tilos!
- A Kenguru és Gyermek korosztályban a pálya egész területén tilos a kettőzés, a csapdázás és az (egy passz távolságról történő besegítés). Bedobásnál is!
- E szabályok megszegése esetén első esetben figyelmeztetni kell a vétkes játékost, második és minden további esetben technikai hibát kell ítélni a vétkes játékos ellen.
- A korosztályos feladatokkal ellentétes felállások esetén első esetben az edzőt figyelmeztetni kell, második és minden további esetben technikai hibát kell ítélni a vétkes edző ellen.

E szabályok betartatása a játékvezetők, valamint a hivatalos versenyfelügyelők feladata!

A játékvezetők év eleji és évközi továbbképzésein az alábbi elvekkel kapcsolatos előadásokat kell tartaniuk a szervezőknek; valamint az érintett korosztályos mérkőzések előtt – a technikai értekezleten – a VB elnöknek rövid, de részletes eligazítást kell tartania a játékvezetőknek és az érintett edzőknek. Ilyenkor is mértékadók a fenti alapelvek és az alábbi magyarázatok.

A megkötések (alapelvek) és a szabályok be nem tartása és kijátszása szakmai etikai vétség.

Magyarázat a védekezéssel kapcsolatos szabályokhoz

(Segédlet az edzők és játékvezetők részére!)

A védekezési szabályok a helyes védekezés alapjainak megtanulását segítik elő. Ezért kötelező az alkalmazásuk és a betartásuk.

Az elsődleges szakmai cél: az egyéni felelősség az aktív és szabályos védőmunka kialakítása.

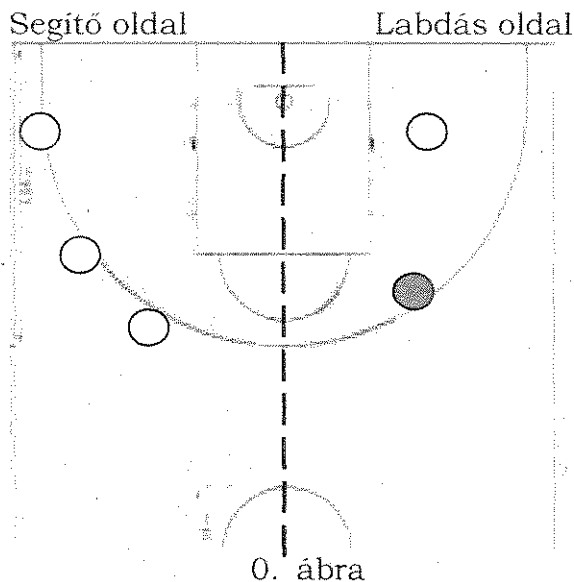
1. A labdás támadót - a 3 pontos vonal közelében és azon belül - kötelező szorosán fogni (egy kartávolságra, hajlított könyökkel).
2. A labdástól egy átadásra (kb.: 4-6 méter) vagy közelebb lévő támadót úgy kell fogni, hogy a védő alapállása a támadóval szemben, keze az átadási sávban legyen és maga a védő egy lépésnél messzebb ne menjen a támadójától. (zárt védekezés)
3. A labdától két passz távolságra helyezkedő támadó védésekor nem kötelező hogy védő alapállása a támadóval szemben legyen, de hátat nem fordíthat neki - kivétel a besegítés ideje - látnia kell labdást és saját emberét is, helyezkedése a későbbiekben részletesen lesz bemutatva. (elfogadott a zárt és a nyitott védekezés is)
4. A segítő védők behúzódása szigorúan szabályozott és erősen korlátozott.
5. Egész pályán nem kötelező a letámadás, de ha egy csapat letámad, az csak emberfogással történhet.
6. Kenguru és Gyermekek korosztályban, ha a labdás támadó megverte védőjét, a többi védő besegíthet úgy, hogy egyidejűleg egy védő védekezhet a labdás támadón.

