



ATSK KUPA

Csongrád-Csanád Vármegye 2025/2026. évi

Szabadidős Asztalitenisz CSB versenykiírása

1. A bajnokság célja:
Rendszeres versenyzési lehetőség biztosítása a Csongrád-Csanád vármegyei szabadidős asztalitenisz csapatok részére.
2. A bajnokság kezdésének ideje:
Az őszi idény 2025. szeptember 22-én, a tavaszi idény 2026. január 26-án kezdődik.
3. A bajnokság rendezője:
ATSK Szeged
6723 Szeged, Budapesti krt. 5-7.
4. Versenybíróság:
Elnök: Márki Ernő (ATSK Szeged)
Titkár: Brunczvik Géza (CSMASZ amatőr bizottság)
5. A bajnokság résztvevői:
A Csongrád-Csanád vármegyében játszó szabadidős csapatok, illetve, a versenybíróság mérlegelése alapján meghívott csapatok (pl. külföldi csapatok) is indulhatnak a vármegyei bajnokságban.
Azoknak a csapatoknak a nevezését fogadjuk el, akik a ponger rendszeren keresztül (<https://ponger.hu/csb/...>) beneveznek és a nevezési díjat befizetik. A versenykiírás megtalálható lesz a CSMASZ honlapján is: <http://csmasz.hu>
Női játékosok is szerepelhetnek a csapatokban, létszám korlátozás nélkül.

A szabadidős csapatbajnokságban csak olyan játékosok játszhatnak, akik nem rendelkeznek érvényes MOATSZ versenyzési engedéllyel.

Kivételt képeznek a női játékosok, a 14. életévüket be nem töltött utánpótlás korú játékosok, illetve azok, akiknek a versenybíróság engedélyt ad.

Egy játékos a bajnokság folyamán csak egy egyesület vagy szabadidős társaság csapataiban szerepelhet.

A szabadidős csapatbajnokságban is érvényes a MOATSZ versenykiírásban leírt szabály, miszerint a „Nem azonos osztályban szereplő csapatok (első, második, harmadik, stb.) esetében elveszti az alacsonyabb osztályban való szereplés jogát a bajnoki év hátralévő mérkőzéseire – az egyébként játéka jogosultak közül – az a játékos, aki öt mérkőzésen szerepelt a szakosztály magasabban rangsorolt csapatában. A magasabb osztályokban való szereplés összeadódik.

Egy szakosztály azonos osztályban szereplő csapatai esetében, amennyiben egy játékos valamelyik csapatban már játszott, a továbbiakban csak abban a csapatban szerepelhet.”

Tehát alacsonyabb osztályban játszó csapatból felfelé lehet játszani, a fenti keretek között. (Pl. MOAC, Algyő stb.) A PONGER adminisztrációs rendszer ezt is kezelni fogja.

A több csapattal is nevező **szabadidős csapatok esetében**, csak a nevezés (és a pótnévezés) során megadott (nevezett) játékosok szerepelhetnek az adott csapatban.

Pótnévezés 2025. december 31-ig lehetséges!

A bajnoki csoportok kialakításának szempontjai:

1. Az előző bajnokság végeredménye
2. A nevezett csapatok száma
3. Megye I. és II. kategóriában 8 - 12 csapat sorolható be.
4. Új csapat nevezése esetén, az adott csapat magasabb kategóriába sorolható, amennyiben a nevezők átlagolt Élő-ranglistapontjaik eléri: Megye I. - 1600 / Megye II. - 1400 pont, amely ponger rendszerben szerepel.

A fenti szempontok alapján a versenybíróság dönt a bajnoki csoportok kialakításáról.

6. A bajnokság lebonyolítása:

A csapatbajnokság 3 fős csapatokkal, 9 egyes és 1 páros mérkőzéssel 2 asztalon bonyolódik. **A mérkőzés párossal kezdődik**, valamennyi mérkőzés 3 nyert játszmáig tart. Ezeket a jegyzőkönyvben megadott sorrendben kell lejátszani úgy, hogy először a páros mérkőzésre kerüljön sor. A párost bárki játszhatja a csapat benevezett játékosai közül. (Tehát egy mérkőzésen egy csapatban maximum 5 játékos szerepelhet.)

Az A, B, C helyekre a hazai csapat, az X, Y, Z helyekre a vendégcsapat játékosai kerülnek beírásra. A lejátszott 10 mérkőzésnek megfelelően az eredmény 10:0; 9:1; 8:2; 7:3; 6:4 vagy 5:5 lehet.

A csapatmérkőzés 2 fővel is lejátszható (!), a hiányzó játékos 0:3 arányban elveszti a mérkőzéseit (mérkőzéslapon FELADÁSként kell feltüntetni).

