

# **Pest Vármegyei Kosárlabda Szövetség**

## **U10 Bajnokságának**

### **VERSENYKIÍRÁSA**

**2023/2024.**



# Pest Vármegyei Kosárlabda Szövetség

SZÉKHELY: 2040 Budaörs, Liget u. 12.

POSTACÍM: 2040 Budaörs, Liget u. 12.

E-mail: [mksz\\_pest@hunbasket.hu](mailto:mksz_pest@hunbasket.hu)

Internet honlap: <https://megye.hunbasket.hu/pest>

MEGTÁRGYALTA ÉS ELFOGADTA AZ PVMKSZ ELNÖKSÉGE  
KIADVA: 2023.08.15.

## 1. VERSENY

- 1.1 PVMKSZ U10 Bajnoksága (a továbbiakban: U10 bajnokság) a mini kosárlabda csapatok versenye, amelyet a PEST VÁRMEGYEI KOSÁRLABDA (a továbbiakban: PVMKSZ) 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, testnevelő tanárok számára.

## 3. A BAJNOKSÁG RENDEZŐJE

- 3.1 Az PVMKSZ 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 PVMKSZ jogosult elvégezni minden döntést igénylő egyeztetést. A Versenyszabályokkal, Versenykiírással összefüggésben az PVMKSZ Versenybizottság jogosult első fokon eljárni és határozatot hozni minden olyan ügyben, amely a Versenyszabályok, az MKOSZ szabályzatai és jelen Versenykiírás kapcsán a bajnokság lebonyolításával függenek össze. Az PVMKSZ hivatalból vagy kérelemre jár el.

## 4. A versenyek ideje

- 4.1 A hivatalos versenynapokat az Utánpótlás Versenynaptár 2023/2024. tartalmazza.

## 5. A verseny résztvevői

- 5.1 A versenyen részt vehetnek: iskolák, DSE-k, DSK-k, sportiskolák, sportegyesületek és alapítványok. (a továbbiakban: sportszervezetek)
- 5.2 Egy sportszervezet egy adott korosztály versenyére több csapattal is nevezhet.
- 5.3 A csapatok neme: fiú, vegyes és leány csapatok.

## 6. Korosztályok

- 6.1 U10: 2014. január 1. és utána született sportolók

## 7. Játékosok szerepeltetése

- 7.1 A csapatok az U10 Kupában minden mérkőzésén maximum tizenkét (12) fővel szerepelhetnek, a mérkőzéseken legalább nyolc (8) játékosra kész játékosnak jelen kell lennie.
- 7.2 A kötelező játékos-létszámra vonatkozó szabályok megsértése esetén a vétkes csapat pótdíjat köteles fizetni, mérkőzésenként az PVMKSZ részére, amely díj összegét a [Díjfizetési szabályzat 2023/2024.](#) tartalmazza.
- 7.3 Csapatösszevonás:
  - a. Minden játékos annak a csapatnak a tagja a korosztályos bajnokságban, amelyikben az első alkalommal neve a hivatalos jegyzőkönyvbe bekerült.
  - b. U10 bajnokságban alkalmazott 10-es szabály:
    - Amennyiben egy sportszervezet egy korosztályon belül több csapatot indít, úgy az „A” (erősebb) csapatban játszó 10 játékost fel kell tüntetnie a PVMKSZ VB által megküldött adatlapon, akik a következő csapatösszevonási szakaszig csak abban a csapatban szerepelhetnek (csapatösszevonási szakaszokkor a 10-es listából három játékos cserélhető). A többi játékos szerepelhet az „A”, illetve a sportszervezet további csapataiban is.

