

**A MAGYAR KORFBALL SZÖVETSÉG
2023. ÉVI KORFBALL MAGYAR KUPA VERSENYKIÍRÁSA**



1. A kupa célja

A magyar korfball sport csapatainak versenyeztetése, a sportág népszerűsítése, a közönség kulturált szórakoztatása, valamint a magyar kupagyőztes cím és helyezések eldöntése. A kupát a Magyar Korfball Szövetség szervezi.

2. A kupát irányító testület

A bajnokságot a Magyar Korfball Szövetség Versenybírószága (VB) irányítja.

3. A kupa ideje

2023. január 22.

4. A kupa résztvevői

A kupára nevezhetnek klubok, egyesületek, diáksport egyesületek csapatai. Egy klub több csapattal is indulhat.

5. Sorsolás és lebonyolítási rendszer

A nevezett csapatok létszámának függvényében többcsoportos, majd egyenes kieséses rendszerben bonyolítjuk le a kupát.

A kupán a felpályás korfball szabályait alkalmazzuk (lásd. 4. számú melléklet).

A kupák csoportmérkőzésein, vagy a bajnokság alapszakaszában lehet döntetlen az eredmény, az egyéb mérkőzéseken és a rájátszásban döntetlen eredmény esetén büntetődobások következnek. (2. számú melléklet)
Az összesített bajnoki tabellán pontegyenlőség esetén a helyezés eldöntésénél a következők az irányelvek az itt felsorolt sorrendben:

- Egymás elleni eredmény (ha van)
- Összesített gólkülönbség
- Összes dobott korf

6. A mérkőzések időpontjai

A fordulók napját és a kieséses szakasz időpontjait a Versenybírószág (VB) írja ki. A VB a kupamérkőzések kiírásakor a lehetőségekhez mérten figyelembe veszi a résztvevő klubok, valamint az IKF versenynaptárát. A VB által meghatározott időpontoktól való eltérés az Időpont-módosítási Szabályzat alapján lehetséges.

7. Megjelenés a mérkőzésen

Amennyiben valamelyik fél a mérkőzés kiírt időpontjáig nem áll készen megfelelő számban (4 fő), a játékra, úgy 5 perc késés után a jelenlevő csapatnak 5:0-s gólaránnyal igazolja az VB a mérkőzést.

Ha egy csapatnak nincs értékelhető eredménye alapszakasz után a rendszeres ki nem állások miatt, akkor a csapat automatikusan elesik az egyenes kieséses szakaszban való részvétel lehetőségétől.

Ha egy csapat létszáma egy mérkőzésen bármilyen okból 4 fő alá csökken, akkor az ki nem állásnak minősül.

A mérkőzésen a „hazai” csapat az, amelyik a jegyzőkönyvben az A csapatként szerepel.

A mérkőzésen a „vendég” csapat az, amelyik a jegyzőkönyvben a B csapatként szerepel.

A csapatok csak egységes, számozott felső mezben játszhatnak. A hazai csapat választ mezzszínt, a másik csapat köteles a hazai csapattól jól megkülönböztethető mezben játszani.

8. A nevezés feltételei

A Magyar Korfball Szövetség által szervezett Magyar Kupára nevező csapat vállalja, hogy:

- A Szövetség előírásait betartja,
- Nevez, és befizeti a nevezési díjat, amelynek összege
 - **20.000 Ft**
- A Szövetséggel és az VB-val szemben fennálló tartozását rendezi,
- A kiküldött nevezési lapot a VB-hez kitöltve személyesen, e-mailen: (vb@korfball.hu) eljuttatja,
- Elkészíti játékosainak adatlistáját, a következő adattartalommal:

név
születési dátum/hely
anyja neve

Sportorvosi engedély lejáratának dátuma

Csak érvényes sportorvosi engedéllyel lehet pályára lépni a játékosoknak, amit minden mérkőzésnap elején minden játékos köteles megmutatni az VB-nek és a játékvezetőknek!

9. Díjazás

A kupa nyertese kupa, az 1-3. helyezettjei oklevél- és éremdíjazásban részesülnek, a további helyezettek oklevelet kapnak.

