

MAGYAR TOLLASLABDA SZÖVETSÉG

A TOLLASLABDÁZÁS VERSENYSZABÁLYZATA

Hatályos 2024. február 1-től

A TOLLASLABDÁZÁS VERSENYSZABÁLYZATA

1 Hatálya

Jelen szabályzat hatálya kiterjed minden, Magyarország területén a Magyar Tollaslabda Szövetség (a továbbiakban: MTLSz) és tagszervezetei által megrendezésre kerülő egyéni tollaslabda versenyre.

Csapatversenyek esetén e szabályzat mellett a Csapatbajnoki Szabályzat az irányadó.

2 Versenyek fajtái

A tollaslabda sportágban egyéni versenyek a következők szerint szervezhetők:

- Egy vereség utáni kieséses rendszerben
- Két vereség utáni kieséses rendszerben
- Körmérkőzéses rendszerben
- Vegyes rendszerben
- „Svájci” rendszerben.

A választott lebonyolítási rendszert az adott versenyre vonatkozóan a versenykiírás határozza meg, vagy a játékosok létszámának és a hely rendelkezésre állásának ismeretében a Döntnök.

Céljuk szerint a versenyek lehetnek:

- Egyéni ranglista versenyek
- Csapatversenyek
- Szabadidős versenyek
- Diákolimpia

2.1 Korosztály

A tollaslabda versenysportban a ranglista versenyeket több korosztályban rendezik meg. Minden versenyző a saját korosztálya részére rendezett versenyen indulhat. Utánpótlás korúak indulhatnak magasabb utánpótlás vagy felnőtt korosztályokban is, szenior versenyzők pedig a alacsonyabb szenior korosztályokban belül vagy felnőttben.

A korosztályok a következők:

Korosztály megnevezése	Életkor
Kezdő (U11)	11 éves korig
Újonc (U13)	13 éves korig
Gyermek (U15)	15 éves korig
Serdülő (U17)	17 éves korig
Ifjúsági (U19)	19 éves korig
Felnőtt	nincs korhatár
Szenior	35+, 40+, 45+, 50+, 55+, 60+, 65+ (a szám által jelzett kortól)

Az utánpótláskorú versenyzők korosztály megállapításánál a következő szabály érvényes:

- az a játékos indulhat az adott korosztályos versenyen, aki abban az évben, amelyikben a versenyt rendezik, még nem tölti vagy töltötte be a korosztályi besorolás felső határát, ez alól a nem ranglista pontot adó versenyek a kivételek, ahol a versenykiírás az irányadó.

A szenior korosztályok megállapításánál a következő szabály érvényes:

- az a játékos indulhat az adott szenior versenyen, aki abban az évben, amelyikben a versenyt rendezik, már betöltötte vagy betölti a korosztályi besorolás alsó határát

3 Versenyszámok

Valamennyi korosztályban az alábbi versenyszámok rendezhetők:

- Férfi (fiú) egyes
- Női (leány) egyes
- Férfi (fiú) páros
- Női (leány) páros
- Vegyes páros

4 Ranglista versenyek

4.1 A versenyek fajtái

4.1.1 Ranglista versenyek

4.1.1.1 Nemzetközi versenyek:

Besorolásukat az MTL SZ határozza meg, alapul véve a BWF besorolását. A regionális szövetségek és a sportegyesületek részére nemzetközi verseny rendezéséhez az MTL SZ engedélye szükséges abban az esetben is, ha csak barátságos versenyről van szó.

Az MTL SZ bármely tagszervezetének játékosai kizárólag az MTL SZ engedélyével vehetnek részt külföldi versenyen.

4.1.1.2 Országos egyéni versenyek

Szakszövetség vagy a szakszövetség jóváhagyásával tagszervezet által rendezett országos versenyeken minden, a versenykiírás szerinti osztályba, korosztályba tartozó versenyző részére biztosítani kell az indulás lehetőségét, amennyiben a mindenkire vonatkozó jogszabályi és MTL SZ szabályzati feltételeknek eleget tesz. A versenykiírás, ranglista verseny esetén, az alacsonyabb osztályba, utánpótlásnál kisebb korosztályba, szeniornál nagyobb korosztályba sorolt versenyzők indulását nem tilthatja meg.

4.1.2 Csapatversenyek

A szakszövetség különböző osztályú és korosztályos csapatbajnokságokat rendezhet. Ezekre vonatkozóan az MTL SZ Csapatbajnoki Szabályzata az irányadó.

4.1.3 Diákolimpia

A szakszövetség a Diákolimpia verseny jogosult tulajdonosának engedélyével rendezhet Diákolimpiai versenyt a jogszabályban és a tulajdonos által támasztott feltételrendszernek megfelelően. A Diákolimpián a Versenyszabályzat csak azon tételai érvényesek, amelyek nem ütköznek a jogtulajdonos által támasztott feltételekkel.

4.1.4 Szabadidős versenyek

A szabadidős versenyeken a rendező elvárásainak megfelelően kell alkalmazni a Versenyszabályzatot, azonban az eltéréseket előre, a kiírásban rögzíteni kell.

4.2 Pontszerzés

A versenyzők ranglista pontokat szerezhhetnek a 4.1.1 és a 4.1.2 fejezetben felsorolt versenyeken, a Ranglistaszabályzatban leírt módon.

4.3 Részvételi jog

Ranglista versenyen az MTL Sz tagsággal rendelkező sportszervezetek igazolt versenyzői vehetnek részt, akik rendelkeznek az MTL Sz által érvényesített "Versenyengedéllyel", illetve egyéb, mindenkire egyformán vonatkozó előírásnak megfelelnek. Itthon nem igazolt, külföldi játékosok egyszeri alkalomra érvényes vendég engedéllyel vehetnek részt. **A külföldiek számára versenyengedély csak egyesülethez kötötten adható ki.**

5 Versenyek előkészítése

5.1 Versenynaptár

Az MTL Sz minden évben versenynaptárt készít, melyet véglegesített formában a tárgyévadot megelőző augusztus 15-ig közzétesz. Ennek végrehajtása a következők szerint történik:

- a tárgyévadot megelőző június 30-ig az MTL Sz elkészíti és közreadja versenynaptár-tervezetét
- a tárgyévadot megelőző július 31-ig a regionális szövetségek és a sportszervezetek a kapott versenynaptár-tervezet alapján bejelentik MTL Sz-nek versenyrendezési szándékukat
- a regionális szövetségektől és sportszervezetektől beérkező adatok alapján a tárgyévadot megelőző augusztus 15-ig MTL Sz elkészíti és közreadja a végleges versenynaptárt

Végleges naptár kihirdetésével egyidejűleg megjelöli, hogy mely versenyre hány játékvezetőt kell biztosítani, melyről tájékoztatást küld a Játékvezetői bizottság részére.

A versenynaptárban minden korosztályban az alábbi ranglista pont szerzésre alkalmas versenyek kell, hogy szerepeljenek:

Verseny osztálya	Versenyek darabszáma
Országos bajnokság	1
I. osztályú verseny	4-7 db
II. osztályú verseny (csak felnőttben)	4- 7 db
III. osztályú verseny	4-20 db
IV. osztályú verseny	0-15 db

Az adott versenyszezonon belüli értékeket, a megadott határokon belül, az MTL SZ állapítja meg, a mezőny, a csapatversenyek és a nemzetközi versenyek függvényében és igyekszik a versenyeket a augusztus 21-e és június 30-a között egyenletesen elosztani. Július 1-je és augusztus 20-a között csak egyedi engedéllyel tartható ranglista verseny.

Azonos napon, azonos kategóriájú és korosztályú verseny nem tartható egymástól 150 km-nél közelebbi helyszíneken.