- Amennyiben egy csapat élni akar ezzel a szabállyal, úgy azt az Alapszakasz kezdetéig jelezni kell. A sportszervezetnek a „B” és a további csapatainak csoportos játékgengedélyein legalább 12 fő játékosnak szerepelnie kell!
  - A szabállyal élő sportszervezeteknél az „A” csapatnál a 10 kijelölt játékos közül minimum 5 főnek minden bajnoki mérkőzés jegyzőkönyvében szerepelnie kell. A szabály megsértése esetén a vétkes csapat pótdíjat köteles fizetni, mérkőzésenként az PVMKSZ részére, amely díj összegét a [Díjfizetési szabályzat 2023/2024.](#) tartalmazza.
- c. Egy csapatban minden olyan játékos szerepeltethető, aki szerepel csapatának az PVMKSZ által kiadott 2023/2024. szezónra 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.
- d. Játékgengedély kiadási határidő: a harmadik forduló napját megelőző 2. munkanap 12.00 óra. Ezt követően új csoportos játékgengedély nem adható ki.

## 8. Nevezés

- 8.1 Az U10 bajnokság nevezési határideje 2023. október 31.
- 8.2 A versenyekre nevezést nyújthat be más, szomszédos ország és vármegye csapata, amennyiben mérkőzéseit Magyarországon, azon belül is Pest Vármegyében játssza le. A nevezéshez az adott ország vagy vármegye szövetségének engedélyét csatolni kell. A nevezés elfogadásáról az PVMKSZ dönt.

A bajnokságra nevezni a versenyzési időszakban is lehet:

Amennyiben a nevezési határidőig, egy adott sportszervezet nem nevezett első csapatként a bajnokságokba, úgy ezt az U10 bajnokságban legkésőbb a 3. forduló napját megelőző 2. munkanap 12.00 óráig teheti meg.

Az adott sportszervezet második és további csapataként bármennyi számú csapatot lehet nevezni U10 bajnokságban, legkésőbb a 3. forduló napját megelőző 2. munkanap 12.00 óráig.

- 8.3 Nevezni az MKOSZ által kialakított elektronikus bajnoki nevezési rendszerben kell.
- 8.4 A bajnokságok részvételi díját az MKOSZ [Díjfizetési szabályzat 2023/2024.](#) alapján kell megfizetni, legkésőbb a sportszervezetre vonatkozó nevezési határidőig.
- 8.5 A nevező csapat magára nézve kötelezően elfogadja az MKOSZ szabályzatait és jelen Versenykiírást.

## 9. Költségek

- 9.1 A területi versenyeken a csapatokat csak a tornák helyszínére történő 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 termekben kell megrendezni.
- 10.2 A mérkőzések a PVMKSZ Versenynaptár alapján kerülnek kiírásra.
- 10.3 A PVMKSZ Versenyiroda a nevezési határidőt követően, 2023. november 15-ig végzi el a területi csoportok kialakítását. Minden versenyzési szakaszban a leány, fiú és vegyes csapatok együtt versenyeznek
- a) az első három (3) forduló területi elvek alapján kerül megrendezésre 2-3 központi teremben
- b) A 4. forduló Jamboree jelleggel, meghívásos alapon kerül megrendezésre

- c) Egy-egy csoportba a -nevezett csapatok számától függően- három vagy négy csapat kerül. A tornák egy nap alatt kerülnek megrendezésre.
- d) Három csapat esetén körmérkőzés, négy csapat esetén elődöntők, döntő, és mérkőzés a 3. helyért lebonyolítási formában.