10. Óvás, fellebbezés

A mérkőzésen résztvevő csapatok óvásának az a módja, hogy a csapatkapitány és/vagy edző a jegyzőkönyvet az erre rendszeresített rovatban aláírja, a csapat az óvási díjat megfizeti, és az óvás részletes indoklását eljuttatja a VB-hez a mérkőzést követő 1 napon belül. A mérkőzésen történt játékvezetői műhibával kapcsolatos óvást benyújtani addig lehet, amíg a játékvezető alá nem írta a mérkőzés jegyzőkönyvét.

Az óvással kapcsolatos költségtérítés díja: 5.000 Ft

A fellebbezéssel kapcsolatos díj: 10.000 Ft.

Helybenhagyott panasz esetén az érintett csapat visszakapja az óváásra befizetett összeget.

Az VB döntései ellen a kihirdetéstől számított 5 munkanapon belül fellebbezéssel lehet élni, melyet a Magyar Korfball Szövetség Elnökségének címezve kell írásban (levél, fax, e-mail) benyújtani a fellebbezési díj egyidejű megfizetésével. Fellebbezést az érintett klub hivatalos képviselője nyújthat be.

Egy mérkőzéssel kapcsolatos bejelentést, a mérkőzést követő 1 órán belül lehet benyújtani az óvási díj megfizetésével és részletes indoklással. Ezzel a lehetőséggel csak a mérkőzésen nem szereplő csapatok élhetnek.

A rájátszásban az óvás, fellebbezés és bejelentés benyújtásnak határideje a mérkőzést követő nap 24 óra.

Nem elfogadott óvás esetén az óvás díját mindenképpen meg kell fizetni.

Óvást bejelenteni VB-nél lehet.

11. Játékjogosultság

A Magyar Korfball Szövetség által szervezett Magyar Kupában egy mérkőzésen egy csapatban maximum 8 játékos szerepeltethető.

A Kupára nevezni **minimum 3 férfi és 3 női játékos**al lehet.

Egy csapatban egyszerre két női és két férfi játékos játszik. A létszám nem csökkenhet 4 fő alá.

Pályára csak olyan játékos léphet, aki érvényes sportorvosi engedéllyel rendelkezik, és ezt a mérkőzés elején fel is tudja mutatni.

Sportorvosi engedélyt akkor is elfogadjuk, ha nem a Magyar Korfball Szövetség, hanem egy másik sportág tagsági igazolványán szerepel.

Egy játékos a kupán csak egy csapat színeiben léphet pályára, kivéve a válogatott játékosokat, akik klubjukon kívül a Magyar Nemzeti Válogatottban is pályára léphetnek a kupán.

A Kieséses szakaszban csak olyan játékos léphet pályára, akinek a nevezése és pályára lépése az alapszakaszban megtörtént.

12. Kiállítás

A kupamérkőzésen kiállított játékos vagy edző a fegyelmi bizottság által kiírt tárgyaláson köteles megjelenni, melyről írásos értesítést kap. A játékos vagy edző meg nem jelenése nem akadályozza a fegyelmi eljárás lefolyását. A kiállított személyt írásos meghatalmazás alapján más személy is képviselheti, és edzője is jogosult részt venni a fegyelmi tárgyaláson. A fegyelmi tárgyalást a következő tornáig, illetve fordulóig meg kell tartani.

A kiállított játékosnak a mérkőzés végéig el kell hagynia a mérkőzés helyszínét! Az öltözőbe kell vonulnia, vagy elhagyni a csarnokot.

13.Sárga lap, piros lap

Minden sárga lap után 2500 Ft, piros lap után 5000 Ft büntetést köteles a játékos, edző vagy technikai személyzet a szövetség számlájára befizetni. Piros lap esetén egy mérkőzéses eltiltással vagy csapattal kapcsolatos tevékenység, egy mérkőzésre való felfüggesztésével sújtható a játékos, edző, illetve technikai személyzet.

A büntetés fordulóját követően, amíg a büntetését nem fizeti be, a bajnokságban korfball tevékenységet nem folytathat. Ha mégis pályára lép vagy edzői szerepet vállal, úgy csapata jogtalanul szerepeltet játékost, vagy edzőt. Jogtalan szerepeltetés miatt a mérkőzést a vétlen csapatnak igazolja a VB 5-0 gólkülönbséggel.

14.Játékvezetők

A mérkőzéseket a Magyar Korfball Szövetség Játékvezető Bizottsága (JB) által küldött játékvezetők vezetik. A játékvezető hatásköre a mérkőzés kezdete előtt 15 perccel kezdődik és a mérkőzés végét jelző sípszóval ér véget. Ha a kiírt játékvezető a mérkőzésen nem jelenik meg, a mérkőzést a két edző egyetértésével a helyszínen jelenlevő bármelyik ember levezetheti.

