ZSÍROS TIBOR KOSÁRLABDA AKADÉMIA

KŐBÁNYAI DIÁKOK SPORTEGYESÜLETE

Kőbányai Kenguru Kupa

Versenykiírás

2022/2023.

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.

2. A verseny támogatója: Budapest Kőbányai Önkormányzat, Kosárvarázs Alapítvány.

3. Versenyrendező: Zsíros Tibor Kosárlabda Akadémia és a Kőbányai Diákok Sportegyesülete (KDSE).
   A KDSE gyakorol minden olyan jogkört a csapatok, játékosok és a bajnokságban közreműködő valamennyi személy felett, amelyre a jogszabályok, az MKOSZ szabályzatai, valamint a Versenykiírás felhatalmazzák.
   Cím:
   Kőbányai Diákok Sportegyesülete
   1103 Budapest, Kada utca 27-29.
   Posta cím: 1103 Budapest, Kada utca 27-29.
   Telefon: (30) 961-4881
   E-mail: darazsak@darazsak.hu

4. A versenyek ideje: 2022. november 6. – 2023. május 21.
   4.1. A verseny kezdete: 2022. november 6.
   4.2. A verseny befejezése: 2023. május 21.

5. A verseny résztvevői, játékjogosultság.
   5.1. A csapatok száma: nevezési sorrendben maximum 16 csapat.

   5.2. Versenyen részt vehetnek: Iskolák, DSE-k, ISK-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. 2013. január 1-én és utána születettek.

   5.6. A csapatok a Kőbányai Kenguru Kupában minden mérkőzésén 10 fővel szerepelhetnek, de a mérkőzéseken legalább 8 játékra kész játékosnak jelen kell lennie. Korlátozás a nemek között nincs. A mérkőzés akkor is lejátszható, ha valamelyik csapatnál tíznél kevesebb a létszám.

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

Az alapszakaszban csapatok összevonására, a csapatok közötti átjátszásra, még egy sportszervezeten belül sincs lehetőség.

5.8. Igazolás: csapatlistával (1. sz. melléklet), mely tartalmazza a játékos nevét, születési idejét és helyét, anyja nevét, valamint sport- vagy iskolaorvosi igazolását. Ennek hiányában a csapat vezetője felel ezek meglétéért.

6. A csapatok nevezése

6.1. A Kőbányai Kenguru Kupára személyesen lehet nevezni, nevezési lap nincs.

6.2. Nevezési díj: nincs

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

7. A versenyek lebonyolítása és helyszínei: Darázsfészek Kosárlabda Csarnok (1104 Budapest, Harmat utca 88.).

8. Mérkőzés időpontok: 2022. november 6., 2022. december 11., 2023. január 8., 2023. február 12., 2023. március 19., 2023. április 30., 2023. május 21.

9. Szabályok: ld. 2. sz. melléklet. Azon kívül a korosztályra érvényes Verseny- és játékszabályok szerint.

10. Lebonyolítás
Alapszakasz: novembertől áprilisig, májusban a döntők.
Az alapszakaszban az első két fordulóban a csapatok erejének felmérése történik, a harmadik fordulótól a kialakított rangsor alapján hármas és négyes csoportokat alkotunk, szem előtt tartva, hogy lehetőleg mindenki játsszon mindenkivel.
A döntőt az alapszakaszban első 3 helyezett vívja.

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).

11.2. a Kupa mérkőzéseket a FIBA által minősített bőrlabdákkal lehet játszani.

11.3. A játékosok öltözéke
A játékosok öltözékének meg kell felelnie az érvényes Kosárlabda Verseny-, és Játékszabályokban rögzítetteknek. Minden mérkőzésen a kiírás szerint elöl 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.

12. Díjazás: minden csapat oklevelet és érmet, A győztes kupát is kap.

13. Eredményközlés, információ: A Kőbányai Kenguru Kupa honlapján: http://www.darazsak.hu/kengurukupa

14. Óvás, fellebbezés:
Nincs. Minden vitás kérdésben a mérkőzések helyszínén jelen lévő hivatalos versenybírósági tag dönt a „Szabályok” értelmében. Döntése ellen fellebbezésnek helye nincs.

15. Minden olyan esetben, amelyről ezen Versenykiírás, illetve a Verseny- és Játékszabályok nem intézkednek, Versenybizottság jogosult dönteni.

1. számú melléklet

CSAPATLISTA – KŐBÁNYAI KENGURU KUPA

Csapatnév:

Mezszám (világos)	**Mezszám (sötét)**	**Játékos név**	**Születési dátum**

Edző:
Segédedző:

NYOMTATOTT NAGYBETŰVEL KÉRJÜK KITÖLTENI!

2. számú melléklet

A Kőbányai Kenguru Kupára vonatkozó speciális szabályok

Öltözék:
Egy csapaton belül ugyanolyan színű, számozott mez, vagy póló.
Időkérés:
Negyedenként és a hosszabbításonként is 1 időkérési lehetőség.
Játékosok, sérülés, csere:

- Az első negyedben pályára lépett játékosok (5 vagy 6) a második negyedben nem szerepelhetnek.
- A harmadik negyedben bármely (5 vagy 6) játékos játszhat.
- A harmadik negyedben pályára lépett játékosok (5 vagy 6) a negyedik negyedben nem szerepelhetnek.
- Ha olyan negyedben történik sérülés vagy kipontozódás, amelyben a csapatnak nincs cserelehetősége, az ellenfél edzője jelöli ki az érintet csapatból a pályára léptetendő játékost, aki ezt követően a „saját" játékrészében is szerepeltethető.
- Hosszabbítás esetén a csapat bármely játékjogosultsággal rendelkező játékosa pályára léphet.
- A játékosok a negyeden belül szabadon cserélhetők.
- Cserélni bármikor lehet, ha a labda holt.
- 3 másodperces szabály:
- A játékvezetők ne büntessék azt a játékost, aki akaratlanul tartózkodik a szigorított területen belül, és közvetlenül nem vesz részt a játékban.
- 8 másodperces szabály: nem alkalmazandó.
- 24 másodperces szabály: nem alkalmazandó.
- Visszajátszás: nem alkalmazandó

Csapathibák:
Nem alkalmazandó.
„Utolsó két perc"-es szabály
A mérkőzés utolsó két percében (a negyedik negyed 7-8. 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 (játékvezetői kompetencia).
- 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.

Mezőnykosár
Nincs 3 pontot érő mezőnykosár.
Játékidő és időmérő
A játékidő 4x8 perc, futó órával (kivéve 1. és 2. forduló).
Az időmérő csak az alábbi esetekben állíthatja meg a mérkőzésórát mérkőzésen:

- 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 (pl. cipőkötés).

Minden további esetben futóóra van.

Döntetlen állás és hosszabbítások:
Amennyiben a mérkőzés döntetlen eredménnyel végződik, a mérkőzést az a csapat nyeri, amelyik a félidőben több büntetődobást értékesített, ha ezt követően is egyenlő az eredmény, akkor „aranykosár" dönt (feldobás után az első dobott pont, ha az büntető, akkor is). Ekkor minden személyi hibát büntetődobás követ.

A Nemzetközi kosárlabda játékszabályok és hivatalos szabálymagyarázatok 2010 (FIBA: MKOSZ – Budapest, 2010) – továbbiakban: Szabálykönyv - előírásai, valamint a FIBA Mini Kosárlabdázás 2001-es szabályai érvényesek minden olyan játékhelyzetben, melyről a fentebb feltüntetett módosítások külön nem rendelkezik.