

ZSÍROS TIBOR KOSÁRLABDA AKADÉMIA
KŐBÁNYAI DIÁKOK SPORTEGYESÜLETE

Kőbányai Kenguru Kupa

Versenykiírás

2021/2022.



- 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 (1106 Budapest, Harmat utca 88.).
 8. Mérkőzés időpontok: 2021. november 7., 2021. december 12., 2022. január 30., 2022. február 20., 2022. március 27., 2022. május 8., 2022. május 29.
 9. Szabályok: Id. 2. sz. melléklet. Azon kívül a korosztályra érvényes Verseny- és játékszabályok szerint.
 10. Lebonyolítás

Alapszakasz: novembertől, májusban az utolsó forduló a döntő.
Az alapszakaszban az első két fordulóban a csapatok erejének felmérése történik, a harmadik fordulótól a kialakított rangsor alapján hármas, vagy négyes csoportokat alkotunk, szem előtt tartva, hogy lehetőleg mindenki játsszon mindenkivel.
A döntőt az alapszakaszban első 4 helyezett vívja (1-4; 2-3), illetve az alsóbb helyeken is így szervez dik az utolsó forduló (5-8; 9-12, 13-16).
 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, 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 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 rendelkezik.