

Budapesti és Környéki Szabadidős Tekebajnokság



B U K S Z A VERSENYSZABÁLYZAT

2023.



Budapesti és Környéki Szabadidős Tekebajnokság

(B u K Sz a)

VERSENYSZABÁLYZATA

2023.

A Bajnokság célja:

Jogilag, anyagilag független önszerveződő tekebajnokság lebonyolítása budapesti és környéki teke csapatok részvételével. A csapatok, játékosok korra, nemre, sportágbeli eredményeikre, minősítésükre való tekintet nélkül indulhatnak. Természetesen vegyes csapatok (nők+férfiak) is indulhatnak. Baráti társaságok, munkahelyi, iskolai közösségek, a sportág iránt érdeklődők, stb. bárki elindulhat, aki be van nevezve. Korlátlan számban nevezhető csapattag, korlátlan számú csere lehetőséggel. Sportorvosi igazolás nem szükséges. Mindenki a saját felelősségére indul.

A Bajnokságban indulók jogai és kötelezettségei

1. A szabadidős teke bajnokságon résztvevők, és az indulni szándékozó csapatok saját maguk, vagy az anyaegyesületük finanszírozza a tekepálya bérleti díját és az utazási költségeket. A pálya bérleti díj a hazai, rendező csapatot terheli.

2. A BuKSza független minden szervezettől, szakszövetségtől, megyei szövetségtől. Ugyanakkor a sorsoláskor és a versenynaptár készítésekor a fővárosi és területi, megyei szövetségek időbeosztását és érdekeit oly módon veszi figyelembe, hogy azonos pálya használata esetén a lehetőség szerint törekszik az időpont ütközések elkerülésére.

3. A bajnokságban indulni szándékozó csapatok vállalják, hogy a sorsolásban közzétett időpontokra a hazai mérkőzések helyszínéül szolgáló tekepályák bérleti díját a mérkőzés időtartamára a pályát üzemeltető magánszemély, vállalkozás, intézmény stb. számára megtérítik, velük tartósan együttműködnek és időben egyeztetik a versenynapokat.

4. A mérkőzések helyszínéül szolgáló tekepályákat a hazai csapatok időben ellenőrzik, és meghibásodása esetén azonnal intézkednek, és mindent megtesznek annak érdekében, hogy a résztvevő csapatokat ezen esemény miatt semmilyen hátrány ne érje (pl. megismételt találkozó, újbóli utazási és pályabérleti költségek).

5. A szabadidős bajnokságot koordinálók vállalják, hogy saját tulajdonú pályával, illetve érvényes pályabérleti szerződéssel még nem rendelkező csapatok rendelkezésére bocsátják a bajnokság lebonyolítási helyszínéként felajánlott tekepályák tulajdonosainak / üzemeltetőinek / , programszervezőinek elérhetőségeit.

6. Sportegészségügyi vonzat: Szabadidősport szinten nem követelmény a sportorvosi engedély megszerzése. A saját egészségünk hosszú távú megőrzése érdekében célszerű a sportorvosi engedélyek beszerzése, de a versenyzésnek nem feltétele. Hivatalos orvosi engedély hiányában a pályára lépő játékosok a saját egészségi állapotukért maguk felelnek.

7. Versenyengedély: a BuKSza keretein belül szervezett bajnoksághoz nem kell versenyengedélyt kiváltani, annak költségei anyagilag nem terhelik a résztvevő csapatokat. Csak nevezni kell időben.

8. Szövetségi tagság: Szabadidősport esetén nincs kötelező szövetségi tagság, de aki tagja Szövetségnek, az is elindulhat a BuKSza versenyein.

9. Bajnokság szervezési költségei: A bajnokság önszerveződő formában valósul meg. A szervezők semmilyen anyagi juttatásban nem részesülnek. A bajnokságon részt vevő játékosoknak, csapatoknak nem kell nevezési díjat fizetniük.

10. Információs rendszer működtetése: Átfogó, minden csapatról megjelenési felületet, a bajnokságról naprakész információkat tartalmazó honlap létrehozása és üzemeltetése szükséges. Résztvevő csapatok vállalják a szükséges adatok beküldését, a csapat és hozzá kapcsolódó személyek adatainak, az adatokban történő változásoknak időben (meccs előtt) történő leadását, a mérkőzések időpontjaira vonatkozó változtatási igények időben történő jelzését (min. 24 órával a mérkőzés megkezdése előtt).

A mérkőzés eredményét pdf-ben vagy excel-ben, vagy a jegyzőkönyvről készített fotóval, és a tábláról készített fotóval kérjük megküldeni, az esetleges számítási hiba így könnyebben korrigálható.

Versenyszabályok

Versenyszabályok:

1. Feljutásos versenyrendszer

Az induló csapatok számától függően 1-2-3 csoportot állítunk össze (pld. A-B-C) tudásszint illetve a korábban elért eredmények alapján.