Alapfogalmak:

- labdás oldal
- segítő oldal
- pálya hossz tengelye
- hárompontos vonal
- a labda helyzete
- labdás támadó ●
- labdás támadó vagy a labda új pozíciója ○
- labda nélküli támadó ○
- védőjátékos ■
- védőjátékos új pozíciója □
- támadó és védőjátékos helyezkedésének iránya, nagysága →
- a labda mozgásának iránya, nagysága →
- a labdavezetés iránya, nagysága ↗

Kötelező helyezkedési szabályok

A támadók elhelyezkedése és a labdás, valamint a segítő oldal értelmezése (0. ábra)

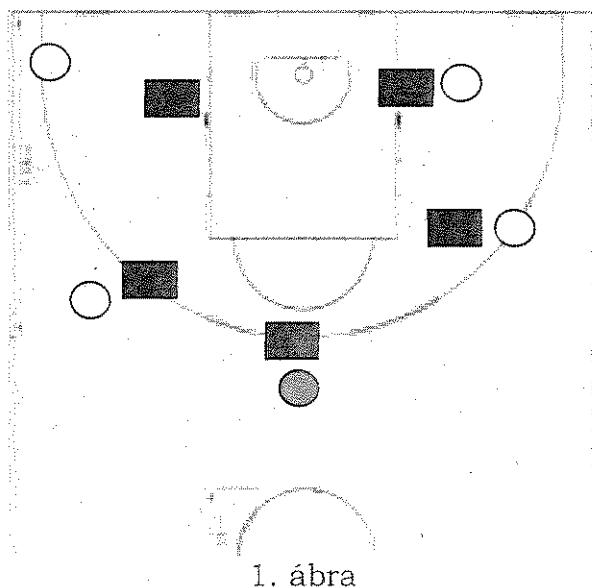


- Labdás oldal (ahol a labdás támadó van)
- Segítő oldal (ahol csak labda nélküli támadók helyezkednek el)

Helyezkedési szabályok különböző esetekben

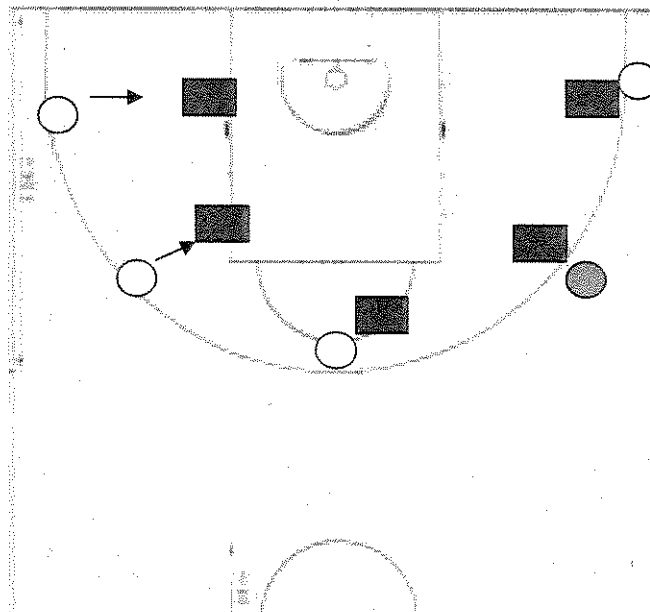
1. A labda középen (1. ábra)

- Az egy passz távolságra elhelyezkedő védők szorosan védik támadójukat.
- A labdást úgy kell védeni, hogy a védő enyhén hajlított karral elérje a támadóját.
- A két passz távolságra lévő védők beljebb húzódnak az ábra szerint, de nem fordíthatnak hátat emberüknek.



2. A labda az egyik oldalon van (2. ábra)

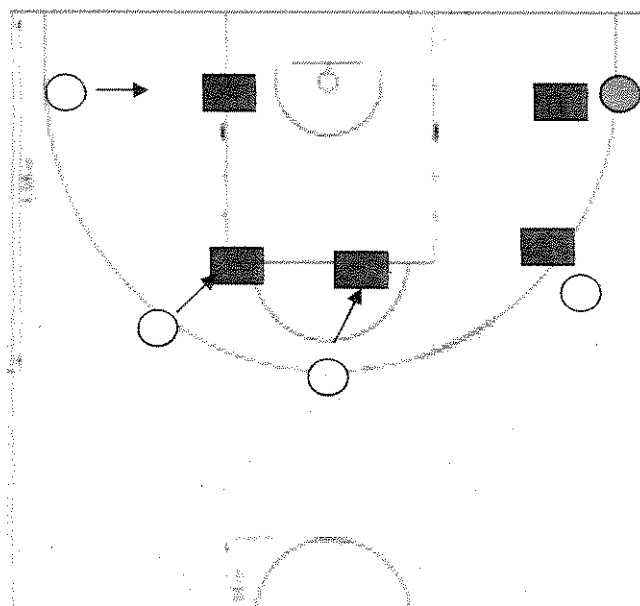
- A labdást úgy kell védeni, hogy a védő enyhén hajlított karral elérje a támadóját.
- A labdás oldalon lévő labda nélküli támadókat úgy kell védeni, hogy a védő, ha kinyújtja karját, tenyere az átadási sávban legyen, és egy lépésnél ne legyen messzebb támadójától.
- A labdától egy átadásra lévő támadókat szorosán, átadási vonalban védik.
- A segítő oldalon lévő védők beljebb húzódnak, az ábra szerint, de nem fordíthatnak hátat emberüknek. A pálya tengelyét csak a besegítés idejére léphetik át.