Bíró mezek használata kötelező! Amennyiben a játékvezető nem tesz ennek eleget, a meccsen való jóváírását nem kapja meg.

15.Technikai személyzet biztosítása a mérkőzésen

A jegyzőkönyvet minden mérkőzésen a hazai csapat köteles vezetni. Személyi vita esetén a mérkőzés játékvezetője dönt. Minden mérkőzésről jegyzőkönyv készül.

A jegyzőkönyv eljuttatása a Versenybírószághoz a hazai csapat feladata.

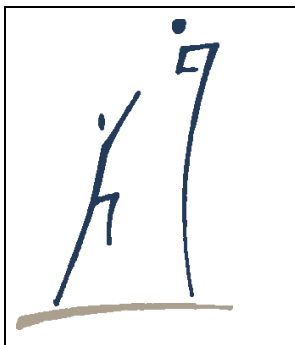
16.Egyéb rendelkezések

- A csoportmérkőzések során a hazai csapat köteles először megadni kezdő négyesét, melyet a jegyzőkönyvbe kell rögzíteni, és amiről az ellenfelet is tájékoztatnia kell. Ezt legkésőbb a mérkőzés előtt 5 perccel kell megtenni.
- A mérkőzéslabdát a hazai csapat biztosítja, melyet a játékvezető hagy jóvá. Ha nincs megfelelő labda a hazai csapat birtokában, úgy a helyszínen lévő bármelyik labda lehet mérkőzéslabda. A kijelölt labdával a vendégcsapat melegít.
- A mérkőzések időtartama:
 - 4x5 perc
- Minden olyan kérdésben, amelyről a Versenykiírás nem rendelkezik, a Magyar Korfball Szövetség Versenyszabályzata érvényes. Ha egy szabály mind a Versenyszabályzatban mind a Versenykiírásban szerepel, akkor a Versenykiírást kell figyelembe venni.
- Minden olyan kérdésben, amelyről ezen Versenykiírás, vagy a Magyar Korfball Szövetség Versenyszabályzata nem rendelkezik, a VB dönt.
- A Versenykiírásban említett és nem mellékelte szabályzatok letölthetők a www.korfball.hu honlapról a Szövetség menü letöltés pontjában.

Budapest, 2022. november 5.

Erdei Attila

Versenybizottság



NEVEZÉSI LAP
a 2023. évi Korfball Magyar Kupára

CSAPAT NEVE	
-------------	--

A kapcsolattartó neve:	
A kapcsolattartó e-mail címe:	
Telefonszám:	
Adminisztrációs segítő neve és e-mail címe:	

A Magyar Korfball Szövetség 2023. évi versenykiírásában foglaltakat tudomásul vesszük és elfogadjuk.
A nevezési lap csak a mellékelt játékos listával együtt érvényes!

A csapatvezető aláírása

Kelt: _____, 2022. _____ hó _____ nap

Cím: E-mail: vb@korfball.hu

A büntetődobások szabályai

Ha egy mérkőzésen mindenképpen győztest kell hirdetni, és a rendes játékidő végén az eredmény döntetlen, Büntetődobások következnek 2 perc szünet után.

A büntetődobások során annak a 4 játékosnak, akik a lefújás pillanatában a pályán voltak, dobnia kell egy-egy büntetődobást. A játékvezető sorsolással dönti el, hogy melyik csapat kezd. A sorsolás győztese kezd. A két csapatból a 4-4 ember felváltva dob. Ha az eredményből egyértelműen megállapítható, hogy melyik csapat a győztes, akkor a büntetődobásokat abba lehet hagyni. Ha a teljes 4-es sorozat után döntetlen az eredmény, akkor ugyanazon játékosok ugyanolyan sorrendben addig dobnak teljes 4-es sorozatokat, amíg el nem dől, hogy melyik csapat a győztes.

