

Play + Stay Csapatbajnokság Versenyszabályzat 2026.

Időpont: 2026. szeptember 12-13 és 19.

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** (2019, 2018), **1 fő narancs** (2017, 2016) és **1 fő zöld** (2015, 2016) 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 játékosal 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 2026. augusztus 31. (hétfő) szeptember 7. (hétfő) éjfélig között az alábbi linken: <https://forms.gle/geiNHpdQe34oW3r59>**

Nevezhető játékosok köre és a nevezés menete

A Csapatbajnokságra nevezhető versenyzőknek az alábbi feltételeknek kell megfelelniük:

- A Csapatbajnokságra csak olyan magyar állampolgár játékos nevezhető be, aki a tárgyévra érvényes VERSENYZŐNA REGISZTRÁCIÓVAL és a verseny DÖNTŐJÉNEK NAPJÁIG érvényes sportorvosi engedéllyel rendelkezik.
- Egy tagszervezet azt a versenyzőt nevezheti, akik **2026. augusztus 28-án** 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.
- **ÁTIGAZOLÁS 2026. augusztus 28-ig lehetséges!**

FIGYELEM!

A nevezés csak abban az esetben érvényes, ha a GOOGLE FORM-ban nevezett gyerekeket az MTSZ VERSENYZÓNÁBAN a Play+Stay Csapatbajnokság selejtezőjénél is nevezték!

Ennek oka, hogy így ellenőrizhető előzetesen az ÉRVÉNYES VERSENY ÉS SPORTORVOSI ENGEDÉLY!

Amelyik gyermek nem rendelkezik érvényes verseny és/vagy sportorvosi engedéllyel a PLAY+STAY CSAPATBAJNOKSÁG UTOLSÓ NAPJÁIG (2026 SZEPTEMBER 19.), az a gyermek NEM nevezhető és nem JÁTSZHAT A CSAPATBAJNOKSÁGON és ha a csapat így nem a nevezésnek megfelelő korosztályokkal és létszámmal rendelkezik, a csapat nevezése ELUTASÍTÁSRA kerül!

Minden gyermeket a saját korosztálya szerint kell regisztrálni a VERSENYZÓNÁBA attól függetlenül, hogy a csapatbajnokságon melyik pályán indul majd!

Korcsoportok – Érvényes: 2026. január 1-től

- Piros korcsoport – azok a versenyzők, akik legfeljebb az adott naptári évben töltik be 8. életévüket (2018–2019-esek).
- 6 évnél fiatalabb (2019-nél korábban született) versenyző **nem nevezhető**.
- Narancs korcsoport – azok a versenyzők, akik az adott naptári évben töltik be a 9. életévüket (2017, 2018),
- Zöld korcsoport – azok a versenyzők, akik az adott naptári évben töltik be legfeljebb a 11. életévüket (2015, 2016).

Kivételt képeznek azok a játékosok, akik az U12-es és/vagy U14-es ranglista első 5 (!!!) helyén szerepelnek. Ennek ellenőrzése a mindenkori versenybíró feladata!

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 találkozóknak 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 versenybíróknak a találkozók 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, versenybíróknál történő – jelentkezése időpontjában ténylegesen jelen van, érvényes MTSZ versenyengedéllyel és sportorvosi engedéllyel rendelkezik és megfelel, az ún. „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 veszített 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 veszített játékok számát négygyel 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.
- A selejtező végén a helyszínen sorsolásra kerül a döntő minden táblája.

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 térfélcseré esetén „coaching” engedélyezett.
- A találkozó eredményének a mérkőzésjelentő lapon történő hitelesítése.

Dr. Orbán-Sebestyén Katalin
MTSZ Gyermektenisz vezető
playandstay@huntennis.hu