

ZSÍROS TIBOR KOSÁRLABDA AKADÉMIA
KŐBÁNYAI DIÁKOK SPORTEGYESÜLETE

Kőbányai Kenguru Kupa

Versenykiírás

2019/2020.



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: 2019. november 10. – 2020. május 24.
 - 4.1. A verseny kezdete: 2019. november 10.
 - 4.2. A verseny befejezése: 2020. május 24.
5. A verseny résztvevői, játékjogosultság.
 - 5.1. A csapatok száma: nevezési sorrendben maximum 15 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. 2010. január 1-én és utána születettek.
 - 5.6. A csapatok a Kőbányai Kenguru Kupában minden mérkőzésén 12 fővel szerepelhetnek, de a mérkőzéseken legalább 10 játékosra 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: Zsíros Tibor Kosárlabda Csarnok (1103 Budapest, Kada utca 27-29.) és a Darázsfészek Kosárlabda Csarnok (1106 Budapest, Harmat utca 88.).
 8. Mérkőzés időpontok: november 10., december 15., január 19., február 23., március 22., április 19., május 24. (döntők).
 9. Szabályok: ld. 2. sz. melléklet. Azon kívül a korosztályra érvényes Verseny- és játékszabályok szerint.
 10. Lebonyolítás
 - 10.1. Alapszakasz: októbertől márciusig, májusban a döntők.
Az alapszakaszban az első két fordulóban a csapatok erejének felmérése történik, a harmadik fordulótól a kialakított rangsor alapján hármás és négyes csoportokat alkotunk, szem előtt tartva, hogy lehetőleg mindenki játsszon mindenkivel.
A döntőt az alapszakaszban első 3 helyezett vívja.
 - 10.2. Az 1. és 2. forduló - keresztben 4:4 elleni játék a Zsíros Csarnokban az új U11 szabályok szerint. A játékidő és az eredmény számolása ebben a két fordulóban úgy alakul, hogy nem 4 negyed, hanem 6 hatodot (6x6 perc) fognak a csapatok játszani és szettekre bontjuk a játékrészeket. Aki az adott hatodot nyeri, annak 3 pont kerül fel a táblára, aki veszíti, annak 1 pont, döntetlen esetén mindkét csapat 2 pontot kap. A félidőben büntetődobás van, mely hozzáadódik az eredményhez. Ha a mérkőzés döntetlennel végződik, akkor a büntetődobás eredménye számít. Ha az is döntetlen eredményt

hoz, akkor feldobás utáni "aranykosárral" dől el (első kosárig) a mérkőzés. Pl. "A" csapat elér 31 pontot, a "B" pedig 11-et, akkor a hatod eredménye 2:1 az "A" csapatnak. A részpontokat majd az asztalnál számolják (nem nyilvánosan).

A 3., 4. és 5. forduló - 4:4 ellen keresztbe U11 szabályok szerint. A 6. és 7. fordulóban már 5:5 ellen lesznek mérkőzések teljes pályán (két teremben)

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 (mezzszámmal).
 - 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 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.
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 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, az MKOSZ Elnöksége, ill. Versenybizottsága jogosult dönteni.

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 időkéresi 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: részben alkalmazandó

Csathibák:

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 játék helyzetben, melyről a fentebb feltüntetett módosítások külön nem rendelkeznek.