2. ábra

3. A labda az egyik sarokban van (3. ábra)

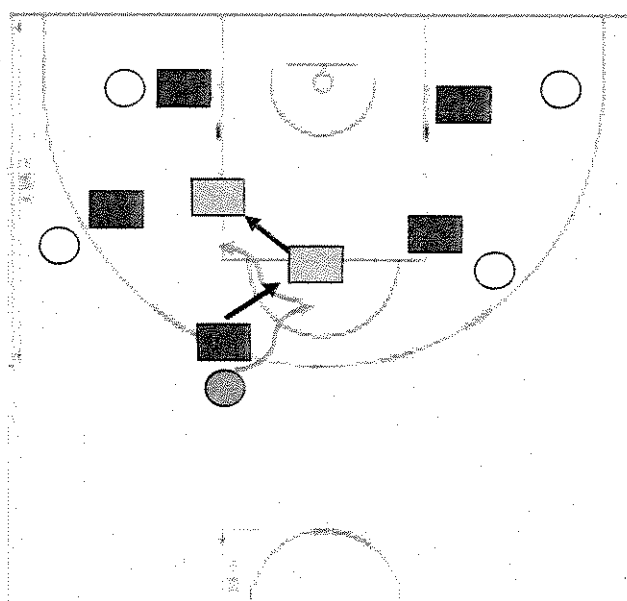
- A labdást úgy kell védeni, hogy a védő enyhén hajlított karral elérje a támadóját.
- A labdás oldalon lévő labda nélküli támadókat úgy kell védeni, hogy a védő, ha kinyújtja karját, tenyere az átadási sávban legyen, és egy lépésnél ne legyen messzebb támadójától.
- A segítő oldalon lévő védők beljebb húzódnak, az ábra szerint, de nem fordíthatnak hátat emberüknek. A pálya tengelyét csak a besegítés idejére léphetik át.



3. ábra

4. **A labda a büntető területen belül van, de a támadó nem verte meg a védőjét** (4. ábra)

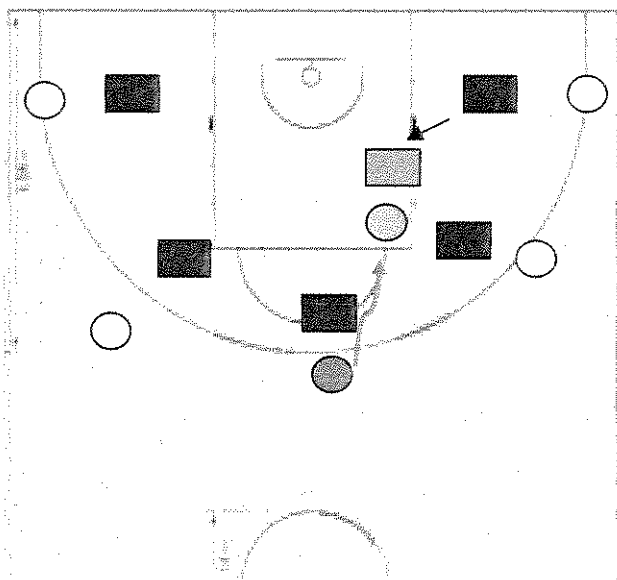
- A labdást úgy kell védeni, hogy a védő enyhén hajlított karral elérje a támadóját.
- A labda nélküli támadók a labdától való távolságuknak és pozíciójuknak megfelelően helyezkednek és mivel támadó nem tudta megverni védőjét, nincs besegítés.
- A labda nélküli támadókat úgy kell védeni, hogy a védő, ha kinyújtja karját, tenyere az átadási sávban legyen, és egy lépésnél ne legyen messzebb támadójától.
- A segítő oldalon, két passz távolságra lévő védő beljebb húzódhat az ábra szerint, de nem segíthet, és nem fordíthat hátat emberének.



