**Play + Stay Csapatbajnokság Versenyszabályzat**

**2022.**

**Nevezés**

* A Csapatbajnokságra kizárólag MTSZ tagszervezet nevezhet az MTSZ Play+Stay Csapatbajnokság versenykiírásában megadott határidőig.
* Egy tagszervezet több csapatot is nevezhet.
* A csapatok nem lehetnek vegyes nemű csapatok, kizárólag csak fiú és csak lány versenyzőkből álló csapatok nevezhetők.
* Minden csapatban kötelező legalább 1 fő piros, 1 fő narancs és 1 fő zöld korosztályú versenyzőt nevezni.
* A benevezett versenyzők legfeljebb egy korosztállyal idősebbek között játszhatnak.
* Egy csapatba minimum 3, de maximum hat fő nevezhető.
* Egy csapat csak akkor indulhat a versenyen, ha mindhárom pályán ki tud állítani játékost. Amelyik csapat csak 2 játékossal jelenik meg, az kizárásra kerül.
* A név szerinti nevezéseken a versenykiírásban feltüntetett nevezési határidő után vál­toztatni nem lehet.
* Egy játékos csak egyetlen MTSZ tagszervezet egyetlen csapatába nevezhető.
* A nevezés sorrendje: 1. számú piros, 2. számú piros játékos, 1. számú narancs, 2. számú narancs játékos, 1. számú zöld, 2. számú zöld játékos
* Nevezés 2021. augusztus 23 – szeptember 5 között az alábbi linken:

<https://forms.gle/qQsKmVLVvkLcQZoJ6>

**Nevezhető játékosok köre**

A Csapatbajnokságra nevezhető versenyzőknek az alábbi feltételeknek kell megfelelniük:

* A Csapatbajnokságra csak olyan magyar állampolgár játékos nevezhető be, aki a tárgyévre érvényes játékengedéllyel és a verseny időpontjában érvényes sportorvosi engedéllyel rendelkezik.
* Egy tagszervezet azt a versenyzőt nevezheti, akik **2022. augusztus 31-én** az adott tagszervezetbe leigazolt versenyző.
* Külföldi állampolgár nem nevezhető vagy csak akkor, ha a Csapatbajnokság nevezési határidejének időpontjában a versenyzőnek minimum 6 hónapja bejelentett magyar lakcíme van (ennek igazolását csatolni kell a nevezéshez). Sportorvosi engedély ez esetben is kötelező.

**Korcsoportok – Érvényes: 2022. január 1**-**től**

* Piros korcsoport – azok a versenyzők, akik legfeljebb az adott naptári évben töltik be 8. életévüket.
* Narancs korcsoport – azok a versenyzők, akik az adott naptári évben töltik be a 9. életévüket,
* Zöld korcsoport – azok a versenyzők, akik az adott naptári évben töltik be legfeljebb a 10. életévüket.
* A nevezőknek nem kötelező a saját korosztályukban indulni, de minden versenyző a saját korosztályánál kizárólag csak egy korosztállyal idősebbek között indulhat, azaz a piros korosztályú versenyzők nem indulhatnak zöld korcsoportban!

**Sorsolás**

* Az országos jellegű, egy helyszínen, egy időben lebonyolított Csapatbajnokságon vaksorsolást kell alkalmazni.
* A sorsolás nyilvános, annak időpontját és helyszínét a kiírás tartalmazza.

**A Csapatbajnokság találkozói**

* A két csapat egymás elleni küzdelmét találkozónak nevezzük.
* A pályák sorrendje: piros pálya - narancs pálya - zöld pálya.