## 11. Szabályok

### 11.1 U10 bajnokságra vonatkozó speciális szabályok:

- a. Öltözék: Szám nélküli mezben játékos csapatonként legfeljebb egy játékos szerepeltethető, amennyiben mez színe azonos.
- b. Időkérés: Negyedenként és a hosszabbításonként is egy (1) időkéresi lehetőség van
- c. Játékosok, sérülés, csere:
  - Az U10-es bajnokságban egyszerre pályára küldhető játékosok száma négy (4) fő.
  - Csapatonként minden negyedben legfeljebb hat (6) játékos rendelkezik játékjogosultsággal, és a rendelkezésre álló játékosokat a negyedek között egyenlőségre törekedve kell elosztani (6-6, 6-5, 5-5, 5-4 vagy 4-4 játékos).
  - Az első negyedben pályára lépett játékosok a második negyedben nem szerepelhetnek.
  - A harmadik negyedben bármely játékos játszhat.
  - A harmadik negyedben pályára lépett játékosok a negyedik negyedben nem szerepelhetnek.
  - Ha olyan negyedben történik sérülés vagy kipontozódás, amelyben a csapatnak nincs több cserelehetősége, az ellenfél edzője jelöli ki az érintett 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 negyedeken belül szabadon cserélhetők.
  - Cserélni bármikor lehet, ha a labda holt,
  - Cserélni érvényes mezőny kosár után is lehet.
- d. A mérkőzés elvesztése 2-0, 0-0 eredmény miatt: [1. számú melléklet](#) alapján
- e. Mérkőzés eleji fektetett dobások: A mérkőzés elején 12 fektetett dobást kell dobni, mely beleszámít az eredménybe. Indulás a három (3) pontos vonaltól, mindkét oldalról. Mindenki minimum egyet, de maximum kettőt dobhat.(1 pontot ér)
- f. Játékidő és időmérő: U10: A játékidő 4x8 perc.
  - Az időmérőnek csak az alábbi esetekben kell megállítania a mérkőzésórát:
    - 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;
    - A mérkőzés utolsó két percében, valamint a hosszabbítások utolsó két percében az időmérés a nemzetközi kosárlabda játékszabályoknak megfelelően történik.
  - Minden további esetben “futóóra” van.
- g. 3 másodperces szabály:

- U10: A játékvezetők ne büntessék azt a játékost, aki akaratlanul tartózkodik a szigorított területen belül, és közvetlenül nem vesz részt a játékban.
- h. 8 másodperces szabály: U10-es korosztályban nem alkalmazandó.
  - i. 24 másodperces szabály: U10-es korosztályban nem alkalmazandó.
  - j. Védőtérfelre visszajutatott labda (visszajátszás): U10-es korosztályban nem alkalmazandó
  - k. Csapathibák: U10-es korosztályban nem alkalmazandó.
  - l. „Utolsó két perc”-es szabály: Az U10-es bajnokságban a mérkőzés negyedik negyed 7.-8. percében és a hosszabbítás(ok) utolsó két percében minden elkövetett védő személyi hiba után két büntetődobást kell végrehajtani.
  - m. Büntetődobások: Ha a büntetődobást végrehajtó játékos a dobás lendületétől – de jól érzékelhetően nem szándékosan – ráugrik a büntetővonalra, a dobás érvényes.
  - n. Sikeres mezőnykosár közbeni faultnál NINCS plusz büntetődobás - alaponról folytatódik a játék.
  - o. Büntetővonal:
    - U10: Büntetővonal: palánk síkjától 2,8 méterre van a büntető távolabbi széle, míg a közelebbi 2,75 méterre.
  - p. 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.
  - q. Mezőnykosár: Az U10-es bajnokságban nincs 3 pontot érő mezőnykosár. A 3-pontos területről elért kosár is 2 pontot ér.
  - r. Döntetlen állás és hosszabbítások:
    - Amennyiben a mérkőzés döntetlen eredménnyel végződik, akkor hosszabbítással/hosszabbításokkal (öt perc) folytatódik a mérkőzés.
    - A Nemzetközi Kosárlabda Szövetség (FIBA) által elfogadott „Nemzetközi Kosárlabda Játékszabályok” és hivatalos szabálymagyarázatok– továbbiakban: Szabálykönyv előírásai, valamint a FIBA Mini Kosárlabdázás 2001-es szabályai érvényesek minden olyan játékhelyzetben, melyről a fentebb feltüntetett módosítások külön nem rendelkezik.
  - s. Az U10 bajnokságokban kötelező a „VÉDEKEZÉSI ÉS TÁMADÁSI SZABÁLYOK U10” című előírások betartása. ([2. számú melléklet](#))
  - t. Gyűrűmagasság (U10): 2,60 méter.

