

# **Pest Vármegyei Kosárlabda Szövetség U10 Bajnokságának**

## **VERSENYKIÍRÁSA**

**2024/2025.**



# 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: 2024.06.12.

## **1. A VERSENY**

1.1 PVMKSZ U10 Bajnoksága (a továbbiakban: U10 bajnokság) a mini kosárlabda csapatok versenye, amelyet a PEST VÁRMEGYEI KOSÁRLABDA SZÖVETSÉG (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 jogot a sportszervezetek, a játékosok és a bajnokságban közreműködő valamennyi személy felett, amelyre a jogszabályok, az MKOSZ szabályzatai, valamint a jelen Versenykiírás felhatalmazzák.

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 2024/2025. 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: 2015. január 1. és utána született sportolók.

## **7. Játékosok szerepeltetése**

7.1 A csapatok az U10 bajnokságban 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 2024/2025.](#) tartalmazza.

7.3 Csapatösszevonás:

a. Minden játékos annak a csapatnak a tagja a korosztályos bajnokságban, amelyekben az első alkalommal neve a hivatalos jegyzőkönyvbe bekerült.

b. U10 bajnokságban alkalmazott 8-as szabály:

- Amennyiben egy sportszervezet egy korosztályon belül több csapatot indít, úgy az „A” (erősebb) csapatban játszó 8 játékos fel kell tüntetnie a PVMKSZ VB által megküldött adatlapon, akik a következő csapatösszevonási szakaszig csak abban a csapatban szerepelhetnek (csapatösszevonási szakaszokkor a 8-as 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 játékgendélyein 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 2024/2025.](#) tartalmazza.

7.4 Egy csapatban minden olyan játékos szerepeltethető, aki szerepel csapatának az PVMKSZ által kiadott 2024/2025. szezonra érvényes csoportos játékgendélyén, 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.

7.5 Játékgendély kiadási határidő: a harmadik forduló napját megelőző 2. munkanap 12.00 óra. Ezt követően új csoportos játékgendély nem adható ki

## 8. Nevezés

8.1 Az U10 bajnokság nevezési határideje 2024. 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 írásos engedélyét csatolni kell. A nevezés elfogadásáról az PVMKSZ dönt.

8.3 A bajnokságra nevezni a versenyzési időszakban is lehet:

8.4 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.

8.5 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.

8.6 Nevezni az MKOSZ által kialakított elektronikus bajnoki nevezési rendszerben kell

8.7 Egy sportszervezetnek csoportos játékgendély akkor adható ki, ha a kérelemkor azon minimálisan nyolc (8) fő sportoló szerepel. A sportszervezet „B” és további csapatainak csoportos játékgendélyein a bajnokságban lejátszott első mérkőzésük előtt, szintén legalább nyolc (8) fő játékosnak szerepelnie kell

8.8 A bajnokságok részvételi díját az MKOSZ [Díjfizetési szabályzat 2024/2025.](#) alapján kell megfizetni, legkésőbb a sportszervezetekre vonatkozó nevezési határidőig.

8.9 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, 2024. november 15-ig végzi el a területi csoportok kialakítását. Minden versenyzési szakaszban a leány, fiú és vegyes csapatok együtt versenyeznek
- az első három (3) forduló területi elvek alapján kerül megrendezésre 2-3 központi tereben.
  - Az utolsó forduló Jamboree jelleggel, meghívásos alapon kerül megrendezésre.
  - Egy-egy csoportba a - nevezett csapatok számától függően - három vagy négy csapat kerül. A tornák egy nap alatt kerülnek megrendezésre.
  - 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:
- Öltözék: Szám nélküli mezben játékos csapatonként legfeljebb egy játékos szerepeltethető, amennyiben mez színe azonos a csapat többi játékosának mezével. Minden csapatagnak elöl és hátul is jól látható méretű számmal ellátott mezt kell viselnie
  - Időkérés: Negyedenként és a hosszabbításonként is egy (1) időkéresi lehetőség van
  - 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.
  - A mérkőzés elvesztése 2-0, 0-0 eredmény miatt: [I. Melléklet](#) alapján.

