

MAGYARORSZÁGI

Ovi-Kosár Kupák

VERSENYKIÍRÁSA

2024/2025.



MAGYAR KOSÁRLABDÁZÓK ORSZÁGOS SZÖVETSÉGE

HUNGARIAN BASKETBALL FEDERATION

SZÉKHELY: 2040 BUDAÖRS, LIGET UTCA 12.

POSTACÍM: 2040 BUDAÖRS, LIGET UTCA 12.

Telefon: 06-23/885-450

Adószám: 19012504-2-13

Bankszámlaszám: 10300002-20316431-00003285 [MKB Bank]

E-Mail: mkosz@hunbasket.hu

Internet honlap: <http://www.HUNBASKET.hu>

MEGTÁRGYALTA ÉS ELFOGADTA AZ MKOSZ ELNÖKSÉGE

KIADVA:

1. Verseny

1.1 Ovi-Kosár Kupa az Ovi-Kosár Programban résztvevő csapatok versenye, amelyet a Magyar Kosárlabdázók Országos Szövetsége (a továbbiakban: MKOSZ) 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 óvodák és az egyesületek között. Szakmai továbbképzés a korosztályban dolgozó edzők, pedagógusok számára.

3. A bajnokság rendezője

3.1 Az MKOSZ gyakorol valamennyi olyan jogkört a sportszervezetek, a játékosok és a bajnokságban közreműködő valamennyi személy felett, amelyre a jogszabályok, az MKOSZ szabályzatai, valamint a Versenykiírás felhatalmazzák.

3.2 Az MKOSZ jogosult elvégezni minden döntést igénylő egyeztetést. A Versenyszabályokkal, Versenykiírással összefüggésben az MKOSZ Versenybizottság jogosult első fokon eljárni és határozatot hozni minden olyan ügyben, amely a Versenyszabályok, az MKOSZ szabályzatai és jelen Versenykiírás kapcsán a bajnokság lebonyolításával függ össze. Az MKOSZ 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 versenyben részt vehetnek: óvodák, sportegyesületek és alapítványok (a továbbiakban: sportszervezetek).

5.2 Egy sportszervezet több csapattal is nevezhet.

5.3 Az Ovi- Kosár Kupán való nevezés feltétele az adott csapat Programban való részvétele.

5.4 A csapatok neme: leány, fiú, vegyes.

6. Korosztályok

6.1 Az Ovi-Kosár Kupán való résztvevők alsó korhatára: 2020. szeptember 1-jén és utána született sportolók nem szerepelhetnek.

6.2 Az Ovi-Kosár Kupán való résztvevők felső korhatára: A bajnokságban a 2017. március 31-jén és előtte született sportolók nem szerepelhetnek.

7. Játékosok szerepeltetése

7.1 A csapatok az Ovi-Kosár Kupa Versenyeken minimum nyolc (8) fővel kell, hogy szerepeljenek.

7.2 Egy csapatban minden olyan játékos szerepeltethető, aki szerepel csapatának az MKOSZ által kiadott 2024/2025. szezonra érvényes csoportos játékgengedélyén, valamint érvényes sportorvosi engedéllyel rendelkezik, és ezt – kérés esetén – a hivatalos személyek képviselőjének hitelt érdemlően bizonyítani tudják. A csapat képviselője felelős azért, hogy sportolói érvényes sportorvosi engedéllyel rendelkezzenek.

7.3 Játékgengedély kiadási határidő: Az Utánpótlás versenynaptár szerinti második (2.) fordulót megelőző második (2.) munkanap 12.00 óra. Ezt követően csoportos játékgengedély nem adható ki.

7.4 Csoportos játékgengedély csak úgy adható ki, ha azon legalább 8 (8) fő játékos szerepel.

8. Nevezés

8.1 Az Ovi-Kosár Kupa első fordulójától történő versenyzés nevezési határideje: 2025. január 13. hétfő

8.2 Az Ovi-Kosár Kupákra nevezni versenyzési időszakban is lehet, ennek nevezési határideje: 2025. június 15.

8.3 Nevezni az MKOSZ által kialakított elektronikus bajnoki nevezési rendszerben kell.

8.4 A bajnokság részvételi díját az MKOSZ Díjfizetési szabályzat 2024/2025. alapján kell megfizetni, legkésőbb a sportszervezetre vonatkozó díjfizetési határidőig.