A jegyzőkönyv

A jegyzőkönyv hiányos, ha

1. Nincsenek kitöltve a mezszámok
2. Nincs feltüntetve a támadó és védő oldal
3. Nincs feltüntetve a csapatkapitány
4. Nincsenek vagy hiányosan vannak vezetve az időkérek
5. Nincsenek vagy hiányosan vannak vezetve a dobott gólok adatai: gólszerző, dobás típusa, perc
6. Nincs rajta a játékvezető aláírása.
7. Nincs rajta a jegyzőkönyvvezető, időmérő, játékvezető neve

A jegyzőkönyvvezetés menete:

A mérkőzés előtt:

1. A jegyzőkönyvben szereplő játékosok mezszámának beírása a nevük mellé a számoszlopba
2. A csapatkapitány nevének beírása az erre rendszeresített mezőbe
3. A játékvezető(k) nevének kitöltése az erre rendszeresített mezőben

A mérkőzés közben:

5. Gólszerzés esetén a következők kerülnek a jegyzőkönyvbe:
 - a gólt szerző csapat betűjele (A vagy B) a Cs oszlopba
 - a gólt szerző játékos száma az Sz oszlopba
 - a gól időpontja a Perc oszlopba
 - a dobás típusa (B=Büntető, Sz = Szabaddobás, Z = Ziccer, K = Közeli, T = Távoli)
 - az A csapat által eddig szerzett gólok összege az A oszlopba
 - a B csapat által eddig szerzett gólok összege a B oszlopba
6. Sárga, illetve piros lap esetén a lapot kapó játékos neve mellé a Lap oszlopba kell egy S vagy P betűt írni.
7. Félidőben a játékvezető egyeztetése után a jegyzőkönyv alján az Első félidő felirat mellé be kell írni az első félidő eredményét.

A mérkőzés után:

8. A mérkőzés végén a játékvezető egyeztetése után a jegyzőkönyv alján a Második félidő felirat mellé be kell írni a második félidő eredményét, a Végeredmény mellé a végeredményt, a Győztes csapat mellé a győztes csapat nevét. A jegyzőkönyvet aláírja a játékvezető, az asszisztens játékvezető (ha van), a jegyző, az időmérő.
9. Óvás esetén a csapatkapitány az erre az esetre rendszeresített helyen írhatja alá a jegyzőkönyvet a játékvezető aláírása előtt.

FÉLPÁLYÁS KORFBALL SZABÁLYOK

A Félpályás korfballt a hagyományos két zónás korfball alapszabályai szerint játsszák.

Alapszabályok

Az alábbi pontok tekintetében a Magyar Korfball Szövetség által jóváhagyott versenyszabályzat érvényes:

Védekezés, labda érintése, labda birtoklása, lépéshibák, egyéni játék, testi érintkezés, állvány mozgatása, gólszerzés, fedett dobás, büntető, szabaddobás, újramezítés, technikai személyzet.

Eltérések

Térfelek

A Félpályás korfballban a játék mindössze egy térfélen zajlik, mindkét csapat ugyanarra az egy állványra szerezhet gólt.

Támadásindítás

Amennyiben a védekező csapat labdát szerez, ki kell juttatnia azt a „bázisterületre”, mielőtt támadást indíthat. A „bázisterületen” történő labdabirtoklást a játékvezető egyértelmű jelzéssel állapítja meg. A „bázisterületről” szerzett gól szintén egy pontot ér. Érvényes gólt követően az ellenfél csapat a kezdőkörből hozza játékba a labdát.

Játékidő

A Félpályás korfball mérkőzés játékidője 4x5 perc. A csapatokat az első és harmadik játékrész után 1 perc, a 2. játékrész után 3 perc szünet, illetve csapatonként és mérkőzésenként 1 időkérés illeti meg.

Pálya mérete

A Félpályás korfball pálya mérete minimum 17x17 méter, maximum 20x20 méter.

Az állványok az alapvonalától minimum 5, maximum 6,66 méterre, a pálya hosszanti tengelyén vannak elhelyezve. Az állványok 3,5 méter magasak, fémből készültek és megfelelően stabilak kell, hogy legyenek, melyet a mérkőzés játékvezetője ellenőriz.

A „bázisterület” a térfél felső harmada, azaz az állvány tengelyétől a térfelet határoló vonalig tartó területnek az állványtól távolabb eső fele.

Játékosok

Egy csapatban egyszerre 2 fiú és 2 lány szerepel a pályán. A cserék száma korlátlan, cserélni játékmegszakításkor vagy játék közben támadáskor lehet, amennyiben a játékos nem birtokolja a labdát. Játék közben a pályát elhagyó játékos cseréje csak akkor léphet pályára saját kispadja előtti területen, ha a lecserélt játékos már elhagyta a játéktérrel saját kispadja előtti területen.