Nem tartható egy versenynapon, egy helyszínen:

- egymás melletti utánpótlás korosztályú verseny OB-n és I. osztályban
például: U11 és U13 nem lehet, csak U11 és U15 (vagy az U13-nél magasabb)
- egymás melletti osztályú verseny, ugyanabban a korosztályban, amennyiben nincs kizárva, hogy a játékosok azonos versenyszámban indulhassanak több kategóriában

A helyszín méretétől függően:

Osztály	<5 pálya	5-7 pálya	7< pálya
OB	nem	csak egy korosztály	max két korosztály
I.	igen, csak egy korosztály vagy osztály	igen, max. két korosztály vagy osztály	igen, max. három korosztály vagy két osztály
II.	igen, max. két korosztály vagy osztály, ütközés mentesítve*	igen, max. két korosztály vagy osztály	igen, max. három korosztály vagy két osztály
III.	igen, max. két korosztály** vagy két osztály, ütközés mentesítve*	igen, max. három korosztály vagy két osztály, ütközés mentesítve*	igen, max. öt korosztály vagy két osztály
IV.	igen, max. két korosztály vagy két osztály, ütközés mentesítve*	igen, max. három korosztály vagy két osztály, ütközés mentesítve*	igen, max. öt korosztály vagy két osztály

*Ütközésmentesítés: egy játékos nem indulhat azonos versenyszámban két osztályban vagy korosztályban

**Három korosztály csak úgy, ha a korosztályok versenyszámainak összege maximum 12!

Amennyiben a lebonyolítás meghatározása során egy pályára 20-nál több mérkőzés vagy 10 óránál hosszabb játékidő (U11-U15: mérkőzésenként legalább 25 perc, U17 és felette: mérkőzésenként legalább 30 perccel kell számolni) jut egy versenynapra (teljes napi mérkőzés szám / pályaszám > 20), akkor az alábbi intézkedéseket kell meghozni, melyeket előre rögzíteni kell a kiírásban:

1. A versenyszámok legalább felét a Játékszabályzat szerint alternatív lejátszási mód (Játékszabály / egyéb pontozásos rendszer), a rövidített (15 pontos) rendszer használatával kell lebonyolítani a III. és a IV. osztályú versenyszámokban. II. osztályú versenyek esetén a lebonyolítás módszert kell változtatni. I. osztályú versenyen és OB-n nem használható alternatív számolás
2. Néhány versenyszámot vagy az elődöntőket és döntőket másnap kell megtartani, hogy a maximális napi játékidőt be lehessen tartani
3. Néhány versenyszámot törölni

A versenyek csak az adott osztálynak megfelelő minősítésű pályán rendezhetők.

5.2 Pálya minősítése

A játéktér a Játékszabály 1. pontja adja meg. A versenyeken a teljes játéktér (csarnok) több, ennek a szabálynak megfelelően elkészített egyedi játékterekből áll. A minősítés nélküli csarnokban csak III. és IV. osztályú verseny tartható, azonban rendkívüli esetben az Elnökség a Játékvezetői Bizottság kezdeményezésére eseti engedéllyel adhat kivételt!

II. osztályú verseny feltételei:

- A csarnok magassága legalább 8 m, s nincs olyan mennyezetről lelógó vagy a falról a játéktér fölé benyúló elem, ami kiemelten zavarhatja a játékosokat.
- Az egyedi játékterek külső vonalai között legalább 0,7 m távolság van
- Az egyedi játékterek hátsó vonalai mögött legalább 1 m távolság van, amin belül nincs mozgást akadályozó tárgy
- Nincs a tetőn vagy a játékterek hosszanti tengelyére merőleges falon működő világítótest vagy sötétítő nélküli ablak
- A csarnok szellőzése, klimatizálása nem zavarja a játék menetét

Az I. osztályú verseny és az Országos Bajnokság feltételei:

- A csarnok magassága legalább 9 m, s nincs olyan mennyezetről lelógó vagy a falról a játéktér fölé benyúló elem, ami kiemelten zavarhatja a játékosokat.
- Az egyedi játékterek külső vonalai között legalább 1 m távolság van
- Az egyedi játékterek hátsó vonalai mögött legalább 1,5 m távolság van, amin belül nincs mozgást akadályozó tárgy
- Nincs a tetőn vagy a játékterek hosszanti tengelyére merőleges falon működő világítótest vagy sötétítő nélküli ablak
- A csarnok szellőzése, klimatizálása nem zavarja a játék menetét
- Amennyiben szükséges a versenyre játékvezető, akkor a játéktér felezővonalánál, a háló mellett van elegendő hely a játékvezetőnek, legalább 0,3 m magasan (fellépő, magasított szék), s nincs olyan tárgy, ami akadályozná a kilátást a játéktér bármely pontjára
- A döntőki asztal elhelyezhető olyan területen, ami a fenti távolságoknak megfelel és minden játéktér és az esetleg mellettük lévő játékvezető látható

5.3 A verseny előkészítés ütemezése

Feladat	Felelős	Határidő
Versenynaptárban nem szereplő versenykiírás elkészítése és elküldése	Versenyigazgató	T-60 napig
Versenynaptárban szereplő versenykiírás elkészítése és elküldése	Versenyigazgató	T-40 napig
Versenykiírás jóváhagyása és közzététele	MTLSZ	T-30 napig (vagy a nevezési idő előtt 28 . napig)
Nevezés	Egyesületek	Versenyt megelőző kedd 9:00-ig
Nevezések visszaigazolása induló versenyszámok és osztályok közti átjelentkezések meghatározása**	Versenyigazgató/ Döntnök	Versenyt megelőző kedd 21:00-ig

Visszalépések elküldése	Egyesületek, Játékosok	Versenyt megelőző szerda 16:00-ig
Sorsolás és időrend közzététele	Döntnök	Versenyt megelőző csütörtök 9:00-ig, de nem hamarabb, mint a visszalépések határideje
Játékvezetők értesítése	Döntnök	OB, I. osztály: T-2 nap (délelőtt 9:00)-ig
Játékosok fizetési kötelezettségeinek összeállítása és elküldése a Versenyigazgatónak	Döntnök	T-1 nap
Verseny indítása	mindenki	T
Verseny dokumentációk (események, óvások, megjegyzések, .TP fájl) elküldése az JVB vezetőnek és a főtitkárnak	Döntnök	Verseny vége után 24 órával, óvás azonnal!

Nem szombaton tartott verseny esetén is ezek az időpontok érvényesek!

5.4 Versenykiírás

Minden – a versenynaptárban szereplő, továbbá az esetleges utólag engedélyezett – versenyre vonatkozóan a kiírójának versenykiírást kell készítenie, melyben valamennyi, a versenyre vonatkozó tudnivalót rögzíti.

A versenykiírásnak tartalmaznia kell:

- a kiíró egyesület megnevezését, helyi képviselőjének (rendezőjének) és a Versenyigazgató személyének megnevezését,
- a verseny pontos megnevezését és a kategória meghatározását,
- a verseny helyét, amennyiben nem érhető el közterületről, a belépés és megközelítés feltételeit, a pályák számát,
- a verseny időpontját,
- a Döntnök és az esetleges Döntnök helyettes személyét, amennyiben már ismert,
- a versenyen való részvételi jogosultság feltételeit (a hatályos szabályzatok és elnökségi határozatok alapján),
- a megrendezésre kerülő versenyszámokat, amennyiben ismert, azok sorrendjét és lebonyolítási rendszerét.
- a verseny minimum hány megrendezendő versenyszám esetén kerül megrendezésre,
- a versenyszámok minimum hány nevezés esetén kerülnek megrendezésre (amennyiben az több, mint a szabályzatban foglalt 4)
- versenyszámonként az indulók lehetséges maximális létszámát (ha van ilyen),
- a díjazást,
- a nevezés feltételeit (lásd a 9. szabálypontban),
- Elhúzódó verseny esetén a versenyszám(ok) törlésének vagy időbeli áthelyezésének feltétele(i),
- a sorsolás és az időrend közzétételének pontos időpontját,
- a költségekre vonatkozó előírásokat,
- szükséges-e kifizetni visszalépések esetén a nevezési díjat és milyen feltételek mellett,
- egyéb tudnivalókat (pl. labda pontos típusa, játékrend, esetleges játékvezetési kötelezettség, különleges szabályok, a verseny tulajdonjoga stb.).