## 12. Eredményközlés, információ

- 12.1 A versenyek hivatalos megjelenési helye: <https://megye.hunbasket.hu/pest>

## 13. Óvás, fellebbezés

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

## 14. EGYÉB RENDELKEZÉSEK

- 14.1 Az U10 bajnokságok mérkőzésein kötelező az MKOSZ által rendszeresített Digitális Jegyzőkönyv használata.
- 14.2 Az U10 bajnokságok mérkőzésein csak azok az edzők működhetnek, akik rendelkeznek a 2023/2024-es bajnoki évre érvényes Edzői Működési Engedéllyel.

- 14.3 Az U10 bajnokság mérkőzésein, ha az edző kiállításra kerül és nincs adott csapattal másodedző a mérkőzésen, akkor a mérkőzést félbe kell szakítani.
- 14.4 Az U10 bajnokságok mérkőzéseit a játékvezetők két (2) játékvezetős rendszerben vezetik, amelyre a területileg illetékes megyei (fővárosi) játékvezetői bizottság jelöli ki őket.
- 14.5 Az U10 bajnokságok mérkőzésein VB elnökök működhetnek, amelyre a területileg illetékes megyei (fővárosi) szervezeti egység jelölheti ki őket.
- 14.6 A résztvevő csapatok minden mérkőzésre kötelesek az MKOSZ által rendszeresített adatlap használatával csapatnévsort készíteni, amelynek tartalmaznia kell a csapatvezető, az edző, valamint a játékosok nevét és mezszámát, amelyet a jegyzőkönyvvezetőnek a mérkőzés előtt át kell adni.
- 14.7 Az U10 bajnokság mérkőzésein a FIBA által minősített 5-ös méretű, MOLTEN bőrlabdákkal kell játszani.
- 14.8 Az U10 bajnokság minden mérkőzése előtt a szervező köteles egy valamennyi, a jegyzőkönyvbe beírt játékost, edzőket és a játékvezetőket és az asztalszemélyzetet egy felvételen ábrázoló fényképfelvételt készíteni. Amennyiben valamely játékos a fénykép készítését követően érkezik meg a mérkőzésre, akkor a fénykép készítését a szünetben vagy a mérkőzést követően meg kell ismételni.

A fényképet a szervező köteles két (2) munkanapon belül a PVMKSZ felületére feltölteni. A felvételen valamennyi sportolónak játékra kész felszerelésben kell lennie, a mezszámoknak felismerhetőnek kell lennie.

- A fényképet „.jpg” formátumban kell az PVMKSZ részére eljuttatni.
- A fekvő helyzetű fénykép minimum 1300 x 900 pixel méretben.
- A minimum felbontás: 72 dpi.
- A fotók nem lehetnek vízjellel ellátottak.

A fotó feltöltésének elmaradása esetén a sportszervezetnek minden esetben pótdíjat kell fizetnie az PVMKSZ részére, mely díj összegét a [Díjfizetési szabályzat 2023/2024.](#) tartalmazza

### [A felület itt érhető el](#)

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

## **15. Mellékletek:**

[1. számú melléklet: 2-0, 0-0-as eredmények](#)

[2. számú melléklet: „VÉDEKEZÉSI ÉS TÁMADÁSI SZABÁLYOK - U10”](#)

## **1. számú melléklet:**

Ha az U10 bajnokságok mérkőzéseire egy csapat kevesebb, mint 8 játékosal jelenik meg, az alábbiak szerint kell eljárni.

- a. Ha egy csapat 4-7 játékosal érkezik egy mérkőzésre, akkor a mérkőzést le kell játszani, de a csapat 2-0 arányban elveszíti a mérkőzést.

A csapat a negyedenkénti játékjogosultsági megkötés alól mentesül, de minden helyszínen lévő játékosnak legalább egy negyedre játszania kell mindkét félidőben.

- b. Ha mindkét csapat 4-7 játékosal érkezik egy mérkőzésre, akkor a mérkőzést le kell játszani, de a csapatok 0-0 arányban elveszítik a mérkőzést. A csapatok a negyedenkénti játék jogosultsági megkötés alól mentesülnek, de minden helyszínen lévő játékosnak legalább egy negyedre játszania kell mindkét félidőben.