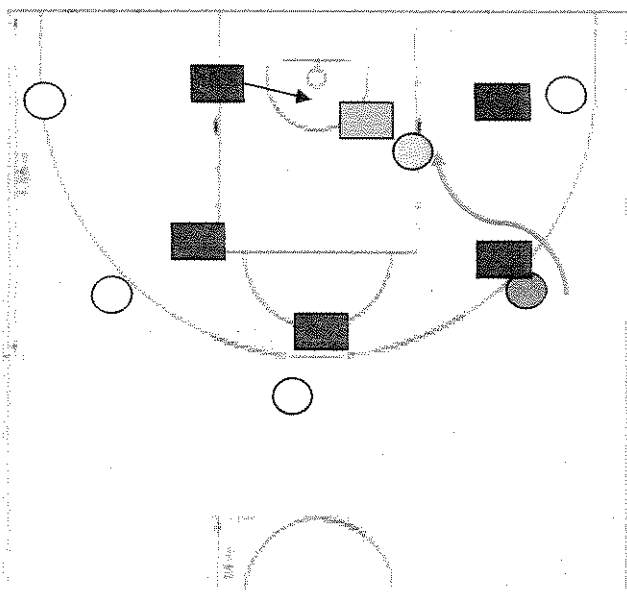
4. ábra

5. A labdás támadójátékos megverte a védőjét (5-6-7-8. ábra)

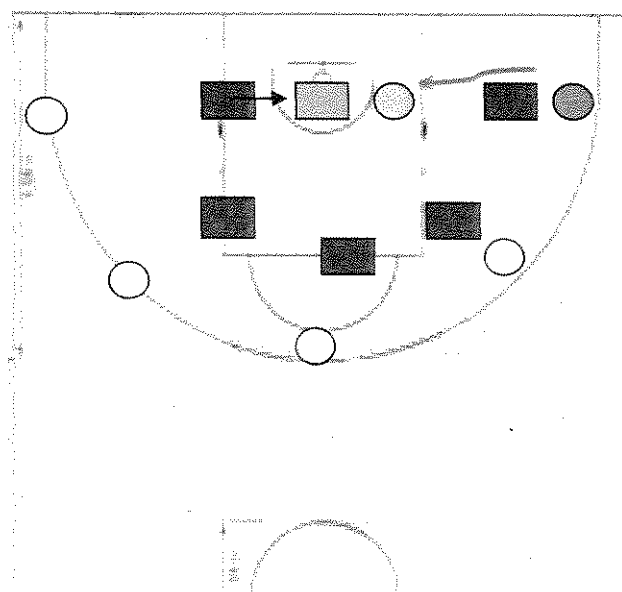
- Az tekinthető megvert szituációnak, ha a labdás támadó játékos közelebb került a gyűrűhöz, mint a saját védője.
- A labdás védőjének törekednie kell arra, hogy a legrövidebb időn belül vissza tudja venni saját emberét. Ha ez sikerült, azonnal el kell foglalnia szabályos védőpozícióját. Ha a játék gyors változása miatt, 2 védő kerül a labdás támadó közelébe és, ha mind a kettő közbeavatkozik az szabálytalan védekezés, le kell fűjni a játékvezetőnek. Közbeavatkozásnak kell tekinteni, ha hozzáér a védő a labdához, vagy karjával akadályozza, az elindulást, passzolását, kosárra dobást.
- A labda nélküli támadók védeése és a besegítés:
 - Az egy passz távolságra helyezkedő támadó játékosokról nincs besegítés.
 - A két passz távolságra helyezkedő labda nélküli támadók védői közül az segíthet, amelyiknek a pozíciója közelebb van a betörés irányához. Ha a besegítő védő meg tudta állítani a betörő támadó játékos, addig maradhat vele szemben védő pozícióban, míg a labdás játékos vissza nem tudja foglalni védő pozícióját a labdás támadón. Mikor ez megtörtént, köteles azonnal saját emberét megkeresni és újra az alapszabályok szerint védekezni vele szemben. Tilos az így kialakult kettőzést fenntartani, valamint tudatos váltásokat alkalmazni!
 - Az egy passz távolságnál jelentősen közelebb (max. kb.: 2-3 méter) helyezkedő támadó játékosokról a besegítés elvei megegyeznek a két passz távolságra helyezkedő játékosok besegítési elveivel.