5.5 Versenyengedélyezés

A versenynaptárban szereplő verseny esetében a verseny kiírója legalább 45 nappal a verseny tervezet első napja előtt megküldi a versenykiírás-tervezetet az MTL Sz email címére (iroda@badminton.hu). Időben érkezett kiírás hiányában az MTL Sz dönthet arról, hogy más rendezőt kér fel a verseny kiírására vagy törli a naptárból a versenyt.

Esetleges írásbeli egyeztetések után, legalább 45 nappal az tervezett első játéknappal vagy 28 nappal a nevezési határidő előtt (amelyik később van, az érvényes) az MTL Sz a versenykiírás jóváhagyott és végleges változatát kiküldi a tagoknak, melyről a kiíró email útján értesíti. Amennyiben az MTL Sz nem kapja meg időben a jóváhagyott kiírást, úgy a versenyen ranglista pontok nem szerezhetők.

A versenynaptárban nem szereplő, bármely osztályú verseny kiírásának a tervezetét legalább 60 nappal a tervezett időpont előtt kell engedélyeztetni. Az engedélyeztetés során a Versenynaptár összeállításával azonos feltételeknek kell megfelelnie a versenynek.

Nemzetközi, valamint országos jellegű egyéni- és csapatversenyek engedélyezője kizárólagosan az MTL Sz.

5.6 Tulajdonjogok

A versennyel kapcsolatos összes tulajdonjog a verseny kiíró tagszervezetét illeti meg, így különösen:

- a verseny helyszínén kihelyezett hirdetés eladási joga;
- a verseny nevének eladási joga;
- a versennyel kapcsolatos összes nyomtatott anyag (plakát, műsorfüzet stb.) kiadási joga;
- a belépőjegyek eladásának joga;
- a verseny mérkőzéseiről álló-, mozgókép ill. hangfelvétel készítési, közvetítési, eladási joga.

A kiíró tagszervezet a verseny rendezési jogát harmadik személy részére csak az MTL Sz előzetes engedélyével adhatja el vagy engedheti át.

6 A verseny lebonyolítása

6.1 A verseny előkészítése:

A verseny megszervezéséért, a helyszín rendelkezésre állásáért és megfelelő működéséért a Versenyigazgató felel, ranglistaverseny esetén a verseny előkészítését és lebonyolítását a Döntnök irányítja és koordinálja.

Ranglista verseny esetén a kiíró megbízhat – saját költségére – Döntnököt és titkárt, akiket az MTL Sz-nek megküldött versenykiírás-tervezetben fel kell tüntetni vagy ha nem bíz meg senkit, akkor a kijelölés az MTL Sz Játékvezetői és Versenybírói Bizottságának (JVB) a feladata. A JVB által delegált küldöttek költségei is a kiíró terhelik.

A Döntnöknek szerepelnie kell a Játékvezetői és Versenybírói Bizottság nyilvántartásában, ami az MTL Sz honlapján megtalálható. A Döntnök csak a JVB által jóváhagyott szintű versenyeket irányíthatnak. A döntnöki nyilvántartásban nem szereplő személyek nem rendezhetnek egyéni versenyeket, csapatversenyeket csak Versenybírói felkérésre.

A Döntnök és a Döntnök helyettes ugyanazon a versenyen, a szükség-játékvezetőin és Versenyigazgatóin kívül más szerepkört nem tölthetnek be II. osztálynál magasabb egyéni versenyeken.

6.2 A Döntnök feladatai

- miután a kiíró vagy megbízottja a nevezéseket a rendelkezésére bocsátotta, elkészíti és közzéteszi a sorsolást és a tervezett időrendet;
- a sorsolás során előterjesztett javaslatokat, észrevételeket és panaszokat elbírálja;
- a verseny megkezdése előtt ellenőrzi a pálya alkalmasságát, a technikai feltételek meglétét;
- a verseny megkezdése előtt ellenőrzi a játékosok verseny- és sportorvosi engedélyeinek érvényességét. Akinél lehetséges, még a sorsolás előtt megteszi a központi rendszerből lekérdezett adatokból, aki ebben a nyilvántartásban nem szerepel vagy nem érvényes adattal, annak a helyszínen;
- gondoskodik a verseny technikai előfeltételeiről (labda, verseny-jegyzőkönyv, játékvezetői jegyzőkönyv stb.) és a verseny lebonyolítást támogató rendszerek működéséről;
- a verseny megkezdése előtt ellenőrzi a kiküldött játékvezetők megjelenését és működését;
- a verseny megkezdése előtt ismerteti a játékvezetőkkel a versenykiírás őket érintő részét, a helyi szabályokat és egyéb szükséges tudnivalókat;
- szólítja a versenyzőket játékra, a játékvezetőket pedig a mérkőzés levezetésére;
- átveszi a játékvezetőktől a játékvezetői jegyzőkönyvet és nyilvántartja az egyes játékvezetők által vezetett mérkőzések számát;
- gondoskodik a mérkőzések eredményeinek folyamatos közléséről;
- a verseny során figyelemmel kíséri a játékrend betartását, a verseny rendjét, különös tekintettel a szabályzatokra és a verseny lebonyolítását érintő elnökségi határozatokra;
- a verseny során gondoskodik a versenyt zavaró körülmények elhárításáról, ennek érdekében utasításokat ad ki és ellenőrzi azok végrehajtását;
- legkésőbb a versenyt követően gondoskodik a versenyokmányok - eredmények, helyezések, büntetések, események - elküldéséről az MTLSz felé;
- a verseny kapcsán a Döntnök feladata minden szabályzat betartása és betartatása;
- a verseny lebonyolítása során a szabályzatok értelmezése és a nem megfelelően szabályozott kérdésekben szabály alkotása a Döntnök kizárólagos hatásköre;
- a jelentési kötelezettségek elmulasztása, késlekedése esetén a Döntnök az MTLSZ által bírsággal sújtható.

6.3 A Döntnök helyettes feladata

A Döntnök akadályoztatása esetén mindenben helyettesíti őt. Országos Bajnokságon kötelező a jelenléte, egyéb versenyeken opcionális.

6.4 A Titkár feladata

A döntnök vagy helyettese által delegált adminisztratív feladatok ellátása. Jellemzően, de nem kizárólagosan:

- szólítja a versenyzőket játékra, a játékvezetőket pedig a mérkőzés levezetésére;
- átveszi a játékvezetőktől a játékvezetői jegyzőkönyvet és nyilvántartja az egyes játékvezetők által vezetett mérkőzések számát;
- gondoskodik a mérkőzések eredményeinek folyamatos közléséről.

7 Játékvezetők

Nemzetközi versenyen minden mérkőzésre biztosítani kell játékvezető működését és lehetőség szerint adogatás bíró és vonalbíró(k) közreműködését is.

Országos Bajnokságok és I. osztályú egyéni versenyekre az MTLSz Játékvezetői Bizottságától minimum a versenyen használt pályák számának megfelelő számú játékvezető kiküldését kell kérni.