- e. Mérkőzés eleji fektetett dobások: A mérkőzés elején 12-12 (jobbról és balról is) fektetett dobást ("ziccer"-dobást) kell dobni MINDKÉT oldalról, mely beleszámít az eredménybe. Indulás a három (3) pontos vonaltól, Mindenki minimum egyet, de maximum kettőt dobhat. (egy dobás 1 pontot ér)
- f. 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.
- g. 8 másodperces szabály: U10-es korosztályban nem alkalmazandó.
- h. 24 másodperces szabály: U10-es korosztályban nem alkalmazandó.
- i. Védőtérfélre visszajutatott labda (visszajátszás): U10-es korosztályban nem alkalmazandó.
- j. Csapathibák: U10-es korosztályban nem alkalmazandó.
- k. Védőtérfelel elkövetett szabálysértés után járó bedobás végrehajtásánál nem kell a labdát kezelni a játékvezetőkkel.  
Kivétel (ekkor a játékvezetőnek kezelnie kell a labdát):
- a negyedik negyed utolsó két percében,
  - minden hosszabbítás utolsó két percében,
  - ha a bedobás előtt a játékvezetők cserét engedélyeztek,
  - ha a bedobás előtt a játékvezetők időkérést engedélyeztek.
- l. Megjegyzés:  
A személyi hibák és a technikai hibák után járó bedobás végrehajtásánál a játékvezetőknek minden esetben kezelni kell a labdát.
- m. A Nemzetközi kosárlabda játékszabályok utolsó 2:00 percre vonatkozó rendelkezései érvényesek.
1. Amennyiben a szabálysértést elkövető csapat játékosa késlelteti a bedobást (Delay of the Game – DOG) azzal, hogy nem adja át az ellenfél rendelkezésére a labdát, vagy másik irányba passzolja, gurítja vagy rádobja a gyűrűre, akkor a játékost figyelmeztetni kell. Ez a figyelmeztetés a teljes csapatra vonatkozik, és a következő ilyen esetben az elkövető játékos ellen saját jogú technikai hibát kell ítélni. A figyelmeztetés tényéről a figyelmeztetett csapat kispadjához legközelebb lévő játékvezetőnek értesítenie kell a vétkes csapat vezetőedzőjét.
  2. Ha a játékos nem megközelítőleg (1-2 lépés) ugyanarról a helyről dobja be a labdát, ahonnan a szabályok szerint a bedobást el kellene végeznie, akkor a bedobást meg kell ismételtetni a labda kezelésével.
  3. Ha a bedobást végző játékos láthatóan rossz irányba indul el a labdát bedobni, a játékvezetőnek sípolnia kell, és meg kell mutatnia a bedobás helyét (továbbra is a labda kezelése nélkül).
  4. „Utolsó két perc” -es szabály: Az U10-es bajnokságban a mérkőzés 31. és 32. percében (negyedik negyed 7.-8. percében) és a hosszabbítás(ok) utolsó két percében minden elkövetett védő személyi hiba után két büntetődobást kell végrehajtani.
- n. Büntetődobások: Ha a büntetődobást végrehajtó játékos a dobás lendületétől – de jól érzékelhetően nem szándékosan – ráugrik a büntetővonalra, a dobás érvényes.

- o. Sikeres mezőnykosár közbeni faultnál nincs plusz büntetődobás - alapvonalról folytatódik a játék.
- p. Büntetővonal:  
U10: Büntetővonal: palánk síkjától 2,8 méterre van a büntető távolabbi széle, míg a közelebbi 2,75 méterre.
- q. 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 félideben ki-pontozódik, a félidei büntetődobást végrehajthatja, kiállított játékos azonban nem.
- r. Mezőnykosár: Az U10-es bajnokságban nincs 3 pontot érő mezőnykosár. A 3-pontos területről elért kosár is 2 pontot ér.
- s. 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 játék-helyzetben, melyről a fentebb feltüntetett módosítások külön nem rendelkeznek.
- t. Az U10 bajnokságokban kötelező a „VÉDEKEZÉSI ÉS TÁMADÁSI SZABÁLYOK U10” című előírások betartása. ([II. számú melléklet](#))
- u. Gyűrűmagasság (U10): 2,60 méter
- v. Játékidő és időmérő:
- w. 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.
- x. A félidei szünet – a büntetődobások után – 5 perc.
- y. 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 játék-helyzetben, melyről a fentebb feltüntetett módosítások külön nem rendelkeznek

## 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 2024/2025-es bajnoki évre érvényes minimum Kosárpalánta Edzői Működési Engedéllyel.

14.3 Az U10 bajnokság mérkőzésein, ha az edző kiállításra kerül és nincs adott csapattal másod-edző a mérkőzésen, akkor a mérkőzést félbe kell szakítani.

14.4 Az U10 bajnokságok mérkőzéseit a játékvezetők két (2) játékvezető 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 ([III. Melléklet](#)).

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 2024/2025.](#) tartalmazza.

[A felület itt érhető el](#)

14.9 Minden olyan esetben, melyről ezen Versenykiírás, illetve a Verseny- és játékszabályok nem intézkednek, az PVMKSZ Elnöksége, illetve Versenybizottsága dönt.



**15. Mellékletek:**

[I. Melléklet: 2-0, 0-0-as eredmények](#)

[II. Melléklet: „VÉDEKEZÉSI ÉS TÁMADÁSI SZABÁLYOK - U10”](#)

[III. Melléklet: Csapatlista](#)

## I. 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.
- b. A csapat a negyedenkénti játékjogosultsági megkötés alól mentesül, de minden helyszínen lévő játékosnak legalább egy negyedet játszania kell mindkét félidőben.
- c. 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 negyedet játszania kell mindkét félidőben.

## II. MELLÉKLET VÉDEKEZÉSI ÉS TÁMADÁSI SZABÁLYOK - U10

### Védekezésre vonatkozó szabályok:

- A mérkőzések teljes ideje alatt az emberfogásos védekezés kötelező!
- A csapdázás alkalmazása a pálya egyik pontján sem megengedett.
- A területvédekezés egyetlen formája sem megengedett.
- A besegítő védekezés megengedett, minden irányból, a pálya bármely területén.

### Emberfogás:

Rendezett védekezés esetén a támadó és védő játékos pároknak alapvetően felismerhetők kell, hogy legyenek.

### Védőtávolság:

Labdás támadó játékos védekezője esetén

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

Labda nélküli támadó játékos védekezője esetén

Az a távolság, amely esetén az emberfogás jellemzői felismerhetők

### Területvédekezés:

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

### 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 és a támadó időt 14 másodpercre kell állítani (U12-es bajnokságban). Amennyiben egy csapatot az adott mérkőzésen több, mint három (3) alkalommal a védekezési szabályok megszegése miatt szankcionálják az esetről a VB elnöknek jelentést kell tennie. A jelentés alapján a vétkes sportszervezet a Díjfizetési szabályzat 2024/2025-ben meghatározott pótdíj megfizetésére köteles.

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.