Ligák száma:

- 1 liga 14 vagy kevesebb csapat esetén
- 2 liga 15-23 csapat esetén (A – B -liga)
- 3 liga 24 vagy több csapat esetén (A – B – C -liga)

Egy évad = két félév. Minden csoport lejátszsa az éves fordulót oda-vissza. A végeredmény alapján 1, 2, 3 csapat felkerül pld. B-ből A-ba vagy C-ből B-be.

Az utolsó 1, 2, 3 csapat pedig egy osztállyal lejjebb folytatja a következő évadot.

A feljutók, kiesők számát az Elnökség határozza meg az összlétszám alapján. Kezdő, új csapat mindig az alacsonyabb osztályban kezd versenyezni.

2. Rájátszásos versenyrendszer

Az összes induló csapatot két, hasonló erősségű csoportra osztjuk, a korábbi eredmények alapján. Pld: Piros csoport és Kék csoport, a létszámtól független.

Mindkét csoport lejátszsa az éves fordulót oda-vissza, majd ezt követi a rájátszás. A rájátszás menetét az Elnökség határozza meg.

Résztevők, Játékosok

4-4 fős csatások küzdenek egymás ellen, melyek összetételére kor és nem szerint semmilyen megkötés nincs. Arra vonatkozóan sincs semmiféle korlátozás, hogy a csapattagok más bajnokság(ok)ban is részt vesznek-e.

A versenyen való részvétel feltétele:

- a csapatvezető által történő előzetes regisztráció
- a játékos által történő „Nevezési lap” kitöltése és aláírás
(egészségügyi nyilatkozat, adatkezelési nyilatkozat)
- a csapatba versenyévad alatt is tetszőleges számú, nemű, korú játékos nevezhető, természetesen a verseny előtt min. 24 órával
- a verseny kezdésre való megjelenés időben

Tiltás: Egy adott évadon belül egy játékos nem szerepelhet két különböző egyesület/klub színeiben, mivel ezzel a bajnokság végeredményét torzíthatná.

Ez alól felmentés az évközi átigazolás esete.

Az Egyesületen, Teke Klubon belüli átjátszás lehetséges, amennyiben 2-3 csapata van egy Teke Klubnak (max. 1 főnek engedett az átjátszás 1 héten 1-szer).

Ennek a szabálynak a fő célja, hogy betegség, sérülés, munka estén a csapat ne mondja le a versenyt, illetve ne kelljen 3 fővel kiállni versenyezni.

Csere: Egy adott meccsen belül max. 2 főt lehet cserélni, bármikor, a dobás számtól függetlenül a meccs ideje alatt. Ebben az esetben, amennyiben a játékosok A és B csapatnak is tagjai, az adott héten a játékosok másik csapatba való átjátszása tilos!

Verseny lebonyolítás

- 10 bemelegítő gurítás
- 100 vegyes gurítás
(25 teli és 25 tarolás után pályacsere, majd ismét 25 teli és 25 tarolás)
- 4 fős csapatok: 4 x 100 gurítás
- Legjobb 4 egyéni eredmény számítja a 8 játékosból, 1-1 pont, összesen 4 pont
- Ha két játékosnak egyforma a dobott összefája, akkor a vendég játékos kapja az egyéni pontot. Viszont ha két hazai vagy két vendég játékosnak egyforma az összefája, akkor az kap egyéni pontot, aki jobb eredményt ért el tarolásban.
- több fát ütő csapat + 2 csapatpontot kap
- amennyiben a csapatfa egyenlő akkor plusz 1-1 pont jár
- a pont számítást nem befolyásolja az hogy hazai vagy idegen pálya
- csapatba utólag tetszőleges számú, nemű, korú játékos nevezhető
- lehetséges eredmények: 6:0, 5:1, 4:2, 3:3, 2:4, 1:5, 0:6
- Győzelemért 2, a döntetlenért 1, a vereségért 0 bajnoki pont jár.
- A bajnoki tabellán elsősorban a több szerzett bajnoki pont, ezt követően a csapatpont aránya alapján kerülnek rangsorolásra az indulók. Amennyiben mindkét pontszám, pontarány egyforma úgy a csapatok sorrendjét, (egyenlő szerzett pont és pontarány esetén) az egymás ellen elért eredmény dönti el.
- büntetőpont nincs

Hiányos kiállítás esetén (pld. csak 3 fő jelenik meg) a teljesített eredmény kerül a nyilvántartásba. Büntetőpontot nem osztunk. A mérkőzésen meg nem jelenő, és ezt előre nem jelző (verseny előtt min. 24 órával írásban) csapat esetén az alábbi eredmény kerül a jegyzőkönyvbe és a bajnokságba:

Bajnoki pont: 2 (a megjelent csapatnak) és 0 (a meg nem jelent csapatnak)

Csapatpont: 6 (a megjelent csapat) és 0 (a meg nem jelent csapatnak)

Ütött fa: a megjelent csapat előző évi áltaga, összesen dobott fa / meccsek

Eredmény korrigálása, óvás

Alapvetően csak az eldőlt, pontosabban a gép által megadott bábuk számítanak bele az eredménybe. Ez alól kivételt jelenthet a géphiba, amikor teljesen nyilvánvaló találat esetén sem adja hozzá az automata az összeredményhez a fát. Ha tarolásnál tévesen rossz állást állít vissza az automata illetve ezzel egyidejűleg a számolásban is hibát ejt, akkor manuálisan korrigálandó. Hosszú dobások esetén figyelmeztessük sporttársunkat a szabályos gurítás betartására.