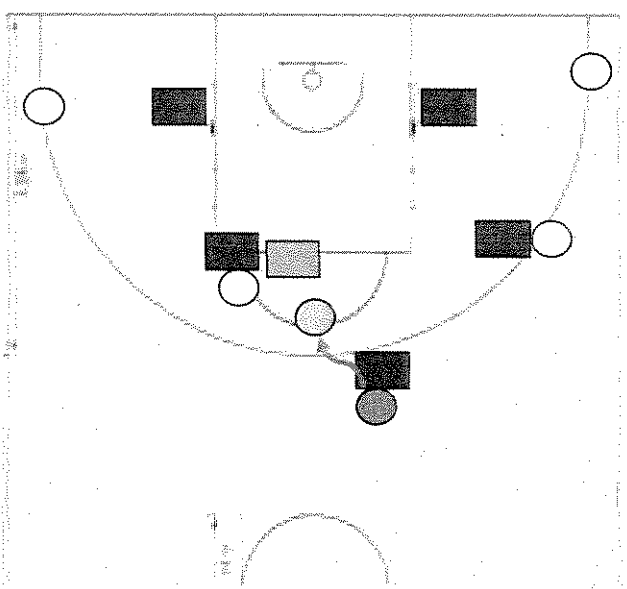
5. ábra



6. ábra



7. ábra



8. ábra

Amint a 5-6-7-8. ábrán látható, a védők a labda felé húzódnak a vázolt szabályok szerint. Amennyiben bármelyik labda nélküli támadójátékos helyváltoztatást hajt végre, védőjének természetesen kísérnie kell, és az ott előírt szabályok szerint kell védekeznie.

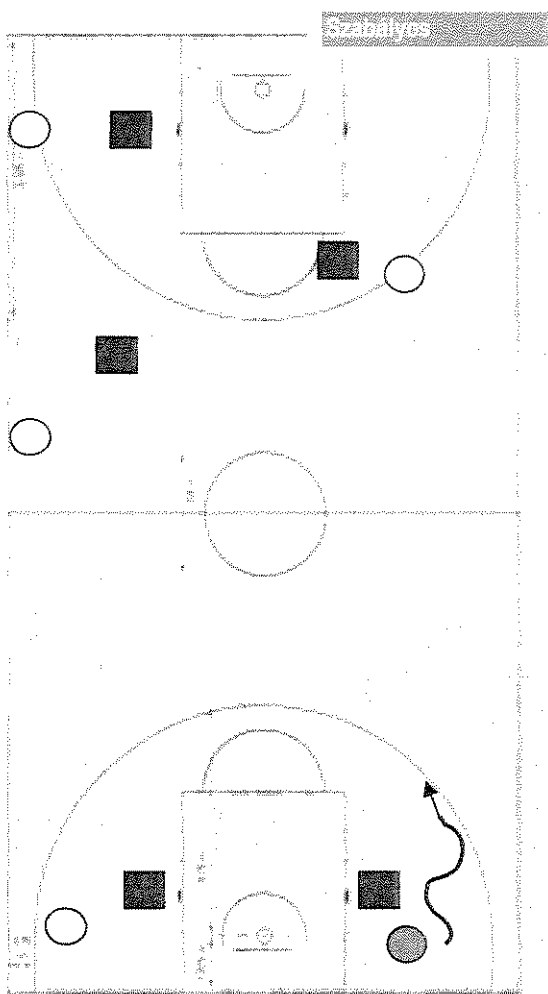
6. Az egészpályás emberfogásos védekezés (9-10. ábra)

Az egészpályás emberfogásos védekezésnél a védőtávolság (a támadó és védője közötti távolság) arányosan növekedhet annak megfelelően, hogy milyen messze van a labda a labda nélküli támadó játékostól, továbbá hogy a hárompontos vonalon belüli védekezésnél, milyen távolságra lenne az adott védőjátékos a