Amennyiben a lebonyolítás során nem áll rendelkezésre elegendő játékvezető akkor a Döntnöknök az alábbi szempontok szerint kell a játékvezetők pályára küldését irányítani, a lehetőségekhez mérten:

- minden döntőre kötelező játékvezetőt küldeni
- minden olyan mérkőzésre kötelező játékvezetőt küldeni, ahol legalább az egyik játékos az elmúlt három hónapban bármely hivatalos tollaslabda versenyen lapot kapott, illetve három hónapon belül ért véget az eltiltása
- amennyiben bármely játékos vagy sportszervezeti képviselő kéri a mérkőzése előtt legalább egy órával a játékvezetést

Egyéb versenyekre (nem I. osztályú és OB esetén) játékvezető biztosítása nem kötelező.

8 Versenyigazgató

A verseny előkészítésében és lebonyolításában a helyszíni teendőket elvégzi, a megjelent személyek helyi tájékoztatását (tűzvédelem, balesetvédelem, helyszíni lehetőséget elérhetősége) szükség esetén elvégzi.

A verseny lebonyolítása során fellépett technikai problémákat – lehetőségeihez mérten – elhárítja, s erről a Döntnököt folyamatosan tájékoztatja.

9 Nevezés

9.1 Nevezési határidő

A nevezési határidő legkésőbb a verseny első játéknapiját megelőző - kedd reggel 9:00-ig.

9.2 Nevezési díj

A nevezési díj mértékét a verseny kiírója határozza meg.

9.3 Nevezés módja

A nevezésnek legalább tartalmaznia kell:

- a nevező sportszervezet nevét, vezetője nevét és elektronikus elérhetőségét,
- a benevezni kívánt játékosok nevét és azonosítóját,
- az indulásra kiválasztott versenyszámokat a kiírásnak megfelelő formátumban,
- páros játék esetén partnerének azonosítására alkalmas nevet és azonosítót.

Páros versenyszámokban a nevezésnek mindkét játékos esetében egybehangzóan kell szerepelnie. Páros versenyszámban indulni szándékozó, de párral nem rendelkező játékosok is nevezhetők, ha a kiírás máshogy nem rendelkezik. Ebben az esetben a párosítást a Döntnök végzi úgy, hogy a legerősebb két játékos alkosson egy párt, majd ezt folytatja, amíg van páros

számú párkereső. Páratlan számú párt kereső nevezés esetén a ranglistán hátrébb lévő nevezését törli, ha ez nem egyértelmű, akkor sorsolással dönt.

Az email alapú nevezésnek a sportszervezet központi címéről vagy valamelyik ismert, szövetségi nyilvántartásban szereplő személy címéről kell érkeznie. Webes alapú nevezés esetén amennyiben a hozzáférés személyhez kötött, akkor annak a felhasználónak a nevében kell elvégezni, aki a jogosultsággal rendelkezik. Email alapú nevezés csak a nevezési alkalmazás központilag elismert leállása esetén lehetséges.

Egyéni ranglista versenyek esetén:

- érvénytelen vagy nem összefüggő páros nevezés esetén a sorsolás megkezdéséig a Döntnök egyeztet a beküldővel a javításról.
- határidőn túl érkezett nevezést csak abban az esetben lehet elfogadni, ha a pótnevezést lehetővé tette az MTL SZ JVB és az alábbi feltételeknek megfelel:
 - o Ha nevezési határidő után, de a lejátsszási mód közzététele előtt érkezik, és a játékos a versenyszámban nem kerül kiemelt helyre.
 - o Ha a lejátsszási mód közzététele és az sorsolás közzététele között érkezik a nevezés, akkor és csak akkor, ha nem kiemelt helyre kerül kiesés rendszerben és nem változik a létszámmal a lejátsszási mód. Például 4 főre befogadhat az 5 pótnevező, s maradnak csoportmérkőzésben. Kieséses rendszerben az üresen hagyott helyekre lehet őket besorsolni.
 - o A Döntnök bármely pótnevezést visszautasíthat.
- nem lehet nevezni egyazon versenynapon, de különböző helyszínen megrendezett egyéni versenyekre. Ez magában foglalja a nemzetközi és a hazai versenyeket, illetve a szenior, a felnőtt és a korosztályos versenyeket is.

III. - IV. osztályú versenyek esetén lehetősége van a kiíróknak pótnevezés biztosítására, ekkor a kiíró befogadhat nevezéseket a rendes nevezési határidő és az időrend közzététele között.

9.4 Nevezés elbírálása

A beérkezett nevezéseket a nevezési alkalmazás a Döntnökhöz továbbítja, aki felülvizsgálja, határoz elfogadásukról vagy elutasításukról, majd tájékoztatja a csapatokat, mely nevezéseket fogadta el és mely versenyszámok kerülnek a versenyen megrendezésre.

Eltiltott versenyző nevezése nem fogadható el. Nem utasítható el olyan versenyző nevezése, aki a versenykiírásban megjelölt feltételeknek megfelel, kivéve, ha a versenykiírás vagy a felettes szabályozó korlátozta az indulási jogosultságot. A kiírt létszámkorlát feletti nevezői létszám esetén a szabályoknak megfelelően utasíthatók el a nevezések. Nem utasítható el továbbá nevezés rasszista, vallási vagy világnézeti okból.

Amennyiben a verseny kiírója korlátozta a kiírásban a versenyszám létszámát, akkor a létszámkorlátozás a nevezés lezárta követően, a nevezéskor az érvényes MTL SZ-ranglista alapján történhet:

- I., II. osztályban úgy, hogy a jobb ranglistahellyel rendelkező játékosok élveznek előnyt,
- III. és IV. osztályban úgy, hogy a ranglistaponttal nem rendelkező vagy rosszabb ranglistahelyen lévő játékosok élveznek előnyt.

A nem elégséges nevezőszám miatt nem elindított versenyszámokba nevezőket a Döntnök értesíti a nevezés lezárultával (a nevezési alkalmazáson keresztül). U11, U13 és U15

korosztályok között legfeljebb 1 korosztály különbséggel, osztályok között és U17, U19 felnőtt korosztályok között legfeljebb 2 korosztály és felnőtt osztályok között 1 osztály különbséggel lehetséges a váltás automatikusan az alábbi feltételekkel:

- amennyiben a magasabb szintű osztály vagy idősebb korosztály adott versenyszámában legalább 2 játékos vagy páros nevezés érkezett és
- az alacsonyabb osztályba vagy fiatalabb korosztályba azonos versenyszámba legalább három és legfeljebb hat nevezés érkezett, akkor

az alacsonyabb osztály vagy fiatalabb korosztályba nevezett játékosok a magasabb vagy idősebb korosztályba kerülnek átnevezésre. Akinek nem megfelelő az átnevezés, az a sorsolásig visszaléphet, melyet írásban kell a döntnöknek jeleznie.

A feltételek nem teljesülése esetén nincs automatikus átnevezés, a nem elégséges nevezővel rendelkező versenyszámok nem indulnak.

A verseny lebonyolításánál az ilyen esetekre külön lejátszási rend érvényes, ahol figyelemmel kell lenni arra, hogy az azonos szinten nevezők játsszák le egymás között a meccseiket, majd onnan a legjobbak kerüljenek a magasabb osztályba, hogy az is lejátszható legyen.

10 Sorsolás

10.1 A sorsolás időpontja

A sorsolást a versenykiírásban feltüntetett időben kell megtartani.

10.2 A sorsolás módja

A sorsolást a Döntnök végzi, ranglista versenyek (minden osztály) és országos csapatbajnokságok esetén az MTL Sz által biztosított Tournament Software segítségével, aminek a használatához a Döntnök szerződést köt az MTL Sz-szel.