Játékos csere: a bajnokság során, mindhárom osztályában bármely játékos első egyéni mérkőzése után a mérkőzés előtt megadott cserejátékossal lecserélhető. Ezt követően további cserékre nincs lehetőség. A páros mérkőzést bármely játékos játszhatja.

Több csapatot is nevező egyesületek esetében amennyiben egy játékos egy adott mérkőzésen játszik, akkor azon a bajnoki héten az egyesület másik osztályában szereplő csapatában már nem játszhat (feljátszó játékos), játéka jogosulatlanul minősül (azaz, 3:0 arányban elveszti a mérkőzést), kivéve, ha valamely mérkőzés halasztott volt (MOATSZ Szabálykönyv 5.1.2.). Ez a szabály természetesen a cserejátékosra is vonatkozik, amennyiben ténylegesen játszott az adott mérkőzésen.

A mérkőzések három nyert játszmáig tartanak. A mérkőzéslapon a szettek eredményét is vezetni kell.

A csapatmérkőzések pontozása:

- a győztes csapat három bajnoki pontot kap a győzelemért.
- döntetlen esetén mindkét csapat 2-2 pontot szerez.
- a vesztes csapat egy pontot kap
- az a csapat, amelyik nem áll ki a mérkőzésre, nulla pontot kap

A mérkőzéseket, a sorsolás szerint kijelölt héten kell lejátszani a csapatoknak a pályaválasztó csapat által megjelölt helyszínen és időpontban.

A nevezésben a csapatoknak fel kell tüntetniük a hazai mérkőzéseik helyszínét és időpontját. Ez lehet az aktuális hét bármely napja. A mérkőzéseket hétköznap 18-22 óra között, hétvégén 10-18 óra között kell lejátszani. Ettől eltérő időpontban a csapatkapitányok megegyezhetnek.

Mérkőzések halasztása:

A sorsolás szerinti mérkőzések indokolt esetben, a csapatok egymás közötti megegyezéssel, a versenybírószám engedélyével, megjelölt új időponttal, el lehet halasztani a sorsolásban megadott időponthoz képest. **A mérkőzések időpontjait a csapatok kötelesek a ponger rendszeren keresztül szervezni.**

Amennyiben vitás esetre kerül sor és nem a pongerben történt az egyeztetés, akkor a versenybírószám dönt a mérkőzés lejátszásáról.

Amennyiben a két csapat nem tud a megadott határidőn belüli időpontban megegyezni, akkor a versenybírószám jelöli ki a mérkőzés időpontját.

Az elhalasztott mérkőzéseket, 15 napon belül le kell játszani.

Az a csapat, amely a sorsolásban illetve a csapatkapitányok által egyeztetett időpontban (vagy a versenybírószám által megjelölt időpontban) nem jelenik meg a mérkőzés helyszínén, elveszti a mérkőzést. A három bajnoki pontot 10:0-s mérkőzés aránnyal az ellenfél javára írjuk.

Azt a csapatot, amelyik 3 mérkőzést játék nélkül felad, kizárással bünteti a versenybírószám. A kizárással a csapat addig elért eredményei is törlésre kerülnek, és nem számítanak bele a bajnoki helyezések végső sorrendjébe, kivéve, ha a feladás az utolsó 3 fordulóban történik.

A mérkőzéseket két asztalon kell megrendezni. Amennyiben valamelyik csapat nem tud megfelelő körülményeket biztosítani a hazai mérkőzéseire, az ellenfél kérheti a más helyszínen történő lejátszást.

A bajnokságban csak műanyag, a MOATSZ Által is elfogadott versenylabdával lehet játszani.

7. Helyezések eldöntése:

A helyezéseket oda-visszavágó (őszi, tavaszi) fordulók alapján kell eldönteni körmérkőzés formájában. A helyezések sorrendjét a megszerzett pontok száma dönti el (győzelem 3 pont, döntetlen 2 pont, vereség 1 pont, ki nem állás esetén 0 pont). Azonos pontszám esetén a holtversenyben lévő csapatok egymás elleni eredménye dönt (győzelem, játszma különbség, poén különbség sorrendjében).

Amennyiben több csapat is azonos pontszámmal rendelkezik, akkor a bajnokságban lejátszott összes mérkőzés alapján kialakult mérkőzésarány dönt a csapatok sorrendjéről. Amennyiben ez is azonos, akkor a holtversenyben lévő csapatok egymás elleni eredményét kell vizsgálni.

- A Szabadidős Megyei I. osztályú bajnokság első helyezett csapata elnyeri a ATSK-CSMASZ Szabadidős Kupát
Az utolsó két csapat kiesik a Szabadidős Megyei II. osztályba
- A Szabadidős Megyei II. osztály 1-2. helyezett csapata feljut a Szabadidős Megyei I. osztályba.
Az utolsó két csapat kiesik a Szabadidős Megyei III. osztályba.
- A Szabadidős Megyei III. osztály 1-2. helyezett csapata feljut a Szabadidős Megyei II. osztályba.

