



A Magyar Kupa Csapatbajnokság versenyszabályzata 2021-2022.

I. A csapatnevezés

- 1.** A Magyar Kupára nevezni **2021. január 16.**-ig lehet. A nevezést írásban kell a squash irodába eljuttatni, a nevezési díjat a rendező klubnak kell befizetni. (A határidő után megérkező nevezés semmisnek tekintendő!)
- 2.** A nevezési díj 10.000.- azaz tízezer Ft, mely már tartalmazza a verseny pályabérleti díját is.
- 3.** Minden egyesület két-két csapatot nevezhet kategóriánként.
- 4.** Nem szerepelhet az adott évben, a Magyar Kupában annak az egyesületnek a csapata:
 - a. amely nem adja le nevezését a megadott határidőig.
 - b. amely nem fizeti be a nevezési díjat a megadott határidőig
 - c. amelynek a Szövetséggel szemben fennálló tartozása van.

II. A Magyar Kupán való részvétel

A Magyar Kupán minden olyan magyar állampolgár részt vehet, aki a Szövetség által kiállított érvényes versenyengedéllyel rendelkezik. A verseny előtt leadott nevezési lapon fel kell tüntetni a versenyengedély számát is. Az a csapat, amelyik játékgengedéllyel nem rendelkező játékost nevez egy fordulóra, az adott forduló összes mérkőzését elveszti, eredményei megsemmisülnek. Ebben az esetben minden egyéni mérkőzés a vétlen csapat játékosának 3:0 arányú győzelmével kerül a jegyzőkönyvbe, a vétlen csapat a találkozót 3:0 arányban nyeri meg.

III. A játékosok nevezése

- 1.** A Magyar Kupára korlátlan számú játékos nevezhető, de egy csapatban egy fordulóban minimum 2 (kettő) játékost nevezni kell.
- 2.** A nevezési lapot a csapat első mérkőzése előtt legalább 10 perccel kell leadni a versenybírósnak.
- 3.** A nevezési lapon fel kell tüntetni valamennyi játékos érvényes versenyengedélyének számát is.
- 4.** A játékosokat az aktuális magyar ranglistának megfelelő sorrendben kell felírni. Aki az aktuális magyar ranglistán nem szerepel, az a ranglistán szereplők mögé kerül.
- 5.** A versenyen külföldi játékos nem nevezhető.
- 6.** Egy játékos csak egy csapatban léphet pályára, abban az esetben is, ha férfi és női csapatról van szó.
- 7.** A nevezési lapon fel kell tüntetni:
 - a.** A játékosok nevét, az erőssorrendnek megfelelően;
 - b.** A játékosok helyét az érvényes magyar ranglistán;
 - c.** A csapatkapitányt külön meg kell jelölni;
- 8.** A Magyar Kupában nem szerepelhet az a játékos,
 - a.** Akinek neve nem szerepel a csapat nevezési lapján a csapat első mérkőzését megelőző 10 perccel (a nevezéskor)
 - b.** Akinek versenyengedélye nem érvényes;
- 9.** A Magyar Kupában nem szerepelhet az a csapat;
 - a.** Amelynek kapitánya nem adja át a versenybírósnak a pontosan kitöltött nevezési lapot a csapat első mérkőzését megelőző legalább 10 perccel;
 - b.** Amelynek nincs minimum 2 (kettő) minden feltételnek megfelelő játékosa;

IV. A játékosok nevezése egy-egy mérkőzésre

- 1. a.** Egy csapat egy mérkőzésre minimum 2 (kettő), maximum 3 (három) játékost nevezhet a női és a férfi versenyszámban is. A játékosokat erőssorrendben kell felvezetni a jegyzőkönyvbe.
 - b.** Ha egy csapat nem tud teljes létszámban kiállni, úgy a csonka csapatban a játékosokat erőssorrendben 1-től kell beírni a jegyzőkönyvbe. Az a csapat, mely nem ennek megfelelően áll fel, a mérkőzést 0:3 arányban, az egyéni mérkőzéseket 0:3 arányban elveszíti
 - c.** Ha valamely csapat egy olyan játékosa nem jelenik meg, akinek neve szerepel a jegyzőkönyvben, akkor az adott csapat az aktuális mérkőzést - a már lejátszott egyéni találkozók eredményétől függetlenül - 0:3 arányban elveszíti. A már korábban lejátszott egyéni mérkőzések törlésre kerülnek, a vétkes csapat játékosai 0:3 arányban elvesztik, ennek értelmében kell felvezetni a jegyzőkönyvbe.
- 2.** A mérkőzés jegyzőkönyvét a mérkőzés előtt legalább 10 perccel mindkét csapatkapitánynak ki kell tölteni. Abban az esetben, ha a csapatkapitányok ezt kéri, akkor a mérkőzés játékosait egy külön lapon adják át a vezetőbírónak, aki ezt felvezeti a hivatalos jegyzőkönyvre. Ezzel el lehet kerülni, hogy egy csapat a már megismert ellenfél felállításának függvényében állítsa össze csapatát.
 - 3.** A mérkőzés jegyzőkönyvében csak az adott fordulóra benevezett játékosok szerepelhetnek, a nevezési lapon megadott erőssorrendnek megfelelően.
 - 4.** A mérkőzés jegyzőkönyvét az elől álló csapat kapitányának kell vezetnie és a mérkőzés után mindkét csapatkapitány aláírásával kell a versenybírósnak leadnia.
 - 5.** A kitöltött jegyzőkönyvön változtatni nem lehet. Tehát a mérkőzésen csak azok szerepelhetnek, akiknek neve a mérkőzés előtt legalább 10 perccel szerepel a jegyzőkönyvben.
 - 6.** Amennyiben valamely csapat nem tölti ki a jegyzőkönyvet időben (a mérkőzés előtt legalább 10 perccel), akkor a nevezési lap alapján legerősebb csapatával köteles kiállni.
 - 7.** Nem szerepelhet az adott mérkőzésen az a játékos:

- a. Akinek neve nem szerepel a jegyzőkönyvben a mérkőzést megelőzően legalább 10 perccel;
 - b. Aki az egyéni mérkőzésére (várakozási idő nincs!) nincs játékra kész állapotban (nincs jelen vagy nincs átöltözve, stb.). A mérkőzést a vétlen csapat játékosai nyeri 3:0 arányban.
- 8.** Nem szerepelhet az adott mérkőzésen az a csapat:
- a. Amely nem töltötte ki a jegyzőkönyvet, a mérkőzést kezdetéig sem
 - b. Amely nem tud minimum 2 (kettő) hadra fogható játékost az adott időig jegyzőkönyvbe írni.
- 9.** Az a csapat, amely bármely okból nem képes teljes csapatot (három fő) kiállítani egy mérkőzésre, köteles 10.000.- Ft büntetést fizetni. Akár a jegyzőkönyvben szerepel kevés játékos, akár a jegyzőkönyvben szereplő bármely játékos, bár jelen van, de nem játsza le mérkőzését (pl.: elkészik) ez a szabály lép életbe.
Az a csapat, amelyik nem jelenik meg a versenyen, a következő évi versenytől eltiltásra kerül.

V. Általános szabályok

- 1.** Az egyéni találkozók sorrendje:
egy pályán: 3 – 1 - 2
két pályán: 3 - 2 játékosok egy időben, majd
1-es játékosok,
vagy a versenybírók döntése alapján sorsolással
- 3.** A mérkőzések 3 nyert játszmáig tartanak.
- 4.** Egy játszma 11 nyert pontig tart, minden labdamenet pontot ér, 10:10-es állás után két pont különbséggel kell nyerni.
- 5.** A mérkőzések - ezen belül az egyéni találkozók - lejátszására kijelölt sorrendtől és időponttól eltérni csak mindkét csapat közös akaratával és a vezető-bíró engedélyével lehet! Várakozási idő nincs!
- 6.** Amennyiben valamelyik csapat bármely okból nem tud megfelelő létszámban (minimum 2 fővel) kiállni, úgy az adott mérkőzést 0:3 arányban elveszíti;
- 7.** Az adott fordulóra nevezett játékosok viselkedésére vonatkozó szabály:

Az éppen zajló egyéni mérkőzés játékvezetője a pályán lévő játékost kell hogy büntesse abban az esetben, ha megítélése szerint az adott fordulóra benevezett csapattársak sportszerűtlenül viselkednek (sportszerűtlen bekiabálások, az ellenfél és/vagy a játékvezető szidalmazása, a buzdítás során az ellenfélre és/vagy a játékvezetőre tett megjegyzések, stb.). A játékvezető ítéletei a szabálykönyvben előírtaknak kell megfeleljenek: 1. Figyelmeztetés, 2. Büntető pont, 3. Büntető játszma 4. Leléptetés. Egy egyéni mérkőzés alatt azonos típusú vétségre egy büntetési fokozat csak egyszer alkalmazható, a büntetések sorrendiségét be kell tartani, de egy-egy lépcsőfok – kirívó sportszerűtlenség esetén – kihagyható. A leléptetett játékos az adott fordulóban már nem léphet pályára.

8. Óvás:

- a. Óvni az adott forduló utolsó csapatmérkőzésének kiírt kezdési időpontját követő 48 órán belül írásban, az óvási díj befizetését igazoló csekk illetve nyugta másolatának mellékelésével az MF(S)Sz Főtitkáránál lehet.
- b. Az óvási díj 5.000.- Ft.
- c. Az óvásról az MF(S)Sz Fegyelmi Bizottsága dönt.
- d. Az óvás elfogadása esetén az óvási díjat az MF(S)Sz visszafizeti.