10.3 Kiemelés

- A kiemelés sorrendjének alapja a sorsolás időpontjában érvényes, utolsó nyilvánosan elérhető hivatalos ranglista a Szakszövetség honlapján.
- Minden korosztályban és minden versenyszámban az adott korosztály és az adott versenyszám aktuális ranglistája az irányadó.
- Amennyiben a játékos nem szerepel a korosztályra és versenyszámra vonatkozó legfrissebb ranglistán, csak elnöki döntés alapján lehet kiemeltként kezelni, egyébként a ranglista utolsó utáni helyezettjeként kell besorsolni
- A párosok kiemelésénél – amennyiben az adott korosztályra készült külön páros ranglista – a pár tagjainak rangsorszáma összeadódik, és az így kialakult összegek adják a kiemelési sorrendet.
 - Azonos rangsorszám-összeggel rendelkező egynemű párok sorrendjének meghatározásánál előrébb sorolandó az a pár, amelyikben a legalacsonyabb rangsorszámú játékos szerepel.
 - Azonos rangsorszám-összeggel rendelkező vegyes párok esetén a férfi játékos rangsorszáma dönti el elsődlegesen a sorrendet.
- Amennyiben nincs az adott korosztályra külön páros ranglista, nincs kiemelés, a teljes nevezett létszámba kell a sorsolást elvégezni.
- A kiemelték száma (kieséses rendszerekben) mindig páros és a benevezettek számától függően a következő:

nevezők száma	kiemelték száma
7 – 8	2
9 – 16	4
17 – 32	8
33 –	16

Vegyes lejátszású rendszerben a lejátszás módjától függően kell a csoport elsőket kiemelni. Részletesen az 1. függelékben van leírva.

10.4 A sorsolás fajtái, menete

A sorsolások fajtáit és a sorsolás menetét az 1. függelék tárgyalja. azonban mindig a TournamentSoftware működése az irányadó, amennyiben az eltér a szabályzatban foglaltaktól.

11 Játékosok öltözete

Az MTLSz által szervezett vagy jóváhagyott versenyeken a játékosok sportszerű tollaslabda öltözéket viseljenek;

- Az öltözet az alábbi elemekből állhat: póló/ing/trikó, nadrág, szoknya, zokni, cipő, fejpánt, csuklópánt, egészségügyi kiegészítő felszerelés, valamint minden olyan öltözet, ami a sportöltözet alatt van és kilátszik.
- Az öltözők részének tekintendő minden, amit a játékos a játék során visel, kivéve az ütőt.
- Az öltözők mintázata vagy felirata nem lehet rasszista, kirekesztő vagy akár politikai tartalmú.
- Az öltözéken nem lehet más, hazai vagy nemzetközi versenyrendszerben játszó vagy játszott játékos vagy edző neve, amennyiben az eltér a játékos nevéétől
- Az öltözetnek a test mozgását nem rejtőnek kell lennie
- Az öltözet nem lehet a játékosra vagy a partnerére balesetveszélyes, nem tartalmazhat olyan elemeket, amelyek rendeltetészerű használat esetén lehetséges sérülést okoznak.

Az öltözők megítélése a Döntnök kizárólagos jogköre és döntése minden esetben végleges, azonban a döntésével nem alkalmazhat vallási és nemi diszkriminációt.

12 Feladatok a verseny megkezdése előtt

12.1 A verseny kiírójának feladatai:

- biztosítani a verseny kezdete előtt legalább egy órával a pályák használatát,
- kijelölni a Versenyigazgatót, aki a verseny lebonyolításához szükséges döntnöki kéréseket a csarnokkal és a felszereléssel kapcsolatban végrehajtja,
- biztosítani a játékvezetők számára padot vagy székeket,
- biztosítani a játékvezetők számára öltözöt vagy legalább a ruhák megőrzésére alkalmas zárható helyiséget vagy szekrényt,
- beszédni a nevezési díjakat a Döntnök által meghatározott időpontig, a határidő leteltét követően, a Döntnök részére átadja a nem fizető játékosok névsorát
- megnyitni és lezárni a versenyt
- biztosítani internetet, nyomtatót és papírt, amennyiben a Döntnök igényt tart rá és időben bejelenti.
- biztosítani a napközbeni étkezést a hivatalos tisztviselők számára

12.2 A Döntők feladatai:

- a Döntnök és a Döntnök helyettes köteles a verseny megkezdése előtt legalább egy órával a verseny színhelyén, az előírt egyenruhában megjelenni. Döntnöki, Döntnök helyettesi ruha a fekete nadrág, fekete zokni, fekete cipő, piros felsőrész (például: póló vagy pulóver) viseletét jelenti, mely nem tartalmazhat az MTLSz elnöksége által nem jóváhagyott reklámot, logókat
- ellenőrizni a pályákat, hálókat, hogy a szükséges felszerelés rendelkezésre áll-e; utasításait az érdekeltek kötelesek végrehajtani,
- ellenőrizni, hogy a játékvezetők időben, egyenruhában megjelennek-e,
- ellenőrizni a korábban központilag nem elérhető vagy érvénytelen igazolásokat és a sportorvosi engedélyeket; érvénytelen igazolás esetén a versenyzőt azonnali hatállyal ki kell zárni a versenyből,
- nevezési díjat nem fizető játékosokat kizárja a versenyből, melyet a jelentésben is feltüntet,
- ha a Döntnök valakit kizár, a játékos helyszíni tájékoztatása után, lehető leghamarabb írásban jelzi a szakszövetség felé is,
- a versenyen nem megjelent és a visszalépett versenyzőket szerepelteti a jelentésében
- a sorsolás megtörténte után az online rendszer esetén elegendő az eléréshez szükséges adatokat (cím, hozzáférési azonosítók) közzétenni, ennek hiányában a sorsolási tábla egy példányát mindenki számára hozzáférhető helyen közzé kell tenni és a verseny során azt papír esetén észszerű rendszerességgel vezetni,
- ismerteti a helyi játékszabályokat,
- a verseny folyamán bejelenti a pályára küldött mérkőzések résztvevőit, a kijelölt játékvezető(ke)t,
- a Döntnök bármely feladatkörét továbbadhatja egy általa kijelölt személynek,

12.3 A játékvezetők feladata:

- a játékvezetők kötelesek a verseny megkezdése előtt a Döntnök által kijelölt időpontban (legfeljebb egy órával, de legalább 30 perccel a kezdés előtt) a verseny színhelyén, az előírt egyenruhában megjelenni.
- Játékvezetői ruha fekete nadrág vagy szoknya, fekete póló, fekete zokni, fekete cipő viseletét jelenti, amely nem tartalmazhat az MTLSz elnöksége által nem jóváhagyott reklámot, logót.

12.4 A sportszervezeti képviselők és versenyzők feladatai:

- a sportszervezeti képviselő a versenykiírás által előírt módon (átutalással vagy a helyszínen a verseny kezdete előtt meghirdetett időpontig készpénzben vagy egyéb, készpénzfizetést helyettesítő módon, kötelezettséget vállalva) köteles a nevezési díjat befizetni. Ennek elmulasztása a versenyzői kizárását eredményezi.
- a Döntnök munkájának megkezdésekor köteles a sportszervezeti képviselő jelezni, ha bármely versenyzője távol marad a versenytől
- a versenyzőnek legalább 30 perccel az első pályára lépése előtt meg kell jelennie a verseny színhelyén. A Döntnöknek be kell mutatnia érvényes igazolását, sportorvosi és versenyengedélyét, amennyiben az nem érhető el a központi nyilvántartásban és minden olyan szükséges igazolást, ami a részvételhez szükséges;
- a versenyzőnek a pályára szólításkor, a lehető leghamarabb, várakozási idő nélkül és sportszerű öltözékben meg kell jelennie a pályán, játékra készen és a meccs lejátszásához szükséges felszerelést (víz, ütő, törölköző, egyebek) a pálya mellé, a játékvezető által jóváhagyott helyre elhelyezni.