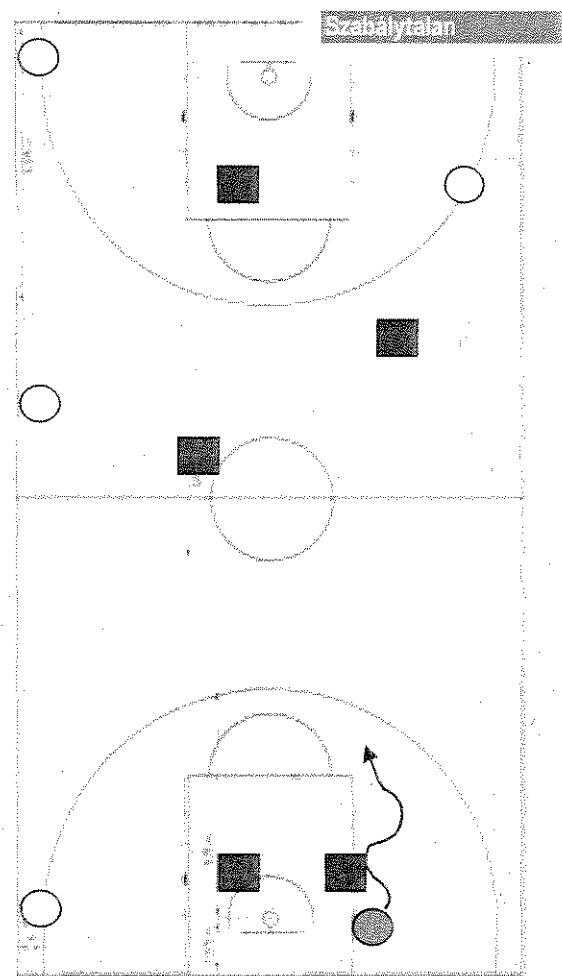
támadójától. Ebben az esetben a védekező csapat hárompontos vonalán belül tartózkodó támadót nem kell szorosan védeni, hiszen a védőtávolság megnőhet, de a védőnek az embere közelében (arányosan megnőtt védőtávolság) kell tartózkodnia, hogy emberfogásról beszélhessünk. (9. ábra)

A túl nagy védőtávolság, ami a támadó játékostól túlzottan a labda felé történő helyezkedéssel párosul, mindez a saját embernek – nem csak besegítéskor – hátat fordítva, zónavédekezést jelent. (10. ábra)

Ha valamelyik támadó nem fut fel a támadótér felére, a védő akkor is visszafuthat a saját védőtér felére, de úgy kell elhelyezkednie, hogy minden többi támadót csak 1 ember foghat. Amikor a saját embere a hárompontos vonal közelébe ér, a korábbiakban részletezett szabályok érvényesek.