8.5 A nevező csapat magára nézve kötelezően elfogadja az MKOSZ szabályzatait és jelen Versenykiírását.

9. Költségek

9.1 A területi versenyeken a csapatokat a részvételi díjon felül a tornák helyszínre 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 teremben kell megrendezni.

10.2 A 2024/2025-as versenyszezonban minimum hat (6) verseny kerül megrendezésre. A területi versenyek az Utánpótlás versenynaptár alapján kerülnek kiírásra. A versenynapoktól eltérni csak az MKOSZ Versenyiroda engedélyével lehet.

10.3 A leány, fiú és vegyes csapatok minden versenyzési szakaszban együtt versenyeznek.

11. Szabályok

11.1 Öltözék: A versenyeken ajánlott az Ovi-Sport Közhasznú Alapítvány (a továbbiakban: OSA) által tartós használatra biztosított OSA pólók/jelzőtrikók használata.

11.2 Játékosok, sérülés: A versenyeken az adott csapat minden jelenlévő játékosa szerepelhet.

11.3 Az Ovi-Kosár Kupák területi versenyein a résztvevő sportolók minden esetben a saját csapataikban versenyeznek.

a. Egy Területi versenycsapat létszáma minimum nyolc (8) fő, maximum húsz (20) fő lehet.

11.4 Óvodás korosztály (4-7 év) versenyfeladatai:

a. Ügyességi feladatok, gyakorlatok labdával és labda nélkül a felállított állomásokon (futások, szökdelések, kúszások, mászások, labdás feladatok);

b. labdás, játékos ügyességi feladatok, verseny a csapatok között.

A részletes versenyfeladatokat az 1. számú melléklet tartalmazza.

11.5 Az ügyességi feladatok célja az elemek megadott számú ismétlésének végrehajtása a csapat minden játékosa számára.

11.6 A versenyen minden feladatáért pontot kapnak a csapatok. A sikeres feladat végrehajtásáért minden csapat 1 pontot kap, annyi pontot lehet szerezni, ahány feladatot végrehajtott az adott csapat.

11.7 A csapatok közötti versenyfeladatoknál, két csapat méri össze tudását. A győztes csapat 2 pontot, a vesztes pedig 1 pontot kap.

11.8 A végső sorrendet a csapat által elért pontok száma határozza meg.

12. Eredményközlés, információ

12.1 A Területi versenyeken a rendező feladata az MKOSZ és a résztvevő csapatok tájékoztatása.

12.2 A versenyek hivatalos megjelenési helye: www.kosarsport.hu

13. Egyéb rendelkezések

13.1 Az Ovi-Kosár Kupákon óvodapedagógusok vagy edzők működhetnek.

13.2 Az Ovi-Kosár Kupák versenyein VB elnökök működnek, akiket az Ovi-Kosár Program vezetősége és a helyi sportszervezet képviselője jelöl ki.

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

1. számú melléklet

A csapatok egyidőben végzik a feladatokat a különböző állomásokon. Minden csapat sorban elvégzi az összes állomás feladatait körforgásos rendszerben. Egy állomáson két feladatot kell végrehajtani: odafelé (a) és visszafelé (b) jelűt.

1. állomás

a) Ugróiskola karikákkal (labda a kézben), ahol egy, majd két karikát felváltva helyezünk el egymáshoz illesztve tetszőleges hosszban. A karikákba páros lábbal kell beleszökdelni zárt, illetve terpesz helyzetben. A végén a felállított mini gyerek kosárpalánkba kell juttatni a kosárlabdát (3-as méretű).

b) Két-két egymástól 2 méter távolságra lévő lyukacsos bóján áthelyezünk egy-egy műanyag rudat és ezek alatt kell átkúszni.

2. állomás

a) Bójarakás karikába, ahol öt karikát helyezünk egymás mögé szorosan. Az első karikába két kis bóját teszünk, a másodiknál kívülre helyezünk el kétoldalra két bóját, a többi karikánál is így járunk el. A karikába páros lábbal kell beszökdelni. Amelyik karikába bóják vannak, azokat kétoldalra ki kell tenni, ahol kint vannak, ott be kell helyezni. Ezután a zsámolyba elhelyezett labdát ki kell venni, és a felállított mini gyerek kosárpalánkba kell juttatni, majd visszatenni a zsámolyba.

b) „Lufi a levegőben”, ahol az öt egymás mögött kb. egy méterre lehelyezett bója szlalomban történő megkerülése közben egy lufit kell ütögetve a levegőben tartani, amit a zsámolyból vesznek ki.