13 Verseny rendje és lebonyolítása

13.1 A Döntnök feladatai:

- a Döntnök folyamatosan figyelemmel kíséri a játékrend betartását, a játékvezetők működését, a versenyzők magatartását és haladéktalanul gondoskodik a verseny zavaró körülmények elhárításáról;
- fogadja a verseny közben felmerülő észrevételeket és azokban dönt;
- a Döntnök folyamatosan vezeti a versenyjegyzőkönyvet, bejegyzi a befejezett mérkőzések eredményeit
- a Döntnök feladata felügyelni a mérkőzések pályára küldését, a lehető legjobb pályakihasználásra törekedve, de a pihenőidők figyelembevételével
- eredményhirdetés, a versenyszám lezárását (utolsó mérkőzését) követően legfeljebb 1 órán belül, kivéve, ha minden érintett játékos még folyamatban lévő versenyszámban érdekelt.

13.2 A játékvezetők feladatai:

- a játékvezető köteles felszólítás után a Döntnöktől átvenni a játékvezetői jegyzőkönyvet és – amennyiben a kiírás tartalmazza a labdák rendelkezésre bocsátását, akkor – a labdákat
- ha valamelyik versenyző a kijelölt pályán nem jelenik meg, azt feljegyzi a játékvezetői jegyzőkönyvbe és rögtön értesíti a Döntnököt
- a játékvezető a játék- és versenyszabályok, valamint a játékvezetés szabályai előírásainak betartásával vezeti a mérkőzést
- a játékvezető a mérkőzés során folyamatosan vezeti a jegyzőkönyvet oly módon, hogy abból utólag a mérkőzés valamennyi eseménye rekonstruálható legyen
- a játékvezető a mérkőzés közben tapasztalt szabálytalanságok esetén az alábbi figyelmeztetéseket használhatja a mérkőzésben résztvevő játékosokkal szemben:
 - o sportszerűtlenség, időhúzás, nem etikus magatartás esetén: szóbeli figyelmeztetés
 - o ismétlődő események esetén: sárga lap, amennyiben már kapott a verseny ideje alatt sárga lapot, akkor automatikusan piros lap
 - o Komoly sportszerűtlenség, szabálytalanság esetén: piros lap. Amennyiben már kapott a verseny ideje alatt piros lapot, akkor fekete lap.
 - o Kirívó szabálytalanság, sportszerűtlenség esetén: fekete lap
- Piros lap kiosztása esetén behívja a döntnököt.
- A mérkőzésbe (Elnökségi határozat vagy Játékszabályzat alapján) nem megengedett módon beavatkozó edzők, játékosok esetén jelzi az eseményt a Döntnöknek
- Fekete lap kiosztása esetén azonnal leállítja a mérkőzést, a vétkes felett kizárja versenyből és a mérkőzést lezárja.
- a játékvezető köteles elfogadni a két ellentétes fél egybehangzó állítását

14 Feladatok a verseny után

14.1 A Döntnök feladatai:

- a Döntnök köteles a versenyről a jelentést készíteni
- a Döntnök az összes versennyel kapcsolatos szükséges okmányt a verseny rendezőjének megküldi
- A jelenlévő edzők, nem játékosok, de a versenyre nevezett játékosokkal szemben a Döntnöknek kell eljárnia
 - o szóbeli figyelmeztetés,
 - o nézőtérre való felküldés (amennyiben lehetséges)

- csarnokból való kiküldés, akkreditáció (ha létezik) visszavonása, versenyből való kizárás
- minden ranglista versenyről a „Döntnöki jelentést” és a a verseny minden meccsének eredményét, és lejátszási menetét (a Tournament Software program .TP fájlját) elküldi az MTLSz-nek és a Játékvezetői Bizottság vezetőjének az előírt határidőig

14.2 A verseny kiírójának feladatai:

- a verseny kiírója gondoskodik az összes felmerült költség kifizetéséről és az elszámolási okmányok hitelesítéséről

14.3 Szövetségi teendők

- az illetékes szakszövetség a beérkezett „Döntnöki jelentés” alapján vizsgálhatja a versenytől távolmaradt versenyzők esetében a távolmaradás okát és amennyiben ezt nem találja kielégítőnek, a játékos és a sportszervezete ellen - sportszervezete egyidejű értesítése mellett - fegyelmi eljárást kezdeményezhet
- a sorsolás utáni visszalépett vagy nem megjelent játékos után is meg kell fizetni a nevezési díjat a nevező egyesületnek, amitől a kiíró eltekinthet.
- az MTLSz hivatalból is felülvizsgálhatja a hatáskörébe tartozó versenyt, és a versenyszabályok megszegése esetén a következő intézkedéseket teheti:
 - a verseny eredményét teljesen vagy
 - a szabályokat megszegő versenyző hátrányára megsemmisítheti, vagy
 - a versenyre nevezettek ismeretében a versenykiírásban megjelölnél nagyobb osztályúnak, alacsonyabb rangú minősítheti a verseny sorsolásáig,
 - súlyosabb esetben a felelős(ök) ellen fegyelmi eljárást kezdeményezhet.
- a Döntnök jelentése alapján intézkedik a sportszerűtlen magatartásért ítélt figyelmeztetések, hibák, kizárások (kiosztott lapok) következményeiről, fegyelmi büntetések kiszabásáról, nyilvántartásárról. Szükség esetén (kizárás) a Fegyelmi Bizottság elé tárja az ügyet. Tájékoztatja a Játékvezető Bizottságot.
- Ha egy versenyző többes nevezést valósít meg egyéni versenyre, akkor a versenyző minden hazai ranglistapontját elveszítheti és a nevező egyesület 100e Ft-ig büntethető az MTLSZ Elnökség döntése alapján.

15 Egészségügyi alkalmasság

A versenyen indulónak meg kell felelni a jogszabályokban előírt Egészségügyi Alkalmasság követelményeinek. Magyarország területén rendszeres sporttevékenységet végző sportolónak időszakos sportorvosi felülvizsgálaton kell részt venni.

A Magyarországon sporttevékenységet rendszeresen nem végző külföldi játékosnak nem kell ilyen körű vizsgálaton részt venni.

A sportorvosi engedély megléte mellett a játékosnak a verseny időpontjában kifogástalan egészségügyi állapotban kell lennie. Alkalmatlan a játékosra és a sorsolási táblába nem vehető fel, illetve nem szólítható pályára az a játékos, aki:

- szemmel látható sérülés miatt akadályozott a mozgásban (pl. gipszet visel), vagy
- szemmel láthatólag beteg (láza van, köhög) vagy
- szemmel láthatólag terhes.

A Döntnök kötelessége az ilyen játékos kizárni a versenyből. Ha a Döntnök bizonytalan az egészségügyi állapot megítélésében, akkor lehetséges orvost hívni a pályára és az illető írásos véleménye alapján kell eljárnia.

A versenyzőkre kötelező a Magyar Olimpiai Bizottság (MOB) által kiadott Dopping Szabályzat betartása, melynek tartalma a Dopping szabályzatból megismerhető.

16 Vegyes rendelkezések

16.1 Díjazás

Ranglista versenyen az első díj kiadása mindig kötelező, amennyiben a nevezők a kiírt minimális létszám felett elindultak. A második díjat ki kell adni legalább nyolc induló, a harmadik díjat pedig legalább tizennégy induló esetén.