**A találkozók mérkőzései**

* A találkozók mérkőzéseit a mindenkori Play+Stay versenyszabályzat alapján játsszák.
* A jelenleg érvényben lévő versenyszabályzat itt olvasható: <https://huntennis.hu/microsite/playstay/dokumentumok>
* A mérkőzésekre a név szerinti nevezésben megadot­tak közül az MTSZ által elfogadott nevezés szerinti sorrendben kell az adott találkozón a résztvevőket megnevezni.
* A mérkőzéseket játszó versenyzők nevét a rendszeresített „Play + Stay mérkőzésjelentő lapra” kell a csapatok kapitányainak felírni, és a versenybírónak a találkozó kezdésére kijelölt időpontban átadni.
* A mérkőzésjelentő lapokat a versenybíró adja.
* A mérkőzésjelentő lapra minden egyes mérkőzés résztvevőjét fel kell írni.
* A mérkőzésjelentő lapra kizárólag az a játékos írható fel, aki a csapat – verseny előtti, versenybírónál történő - jelentkezése időpontjában ténylegesen jelen van, érvényes MTSZ versenyengedéllyel és sportorvosi engedéllyel rendelkezik és megfelel, az un. „Egészségügyi Alkalmasság” követelményeinek.

**A találkozók eldöntése**

* Minden azonos korosztályban indított játékos játszik egymással egy-egy mérkőzést az aktuális, érvényben lévő Play+Stay szabályok szerint, így két csapat között az eredmény 3/0 vagy 2/1 lehet.
* A csapat győzelemért 1 pont jár, a vereségért 0 pont.
* 4 csapatos csoportok esetén 3 forduló van. (Ha kétfordulós a CSB, akkor 2x3.)
* A csoportok 1. helyezettjei bejutnak a döntőbe, amely a selejtezőtől eltérő napon kerül megrendezésre.
* Amennyiben két csapatnak azonos pontja van, akkor a helyezés eldöntésénél az egymás elleni eredmény számít.
* Amennyiben három csapatnak van azonos pontja, a nyert és a vesztett mérkőzéseket kell figyelembe venni a következő módon:
	+ - Amelyik csapat több mérkőzést nyert, azt soroljuk előrébb a helyezésekben,
		- Ha a nyert mérkőzések számában is egyezés van, akkor, amelyik csapat kevesebb mérkőzést veszített, az sorolódik előbbre,
		- Ha ez is egyenlő, akkor a csapatok által nyert-vesztett pontok különbségét kell kiszámolni, és a magasabbat előbbre sorolni a következő kiegészítéssel:
			* Piros és Narancs pályákon a nyert-vesztett pontok értelemszerűen 1-1 pontot érnek.
			* Zöld pályán, ahol a játékosok játékot (game-t) játszanak, a nyert és vesztett játékok számát néggyel meg kell szorozni, és ennyi pontot kell figyelembe venni *(hiszen négy pont kell ahhoz, hogy valaki megnyerje a játékot).*
		- Amennyiben a fenti módszerekkel még mindig nem dönthető el a hármas holtverseny, a helyezésekről egy ún. „rendező sorverseny” dönt.
* A találkozók minden mérkőzését le kell játszani.

**Döntő**

* A döntő lebonyolításának módjáról a résztvevők számától függően később születik döntés.
* Amennyiben a csapatok számát tekintve régiók szerinti felosztásra van szükség, úgy a döntőbe régiónként (Budapest, Nyugat, Kelet) 2-2 csapat jut tovább, ahol a 6 csapat kőrmérkőzést vív egymással a végső győzelemért.

**A csapatkapitány és az edzők**

* Minden csapatnak a nevezéskor meg kell jelölni egy csapatkapitányt és annak helyettesét, aki a jelen szabályzatban leírt jogokat gyakorolja:
* A kapitánynak a sportszervezettel jogviszony­ban levő (pl. tag, edző) hivatalos személynek kell, hogy legyen.
* A kapitány vagy helyettese jelenléte minden találkozó teljes időtartama alatt kötelező.
* A be­jelentett személyek akadályoztatása esetén a találkozó előtt „tartalék” kapitányt kell a csapatnak kinevezni.

*A kapitányok jogai és kötelességei:*

* A találkozók résztvevőinek név szerinti összeállítása és a mérkőzésjelentő lapon a kezdésre kitűzött időpontban való megadása.
* A pályán való tartózkodás a mérkőzés közben (a játékosok és kapitá­nyok számára kijelölt ülőhelyen),
* A (pályán tartózkodó) kapitányoknak térfélcsere esetén „coaching” engedélyezett.
* A találkozó eredményének a mérkőzésjelentő lapon történő hitelesítése.