## 2. számú melléklet:

### VÉDEKEZÉSI ÉS TÁMADÁSI SZABÁLYOK - U10

#### **Emberfogás**

A támadó és védő játékos párok rendezett védekezés esetén bármely pillanatban felismerhetők, a párok a támadó játékos helyváltoztatása esetén is azonosak maradnak, megengedve a szabályos besegítő védekezés esetét.

#### **Területvédekezés**

Olyan védekezés, ami nem felel meg az emberfogás követelményeinek különösen, amikor a védőjátékos a játéktér egy felismerhető területén folytatja a védekezést, és e területén kívül nem követi a területét elhagyó támadó játékos, vagy elfoglal egy védő területet, anélkül, hogy ott védőtávolságon belül támadó játékos található lenne.

#### **Védőtávolság**

Labdás támadó játékos védeése esetén

Az a távolság, ami a támadó játékostól számítva a védő játékos kartávolságánál nem nagyobb.

Labda nélküli támadó játékos védeése esetén

Az a távolság, amely esetén az emberfogás jellemzői felismerhetők.

#### **Besegítő védekezés**

Besegítő védekezésnek nevezzük, ha a labdát birtokló játékos labdavezetéssel az őt védő játékos mellé ér (megveri a védőjét), s ezután egy másik védőjátékos veszi át a védését. A besegítő védő játékosnak a saját támadó játékosáról védőtávolságból kell indulnia, majd a labdás támadó játékos megállítása után vissza kell térnie a saját támadó játékos mellé vagy a védő játékosoknak támadó játékosra kell cserélniük.

#### **Cspadázás**

Cspadázásnak nevezzük, ha egy támadó játékoson egynél több védő játékos védekezik, ide nem értve a szabályos besegítő védekezést.

#### **Izoláció**

Izolációnak nevezzük, ha rendezett védekezés esetén a támadó csapat egy vagy több labda nélküli játékosát passzívan kivonja a támadásból, amellyel a besegítő védekezést megnehezíti vagy lehetetlenné teszi.

Védekezésre vonatkozó szabályok:

- A mérkőzések teljes ideje alatt az emberfogásos védekezés kötelező, a hárompontos vonalon belül védőtávolságot kell fenntartani.
- A cspadázás alkalmazása a pálya egyik pontján sem megengedett.
- A területvédekezés egyetlen formája sem megengedett.
- A besegítő védekezés megengedett.

## **Büntetés**

A védekezési szabályok megsértése esetén első alkalommal a csapatot az edzője útján figyelmeztetni kell, majd a további esetekben a vétkes csapat ellen egy (1) büntető dobást kell ítélni, melyet az ellenfél csapat – edzője által kijelölt – bármelyik játékosa végezhet el. A büntetést végre kell hajtani, a jegyzőkönyvbe azt be kell jegyezni. A büntetődobás után az a csapat végezheti el a bedobást, amelyik a védekezési szabályok megsértése miatti büntetődobás megítélésének pillanatában birtokolta a labdát vagy jogosult volt rá. A bedobást ahhoz legközelebbi helyről kell elvégezni, ahol a labda volt, amikor a védekezési szabályok megsértése miatti büntetődobást ítélték.

A védekezési szabályok megsértésének megítélése a játékvezetők feladata. Szükség esetén egyeztethetnek a VB elnökkel.

**Támadásra vonatkozó szabályok:**

- Az elzárás semmilyen formája sem megengedett (labdás elzárások, „hand off”, üres elzárások, burkolt elzárások [támadók egymást keresztező mozgásai, amik a védők szabályos mozgását akadályozzák]).
- Az izoláció semmilyen formája sem megengedett.
- A pálya bármely pontjáról elért kosár kettő pontot ér. (Nincs hárompontos kosár.)

## **Büntetés**

A támadásra vonatkozó szabályok megsértése esetén a támadó csapat elveszíti a labda birtoklás jogát. A játék az ellenfél határvonali bedobásával folytatódik.

A támadásra vonatkozó szabályok megsértésének megítélése a játékvezetők feladata.