9. ábra

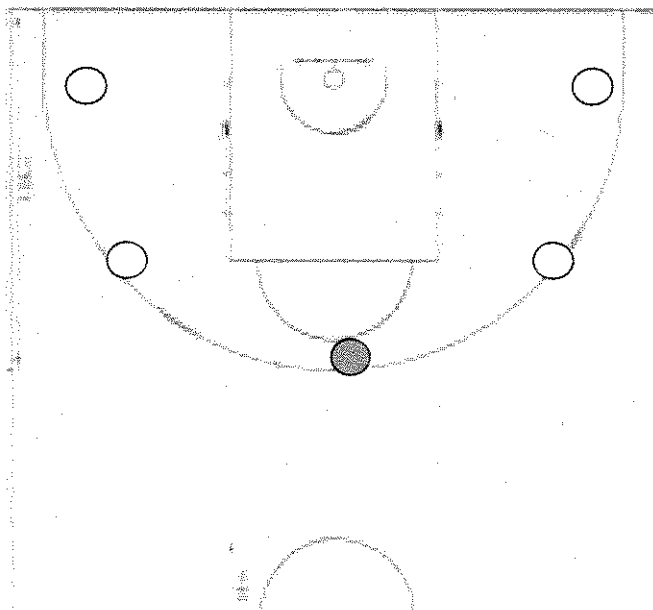


10. ábra

T
á
m
a
d
á
s

Támadás

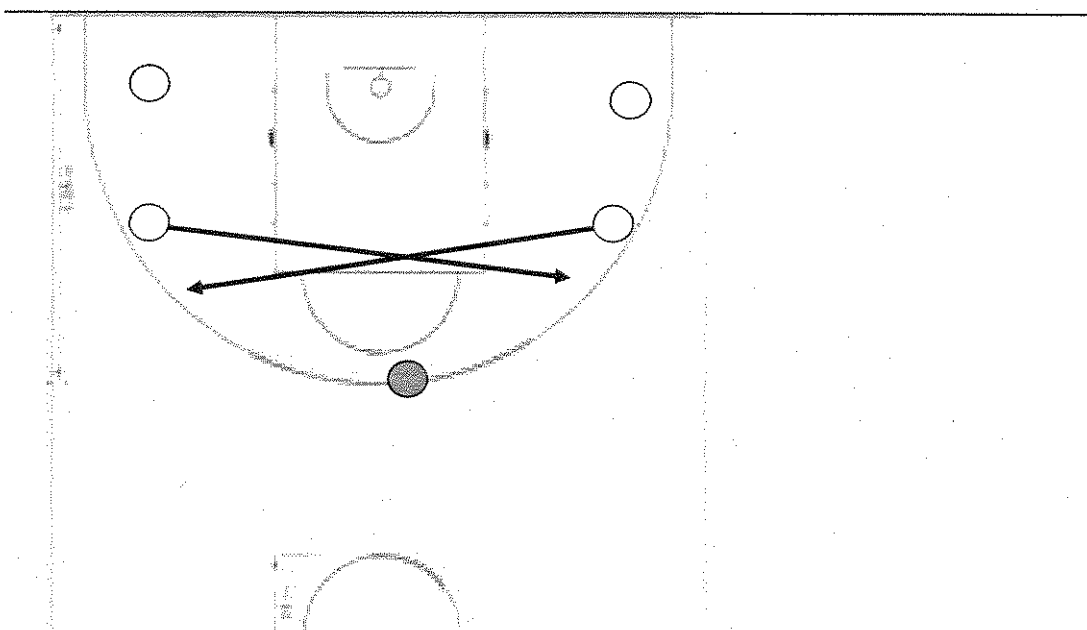
- A játék alapja az ötszektoros játék, melyből helyzeteket alakíthatnak ki a játékosok elsősorban labdavezetéssel, valamint befutásokból átvett labdával. **(Add és fuss)** Ezt szem előtt tartva kell az edzőknek és a játékvezetőknek – a közös cél – a játékosok képzése érdekében együttműködni. (11. ábra)



11. ábra

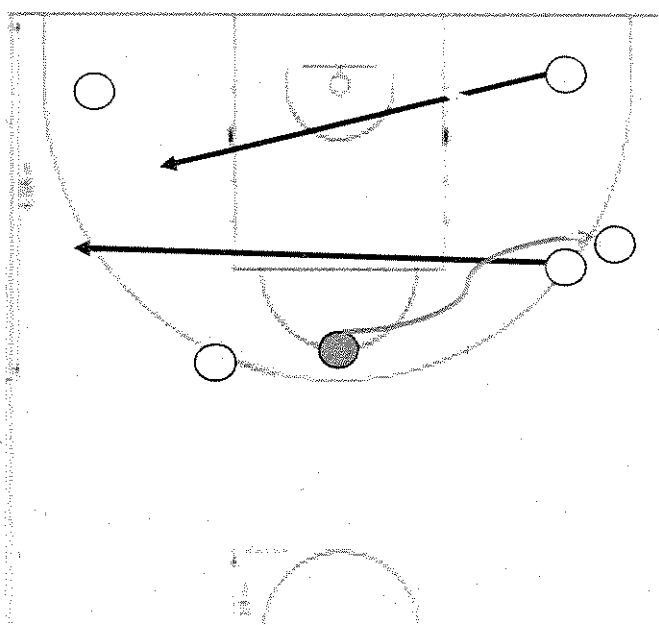
Kenguru és Gyermekek korosztályban az elzárás tilos. Támadó játékos saját csapattársa mellett csak olyan távolságra futhat el, hogy közöttük a védők is elférjenek, azokat védőmozgásában a támadó játékosok semmilyen módon nem akadályozhatják.