9. A pontozás a csoportos lebonyolítás esetén:

3:0 arányú győzelem esetén a győztes	3 pont
2:1 arányú győzelem esetén a győztes	2 pont
1:2 arányú vereség esetén a vesztes	1 pont
0:3 arányú vereség esetén a vesztes	0 pont

10. A csapatok sorrendjének megállapítása:

A csapatok az **V./9.** pont alapján szerzik meg pontjaikat, melyek a versenysorozat végén összeadódnak. A legtöbb pontot elért csapat kerül az első helyre, a többi csapat a csökkenő pontok összegének megfelelően kerülnek további besorolásra.

Ha két csapat azonos ponttal végez a versenyen, akkor az egymás elleni mérkőzés határozza meg a sorrendet, a győztes csapat kerül jobb besorolásra.

Ha három vagy több csapat azonos ponttal végez a versenyen, akkor az egymás elleni mérkőzés határozza meg a sorrendet fentiek szerint. Ha így is azonosság áll fenn, akkor az azonos pontszámmal álló csapatok egymás ellen játszott mérkőzéseinek játszmaaránya az iránymutató. Az a csapat kerül jobb besorolásra, akinek a nyert és veszített játszmák elosztásának hányadosa magasabb értéket mutat.

Ha ebben az esetben is azonosság áll fenn, akkor érintett csapatok összes mérkőzésének játszmaarányát kell figyelembe venni fentiek szerint.

VI. A díjazás

Az 1-3. helyezettek kupa, érem, és oklevél díjazásban részesülnek.

VII. A bíráskodás

1. A Magyar Kupa minden mérkőzését játékvezető közreműködésével kell játszani.
2. A Magyar Kupa döntőinek versenynapján a rendező klub Vezető-bírót delegál, aki csak a Szövetség által kiadott bírói licence-vel rendelkező személy lehet.

A Vezető-bíró feladata a nevezési lapok és jegyzőkönyvek összegyűjtése és ellenőrzése, valamint eljuttatása 48 órán belül a szövetségi irodába. A verseny lebonyolítási rendjének biztosítása és dirigálása. Amennyiben a csapatok nem tudnak a bíró személyében megegyezni, Vezető-bíró jelöli ki a mérkőzések játékvezetőit. Ha rendkívüli esemény, illetve a verseny lebonyolítását vagy végeredményét befolyásoló esemény történik, akkor Vezető-bíró 24 órán belül írásos jelentést kell eljuttasson a szövetségi irodába.

Vezető-bíró feladata a szabályok betartatása és a felmerülő vitás kérdések elrendezése, tisztázása a Magyar Kupa Szabályzatának megfelelően. Feladata még a pályán belüli és kívüli sportszerű viselkedés ellenőrzése, szükség esetén intézkedés és rendszabályozás is.

VIII. A verseny lebonyolítása

A verseny a nevezett csapatok számának figyelembe vételével kerül lebonyolításra. Amennyiben a nevezők száma ezt megengedi, akkor egy forduló alatt kerül lebonyolításra, svájci vagy csoportos formában.

A kiemelés rendje:

A leadott nevezési lapokon szereplő három legjobb játékosok ranglista helyezéseinek értékét össze kell adni, és elosztani hárommal. A besorolásnál figyelembe vett három játékosnak kötelező pályára lépnie a verseny napján! A csapatok az így kapott összérték alapján kerülnek besorolásra, a legkisebb összeggel rendelkező az első, a legnagyobb összeggel rendelkező az utolsó helyre kerül besorolásra, a többi csapat pontértékének megfelelően sorolva. Ha a helyezések számát összeadva két, vagy több csapat esetében azonos összérték adódik, abban az esetben a csapatok első játékosainak a kiemelési száma a meghatározó. A legkisebb érték lesz az első, a második érték a

második csapat, stb... A kiemelés rendjénél az Általános versenyszabályzatban meghatározott kiemelési rendet kell alkalmazni.

A verseny pontos lebonyolítási rendjét Főtitkár a beérkezett nevezések határidejét követően egy héttel hozza nyilvánosságra a sorsolásokkal és csoportbeosztásokkal együtt.

IX. Egyéb

- 1.** Az MF(S)SZ minden esztendőben a nevezési határidő lejártát követő egy héten belül teszi közzé:
 - a.** A csapatok csoportbeosztását, illetve a verseny tábláját
 - b.** A verseny idejét és helyét;
 - c.** Egyéb a Magyar Kupa versenyszabályzatában nem rögzített tudnivalókat.
- 2.** A verseny során felmerülő, de a szabályzatban nem megfogalmazott kérdésekben első sorban a Csapatbajnokság versenyszabályzatát kell irányadónak venni.

X. Ranglistapontok jóváírása

A verseny során pályára lépő játékosok egyéni ranglistás pontjai az érvénybe lévő Ranglista Szabályzattal *2. Mellékletével* összhangban kerülnek fellevezetésre a versenyt követően.

Budapest, 2021. október 1.