16.2 Pihenőidő

Országos Bajnokságokon, I osztályú egyéni ranglista versenyeken és az Országos Csapatbajnokság extra ligájában két mérkőzés között legalább 20 percnyi, elődöntő, ill. döntő mérkőzés előtt - minden osztályban - 30 percnyi pihenő illeti meg a versenyzőket. A többi versenyen 10 perc biztosítandó. Amennyiben a játékos előző mérkőzése meghaladta a 30 percet, akkor további 10 perc pihenőidő kérhető a játékos vagy az edző által, aminek megtagadását a döntőnek a jegyzőkönyvben rögzítenie kell.

Nemzetközi versenyen a nemzetközi szabályok szerinti pihenőidő illeti meg a játékosokat.

A pihenőidőről a két játékos egyetértése esetén közösen eltekinthetnek, melyet a Döntőnek figyelembe kell vennie.

Több kategória együttes rendezése esetén a pihenőidő csak az osztályon / korosztályon belüli versenyszámokra vonatkozik, más osztálybeli / korosztálybeli számok esetén nem áll a játékos rendelkezésére, erre hivatkozva nem halaszthatja a pályára lépést.

16.3 Visszalépés

Amennyiben egy játékos a verseny kezdete előtt, de a sorsolás elkészülte után vagy mérkőzés közben sérülés vagy betegség miatt visszalép, a visszalépés az adott verseny minden versenyszámára vonatkozik.

Amennyiben kieséses rendszerben lebonyolított versenyszámból a kiemelték fele visszalép, akkor újra kell sorsolni, s szükség esetén lejátászási módos is változtatni!

Ha a visszalépések során olyan lejátászási helyzet alakul ki, ami nem egyenlő esélyeket teremt, akkor a Döntőnek lehetősége van újrasorsolásra, és a lejátászási mód váltására is. Amennyiben ezt nem teszi meg, a jegyzőkönyvben indoklással kell feltüntetnie!

Például:

- egyenes kieséses lebonyolításnál bármely játékos játék nélkül juthat egyenesen dobogóra vagy több, mint két fordulóban játék nélkül feljebb továbbjutni
- vegyes kieséses rendszerben a csoportok létszáma több, mint eggyel tér el (pl: két résztvevős és négy résztvevős csoport létszám alakul ki, vagy egy - három - három résztvevős)

A visszalépés ugyanakkor játékosra és nem párosra vonatkozik, az egészséges társ folytathatja a versenyt a többi versenyszámban, amiben nevezett, a párosban csak akkor, ha az még nem kezdődött meg és a lenti feltételeknek megfelelő új pár lép helyére.

A visszalépő pár helyére az alábbi szabályok szerint helyettesítőt találni a versenyszám megkezdéséig:

Ha a fenti feltételeknek megfelel és

- egy nem kiemelt párosnak csak az egyik tagja lép vissza, olyan játékos léphet a helyére, aki az adott versenyre más versenyszámban nevezett, a versenykiírás szerint nem tiltott az indulása és az adott versenyszámban a páros új tagjával sem kerül kiemelt helyre,
- egy kiemelt párosnak csak az egyik tagja lép vissza, olyan játékos léphet a helyére, aki az adott versenyre más versenyszámban nevezett, a versenykiírás szerint nem tiltott az indulása és az új pár megőrzi kiemelt jellegét,
- nem kiemelt két párosnak egy-egy tagja lép vissza, akkor a két maradék játékos alkothat új párt, amennyiben együttesen sem kerülnek kiemelt helyre, ilyenkor a magasabb páros ranglistapontú játékos helyén kell tovább nyitni,
- két párosnak, amelyből legalább az egyik kiemelt, egy-egy tagja lép vissza, akkor a két maradék játékos alkothat új párt. Ha mindkettő kiemelt, akkor az alacsonyabb helyen lévő kiemelt helyén, ha az egyik fél nem kiemelt, akkor az ő helyén. Az új párosok alkotásánál figyelemmel kell lenni arra, hogy ha a kiemelt párosok fele visszalép, akkor újra kell sorsolni!

A Döntnök a verseny lebonyolíthatósága miatt az időrend elkészülte és kihirdetése után a visszalépések miatt alakult új párosok kialakítását megtagadhatja.

16.4 Külföldi állampolgárok részvétele

Nem magyar állampolgárok az alábbiak szerint indulhatnak az Egyéni Országos Bajnokságokon:

- akik a verseny nevezési határideje napján U15-ben vagy fiatalabb korosztályokban 3 versenyeredménnyel rendelkeznek a hivatalos ranglistán azonos versenyszámban az előző évben.
- U17-ben vagy idősebb korosztályokban az adott évi Országos Bajnokságot megelőző legalább 3 év mindegyikében rendelkeznek a hivatalos ranglistán valamely versenyszámban eredménnyel.

17 Ellenőrzés, óvás, fellebbezés

17.1 Ellenőrzés

A Döntnök a játékvezető pályán hozott döntését csak akkor bírálhatja felül, ha a játékvezető a pályára behívta, és a vitás esetet a játékvezető részletesen leírta részére, és ebből egyértelműen megállapítható a játékvezető tévedése.

Amennyiben a Döntnök kirívó sportszerűtlenséget vagy szabálytalanságot tapasztal, melyet a játékvezető nem szankcionál megfelelően, pályára léphet a mérkőzést megszakítva, és korrigálhatja a játékvezető döntését.

A Döntnök döntése ellen a versenyt követően lehet fellebbezést benyújtani a MTL SZ Elnökségéhez (lásd a 17.3 pontban).

17.2 Óvás

A Döntnök nevezést elutasító határozata ellen vagy a verseny folyamán a verseny eredményét döntően befolyásoló szabálytalannak tűnő intézkedés ellen írásban, indoklással ellátva óvást lehet benyújtani a az MTL SZ-hez 24 órán belül.

Az óvást az MTL SZ-nek egy munkanapon belül el kell bírálnia, mely elbírálásban a Döntnök nem vehet részt. A döntésről az óvást benyújtó sportszervezetet haladéktalanul értesíteni kell.

Az óvás benyújtásáig készpénzben, készpénz helyettesítő módon (átutalással) egyidejűleg befizetett – a versenykiírásban rögzített mértékű, de legalább 10 000 Ft – óvási díjat az óvás elfogadása esetén vissza kell téríteni, elutasítás esetén az óvási díj az MTL SZ bevételeként képezi.

17.3 Fellebbezés

Ha a verseny során a Döntnök vagy valamely kiküldött Játékvezető nyilvánvaló sportszerűtlenséget és szabálytalanságot követ el, és ennek korrigálása a helyszínen nem érhető el, valamint, ha a 13.1. Szabálypontban jelzett döntést az érintettek sérelmesnek tartják, panasz nyújtható be az MTL SZ Elnökségéhez, melynek tárgyában az Elnökség soron következő ülésén – valamennyi érdekelt meghallgatása után – döntést hoz és döntéséről a panasz benyújtóját értesíti. Az Elnökség ilyen döntése végleges, az ellen további jogorvoslat-keresésnek helye nincs.

1.

18 Záró rendelkezések

Az 5. 7. és 8. szabálypontok megsértése esetén a szankciókról az MTL SZ Elnöksége minden esetben egyedi döntést hoz.

19 Érvényesség és hatály

- 18.1 Jelen Versenyszabályzat MTL SZ Elnöksége által elfogadva 2024.01.29 -én E.H. /2024. számú határozatával.
- 18.2 A Versenyszabályzat 2024.02.01 -én hatályba lép, ezzel egyidejűleg minden, a témával kapcsolatos korábbi szabályozás, Elnökségi Határozat hatályát veszti.