- A védőjátékost a védőmozgásban a támadó játékosok semmilyen módon nem akadályozhatják.
- A támadó játékosoknak a megengedett támadási technikákkal – készenléti helyzet, passzolás, dobás, labdavezetés, elszakadások és befutások, helyezkedések – és taktikákkal – egyéni (1:1) alapok – szabad céljaikat elérni.
- A helycserés, keresztbefutásos stb. játékok, melyeknek a célja a védők akadályozása – ilyen például a hármas nyolcas is – a korosztályos képzéssel ellentétesek, ezért alkalmazásuk Kenguru és Gyermekek korosztályban tilos. (12. ábra)



12. ábra

- Elkülönítést (izolációt: amikor a labdás támadó egyedül van az egyik oldalon) semmilyen helyzetben nem alkalmazhatnak a csapatok. A helyes támadás, amikor a támadók tartják egymástól az 1:1-hez, illetve a befutásokhoz szükséges távolságot. (13. ábra)



13. ábra

- A korosztályos képzéssel ellentétes felállások és támadó mozgások tudatos alkalmazása esetén, első esetben figyelmeztetni kell a vétkes játékost és a csapat edzőjét. Második és minden további esetben:
 - Ha egy játékos követi el bármelyik szabály megsértését, a támadást meg kell állítani – mint egy képzetlenségi hibánál – és a labdabirtoklást a vétlen csapatnak kell átadni.

-
- o Ha egy csapat több játékosa tudatosan (taktikusan) törekszik a szabályok megsértésére, úgy minden esetben technikai hibát kell ítélni a vétkes edző ellen.
 - **Fenti szabályok betartásánál és betartatásánál figyelembe kell venni a játékosok képzettségét.**
 - **Az edzőknek, a játékvezetőknek és a versenyfelügyelőnek elsősorban segíteni kell a helyes elvek tanulását.**
 - **Ne a büntetés és a szankcionálás legyen az elsődleges cél, hanem a képzés. Ez fokozottan igaz a kenguru korosztályban, ahol csak nagy toleranciával és fokozatosan szabad fenti elvek betartását számon kérni a játékosoktól és a csapatoktól, figyelemmel és tekintettel a játékosok képzettségére. (Lásd: Az „A” és az alsóbb csoportok közötti különbség.)**
 - **Szankcionálást elsődlegesen azokban az esetekben kell alkalmazni, ahol a szabályok megszegése tudatos, azok kijátszása a cél.**

A fentiek az MKOSZ által történő visszavonásig érvényesek.



GYERMEK KUPA

TERÜLETI VÉGSŐ SORREND

Versenykiírás 6. sz. melléklet

A **3., 4., 5., 6., 7 fordulóban** szerzett **helyezési számok összege** alapján a csoportokból a **2 (3) legalacsonyabb pontszámmal** rendelkező **fiú (vegyes)**, illetve **lány** csapat jut a **Régió Jamboree**-ra (kivétel: Budapest), melynek feltételét képezi a csapat 1-7 fordulón való szereplése.

A fiú és vegyes csapatok pontszámítása együtt, a lány csapatok **pontszámítása külön** történik. Amennyiben a 7. forduló után a helyezési számok összege az 1-2. (3.) helyezett esetében megegyezik, akkor az eddigi végső sorrend dönt (az előbbre álló csapat végez összesítésben is előrébb).

Régió Jamboree a terület 1.-2.-(3). helyezett csapata (kivéve: Budapest, mely terület egymaga képezi a régiót, itt az első 6 csapat) jut be, míg az Országos Jamboree-ra a Régió Jamboree 1-3. helyezett csapata.

Régiók összetételét a területeken induló csapatok létszáma (nemenként külön számít) és a földrajzi elhelyezkedésük határozzák meg. (A. Régió: Budapest, B. Régió: 2 terület, C. Régió: 3 terület, D. Régió: 3 terület összevonása.)

A terület azon csapatai számára, akik a Régió Jamboree-ra nem kerültek be, megrendezi a **8. fordulót**.

8. forduló területi végső sorrendje:

1.-2.-(3.) helyezett eldöntése: 1-7. fordulóban elért legkevesebb pontszám, majd a Régió Jamboreen elért helyezés alapján 1, 2 ill. 3 pontot kap.

1 pont: amennyiben a Régió Jamboreen legjobb eredménnyel végzett az azonos területről érkező csapatoknál

2 pont: amennyiben a Régió Jamboreen 2. legjobb eredménnyel végzett az azonos területről érkező csapatoknál

3 pont: amennyiben a Régió Jamboreen 3. legjobb eredménnyel végzett az azonos területről érkező csapatoknál

3. (4.) helyezett és további helyezések: az utolsó hat fordulóban szerzett helyezési számok összege. A fiú és vegyes csapatok pontszámítása együtt, a lány csapatok pontszámítása külön történik. Amennyiben az utolsó forduló után a helyezési számok összege megegyezik, akkor végső sorrend dönt (az előbbre álló csapat végez összesítésben is előrébb).