Javasolt, hogy a két pályán lévő versenyzőn kívül még a két klubtól 1-1 játékos legyen jelen, akik a háttérből figyelik az eseményeket, eredményeket, géphibát.

Vita esetén 4-6 ember könnyebben megegyezik, több szem többet lát.

Amennyiben a két klub nem tud kompromisszumot kötni az eredményt illetően és óváásra kerül sor, úgy az Elnökség dönt (reméljük, hogy erre nem lesz szükség).

Gyakorlati tapasztalat: a kifogásolt dobást, eredményt a helyszínen kell tisztázni azonnal, ha nincs egyezség, a véleményeket rá kell írni a mérkőzéslapra, és mindkét csapatvezetőnek alá kell írni. Utólag az Elnökség e nélkül már nem tud dönteni.

Az óvást 48 órán belül kell benyújtani meccslappal, bizonyítékokkal együtt.

Halasztás

A versenynaptárban meghirdetett versenynapokat csak a két csapat előzetes egyeztetése alapján lehet halasztani (verseny előtt min. 24 órával, írásban).

Halasztások száma: Max. 4 db. egy versenyévadon belül

Versenydőszak vége, halasztással együtt:

- tavaszi időszakban: május 31.
- őszi időszakban: dec. 15.

Ez után zárul a féléves eredmény, ranglista.

Az elnökség úgy állítja össze a versenynaptárt, hogy az utolsó versenynapot követően még maradjon két hét a halasztások pótlására, figyelembe véve a fenti őszi-tavaszi határidőket. Vis maior esetén egyedi elbírálás, döntés születhet.

Elnökség

Az Elnökség tagjait (3 vagy 5 fő) a csapatvezetők választják az éves közgyűlésen, nyílt szavazással, többségi szavazattal (50% + 1 fő), 1 évre.

Az Elnökség az alábbi feladatokat látja el:

- nyilvántartások: csapatok és játékosok nevezési lapja
- kapcsolat tartás: szabályok, versenynaptár, eredmények átadása, FB kapcsolatot tart a csapatvezetőkkel és a weblap kezelőjével
- a honlapon való eredményközlést: karpatsport.hu vagy bukszateke.hu
- sorsolások, versenynaptár összeállítása, kiküldése
- utánpótlás szervezés, kapcsolattartás, iskolákkal, egyetemekkel
- média, reklám, Facebook (ha szükséges moderál)
- bankett, évváró, díjátadás
- összehívja a közgyűlést, bekéri az adatokat, véleményeket, javaslatokat

Közgyűlés

Az adott évben indult játékosok, csapatok, csapatvezetők és az elnökség alkotja a közgyűlést. Ha új csapat jelentkezik, akkor őket is szívesen látjuk a közgyűlésen.

A közgyűlés hatásköre:

- közgyűlés dönt a BuKSza működéséről, megszűnéséről
- közgyűlés hagyja jóvá a Versenyszabályzatot
- közgyűlés választ Elnökséget

A közgyűlést az Elnökség hívja össze, egy évben egyszer.

A meghívót emailen küldi ki az elnökség a csapatvezetőknek, a közgyűlés előtt min. két héttel. A csapatvezetők visszajeleznek, hogy kb. hány fővel jelennek meg.

Napirend: A meghívó tartalmazza a napirendi pontokat és kiegészülhet azon témákkal, amit a csapatvezetők kezdeményeznek előzetesen még felvenni.

A javaslatokat a közgyűlés előtt kell megküldeni, min. 1 héttel.

A közgyűlés levezetése:

- jelölni kell 1 levezető személyt, 1 jkv. vezető személyt, 2 jkv. hitelesítő személyt, és 2 fő szavazatszámláló személyt
- minden csapatnak 1 szavazata van.
- a szavazás lehet nyílt vagy titkos

A szavazás érvényes egyszerű többségi esetén: 50 % + 1 szavazat.

Budapest, 2023. június 17.

Összeállította: Szalma István, Brenner Tibor, Kovács Tibor

Mellékletek:

1. Csapatok
2. Csapatvezetők, neve, elérhetősége
3. Elnökségi tagok, neve, elérhetősége
4. Tekepályák: pálya neve, címe, kapcsolattartó elérhetősége