8. Díjazás:

Minden osztályban, az első 3 helyezett csapat díjazásban részesül. Az első helyezett elnyeri az ATSK - CSMASZ Szabadidős Kupát.

9. A bajnokságban való részvétel feltételei:

- **Az amatőr csapatbajnokságban csak olyan játékosok játszhatnak, akik nem rendelkeznek érvényes MOATSZ versenyzési engedéllyel.**
- **Kivételt képeznek a női játékosok, a 14. életévüket be nem töltött utánpótlás korú játékosok, illetve akinek a versenybíróóság engedélyt ad.**
- **Az amatőr és a meghívott csapatok játékosai, saját felelősségükre vehetnek részt a bajnokságban.**

9. Nevezés: **a ponger rendszerben -** <https://ponger.hu/csb/119>

- **Nevezési határidő: 2025.09.15. (hétfő)**

- **Nevezési díj: 12.000.-Ft/csapat, plusz benevezett játékosonként 1.500.-Ft regisztrációs díj**

A nevezési díjat az ATSK Szeged sportegyesület 57400217 – 10128066 számlaszámra (MBH Bank Nyrt.) „szabadidős CSB nevezési díj” megjelöléssel, lehet átutalni, előre kiállított átutalásos számla ellenében, vagy készpénzben, az ATSK irodájában, készpénzfizetési számla ellenében lehet befizetni.

11. Költségek:

A csapatbajnokság rendezésével kapcsolatos költségek az ATSK-t, a mérkőzések költségeit a résztvevő csapatokat terhelik.

12. Egyebek:

- a) kapcsolattartás a versenybíróssággal e-mailben, telefonon, vagy személyesen a keddi napokon 18-19 óra között az ATSK hivatalos helyiségében lehetséges (Szeged, Budapesti krt. 5-7.)

Kapcsolattartó: **Márki Ernő** (info@atsk.hu), 30/852 6556

- b) **A mérkőzések adminisztrációja a PONGER rendszerben fog történni**, amely minden regisztrált játékos számára látható lesz. A csapatbajnokság adminisztrációjához minden játékosnak be kell regisztrálnia, különben a csapatkapitányok nem tudják feltölteni a mérkőzéslapot! **Kérjük a csapatkapitányokat, hogy csak olyan játékost nevezzenek be, aki már regisztrált a rendszerbe.**

FONTOS, a fejlesztéseknek köszönhetően, a PONGER-nek már van mérkőzés szervező funkciója. Kérjük a csapatkapitányokat, hogy a mérkőzéseket a PONGER-ben szervezzék, így mindkét fél számára nyomon követhető, visszanézhető a két csapatkapitány közötti kommunikáció. A versenybírósnak is egyszerűbb lesz a vitás esetekben döntést hozni.

Továbbra is érvényes:

- **hogy a mérkőzéseket, a sorsolás szerint kijelölt héten kell lejátszani a csapatoknak a pályaválasztó csapat által megjelölt helyszínen és időpontban.**
A 15 napon belüli pótlás a hazai csapatra is vonatkozik, tehát halasztás esetén, 15 napon belül új időpontot kell megadni, illetve egyeztetni. Amennyiben erre nem kerül sor, a hazai csapat játék nélkül, 10:0-ás eredménnyel elvesztette az adott mérkőzést.
- **a mérkőzéslapokat a pályaválasztó csapat köteles feltölteni a mérkőzés lejátszását követő 48 órán belül! Amennyiben ez nem történik meg időben, akkor a vétkes csapat a következő évi nevezésnél 3.000.-Ft büntetést fizet alkalmanként.**
- **amennyiben a mérkőzés valamely csapat hibájából nem kerül időben lejátszásra, a vétkes csapat a következő évi nevezésnél 5.000.-Ft büntetést fizet alkalmanként.**

Az új szabályok azért kerülnek bevezetésre, hogy

- a mérkőzések időben legyenek lejátszva, és ne torlódjanak fel különböző okok miatt
 - a PONGER mérkőzés szervező funkciója ezt kiválóan fogja segíteni
 - minden csapat úgy készüljön (játékos létszám, terem), hogy meg tudjon felelni a követelményeknek, vagy amennyiben bármely ok miatt nem tud kiállni, vállalja az ezzel járó következményeket.
- c) a csapatoknak a bajnoki mérkőzésekre sportszerű öltözékben kell kiállniuk.
- d) a versenybírósnak jogában áll indokolt esetben valamelyik fordulónak sorsolástól eltérő időben és helyen történő lejátszására intézkedni.
- e) minden egyéb a jelen kiírásban nem szereplő kérdésben, a MOATSZ verseny- és játékszabályaiban foglaltak az irányadók.

Szeged, 2025. augusztus 11.

Márki Ernő (ATSK)