3. állomás

a) „Mocsárjárás” labda kézben, ahol lépéstávolságban egymás mögé elhelyezett diner párnákon kell átjutni. A végén a felállított mini gyerek kosárpalánkba kell juttatni a labdát.

b) Két-két egymástól 2 méter távolságra lévő lyukacsos bója legfelső lyukán áthelyezünk egy-egy műanyag rudat és ezek alatt kell átmászni úgy, hogy a labdát előre átgurítjuk az akadály alatt.

4. állomás

a) Zsámolyon átjutás (labda a kézben), ahol egymástól kb. egy méterre lehelyezett zsámolyokra fel kell lépni, majd páros lábbal le kell szökkeni róluk. A végén a felállított mini gyerek kosárpalánkba kell juttatni a labdát.

b) „Láb-nyomkövetés” (labda a kézben), ahol a földre lehelyezett karton lábnyomokat kell követni, mindegyikbe bele kell lépni, haladás közben a labdát a földre kell pattintani.

5. állomás

a) Létrában futás (labda a kézben), ahol futva a lefektetett létra minden elemébe bele kell lépni, úgy kell átjutni. A végén a felállított mini gyerek kosárpalánkba kell juttatni a labdát.

b) „Láb-nyomkövetés” (labda a kézben), ahol a földre lehelyezett karton lábnyomokat kell követni, mindegyikbe bele kell lépni, közben a labdát minél gyakrabban a levegőbe dobni, majd elkapni.

6. állomás

a) labda terelése kézzel, ahol az öt egymás mögött kb. egy méterre lehelyezett bóják között szlalomban kell kézzel terelni a labdát a földön. A végén a felállított mini gyerek kosárpalánkba kell juttatni a labdát.

b) Létrában szökdelés (labda a kézben), ahol felváltva kell szökdelni a létrafokokban egy lábbal és páros lábbal.

7. állomás

a) Szivacs gátfutás, ahol négy kb. másfél méterre egymás mögé elhelyezett szivacsgátak felett kell átfutni. Ezután a számolyba elhelyezett labdát ki kell venni és a felállított mini gyerek kosárpalánkba kell juttatni, majd visszatenni a számolyba.

b) Labdát a bójára, ahol négy bóját helyezünk egymás mögé kb. egy méter távolságban. Négy kis méretű labdát helyezünk melléjük egy karikába. Az első játékos felhelyezi a labdákat egyenként a bójákra, az utána következő visszahelyezi a labdákat a karikába.

8. állomás

a) „Szöcskék akadálypályán” (labda a kézben), ahol négyszer két lyukacsos bója legalsó lyukán áthelyezett műanyag rudakon kell átjutni páros lábú szökdeléssel. A végén a felállított mini kosárpalánkba kell juttatni a labdát.

b) „Palacsinta” labdával, ahol a földre lehelyezett szőnyegen fekvő helyzetben forgómozgást kell végezni nyújtott, zárt lábbal és fej fölé emelt labdával.

Játékos versenyek

1. játék

Labdagyűjtés karikába, ahol a labdákat a két csapat között középen helyezük el (kb. 60-80 db). A labdák sokfélék lehetnek, akár gumi, szivacs, vagy kosárlabda vegyesen. A játékosok a labdától 10-15 méterre helyezkednek el egysoros vonalban, ahol eljük lehelyezünk 3 nagyobb karikát. Adott jelzésre a játékosoknak meg kell szerezni egy labdát és visszafutva a karikákhoz bele kell helyezniük azt, majd ezt a lehető legtöbbször megismételni. Egyszerre csak egy labdát lehet begyűjteni. Amikor a labdák elfogynak véget ér a játék. A játékot az a csapat nyeri, amelyiknek több labdát sikerült a saját karikájukba helyezni.

2. játék

Bójadöntögetés, felállítás.

A játéktéren felállítunk kb. 20 db magas bóját. Az egyik csapat feladata, hogy adott jelzésre az álló bójákat eldöntse (csak kézzel), míg a másik csapat feladata, hogy az eldöntött bójákat alaphelyzetbe állítsa. A játék időre megy (1-2 perc). A játék kétfordulós, mert mindkét csapatnak kell állítani és dönteni is. Az egyes fordulók végén meg kell számolni az álló, valamint a fekvő bójákat, minden bója egy pontot ér. A második forduló után a pontokat összeadva megkapjuk a végeredményt.