1. Függelék: Lejátszási módok és sorsolás

A versenyszámban szereplő játékosok vagy párok létszámától függően az alábbi lejátszási rendszerek választhatók:

Rendszer / Létszám	4-5	6	7	8-9-13	15-32	33<	
Egyenes kiesés	nem		igen		igen, OB: U17, U19, felnőtt - kötelező		
			igen			igen, OB: U13, U15 kötelező	
			III., IV. : nem		igen		
Kétvereséges	nem		igen		nem		
Körmérkőzés	igen			nem			
Vegyes (csoport + egyenes)	nem	igen					
Vegyes (svájci + egyenes)	nem				igen		
Vegyes (csoport + csoport)	nem	igen (16-ig)			nem		
Svájci	nem				igen		

Svájci rendszer, illetve svájcin alapuló vegyes rendszer egyéni- és csapatversenyen csak akkor választható, ha a versenyszámban szereplők legalább felének nincs ranglistahelyezése.

Országos bajnokság esetén:

- U13 és U15 korosztályok esetén 24 főtől kötelező az egyenes kiesést választani vagy az vegyes (csoport + egyenes) változatban első 4-8. helyezettet kiemelni főtáblára
- U17, U19 és felnőtt korosztály esetén 16 főtől kötelező az egyenes kiesést választani

III. osztályban és IV. osztályban

- egyik korosztályban sem választható az egyenes kiesés 16 résztvevő alatt

Amennyiben a sorsolások a Tournament Software segítségével történnek, úgy a rendszer működése az irányadó.

1.1. Kieséses rendszerek

A kiemelt versenyzőket a sorsolási tábla felső részében (felső ágban) a mezőny fél vagy negyed legfelső helyére, a sorsolási tábla alsó ágában pedig azok legalsó helyére kell tenni, illetve sorsolni. Minden versenyen az I. kiemelt a sorsolási tábla legfelső, a II. kiemelt a legalsó helyére

kerüljön, a III-IV., V-VIII. (és a további) kiemelteket az egyenes kieséses rendszer figyelembevételével sorsolni kell a megjelölt helyekre.

- A kézi sorsolás további menetében az egyes versenyzők (párok) a ranglistán elfoglalt helyük sorrendjében kerülnek besorsolásra. Gépi sorsolásnál a lehetséges helyek között véletlenszerűen oszlanak el az egyes versenyzők (párok)
- Az első fordulóban ne kerüljenek össze az egy sportszervezetbe tartozó versenyzők, amennyiben ez matematikailag lehetséges.
- Az elkészített sorsolási táblán változtatni akkor kell (kiemelések és sorsolás is), ha a kiemelt versenyzők legalább fele távol marad.

1.1.1. Egyenes kieséses rendszer

Ha a benevezett és elfogadott versenyzők száma a kettes szám valamelyik maradék nélküli hatványa (4, 8, 16, 32, stb.), akkor mindegyik versenyző részt vesz az első fordulóban.

Ha ez nem áll fenn, akkor vannak ún. erőnyerők, akik csak a második fordulóban kapcsolódnak be a küzdelmekbe.

A erőnyerők számát úgy kell meghatározni, hogy a nevezők számát levonjuk a kettes szám következő magasabb hatványából (pl. ha a nevezők száma 23, akkor a erőnyerők száma: $32 - 23 = 9$).

Ha az erőnyerők száma páros szám, akkor egyenlő arányban kell elhelyezni őket a sorsolási tábla felső és alsó ágán.

Ha az erőnyerők száma páratlan, akkor a felső ágba eggyel több maradó kerüljön. Lehetőleg az erőnyerők közé kell besorolni a kiemelt versenyzőket.

1.1.2. Kétvereséges rendszer

A két vereség utáni kieséses rendszer kevesebb nevező indulása esetén alkalmazható és realitásabb sorrend (eredmény) kialakulását teszi lehetővé.

Az első forduló után a versenyzők két csoportra oszlanak: a győztesek (felső tábla) és az egy vereséget szenvedettek (alsó tábla) csoportjára. A felső táblán vereséget szenvedett versenyzőket folyamatosan az alsó táblára kell levinni. Akik az alsó táblán vereséget szenvednek, kiesnek a további küzdelemből.

A felső tábla győztese lesz a verseny győztese, vesztese a második. Az alsó tábla győztesei a verseny harmadik helyezettjei lesznek. Az felső tábla utolsó mérkőzésének vesztesének nem kell további mérkőzést játszania.

1.2. Körmérkőzéses rendszer

Kis létszámú (legfeljebb 8 résztvevő) és közel azonos játékerőt képviselő versenyzőkből álló mezőny esetén célszerű a versenyt körmérkőzéses rendszerben lebonyolítani. Ilyen versenyrendezésnél minden versenyző neve mellé egy-egy betűt sorsolunk és a versenyzők a közölt párosítások sorrendjében játsszák le mérkőzéseiket.

Amennyiben Tournament Software-rel történik a versenyvezetés, akkor a körmérkőzések értékeléséhez a „BWF” menüpontot kell beállítani. Egyéb esetekben az helyezések eldöntése a megszerzett győzelmek alapján történik. Ha két vagy több versenyző áll azonos számú győzelemmel, akkor az alábbiak szerint lehet köztük eldönteni a helyezéseket, az a versenyző kap alacsonyabb helyezést, akinek nagyobb a:

- o összes lejátszott játszma pontkülönbsége
- fentmaradó egyezés esetén:
- o összes lejátszott meccs pontkülönbsége.

Ezekután is fennálló egyezés esetén az egymás elleni mérkőzés eredménye dönt, vagy ha többes a holtverseny, akkor közöttük egy körmérkőzést kell lejátszani.

Körmérkőzéses versenyen az annak befejezése előtt visszalépő versenyző minden addig elért eredményét törölni kell, függetlenül attól, hogy hány fordulót játszott le. Ha a versenyzőt leléptették, ugyanígy kell eljárni.

Vegyes lejátszás a visszalépő vagy leléptetett versenyző helyezését nem szabad figyelembe venni, nem juthat a főtáblára.

A helyezések kihirdetésénél a leléptetett versenyzőt ki kell hagyni, a visszalépett versenyzőt az elért helyezéseinek megfelelően kell díjazni (érem, ranglistapont).

Körmérkőzéses verseny sorsolását irányított sorsolással kell elvégezni úgy, hogy az azonos egyesületbeli játékosok lehetőleg az első fordulóban játsszák le egymás elleni mérkőzéseiket.

A körmérkőzéses verseny mérkőzéseinek lejátszási sorrendje előre meghatározott, melyen a Döntnök a verseny feltételei miatt változtathat, de csak egész fordulókat cserélhet meg.

1.3. Svájci rendszer

Alkalmazásának célja, hogy nem ismert erőssorrendű, nagy létszámú játékos esetén is érdemben lebonyolítható, jó játékélményű versenyt lehessen tartani.

A rendszer lényege, hogy az első fordulóban „vaksorsolás” alakítja ki a párosítást, lehetőleg ügyelve arra, hogy az egy klubból érkezettek ne kerüljenek össze.

A második fordulóban az első forduló győztesei egymás között sorsolva mérkőznek, ugyanígy a vesztesek is.

A harmadik fordulóban a két győzelemmel rendelkezők egymás között, az egy győzelemmel rendelkezők egymás között, és a még győzelem nélküliek is egymás között mérkőznek.

A további fordulók hasonló elvek alapján kerülnek kisorsolásra, amennyiben lehetséges így az összes párosítás megvalósítása. Egy játékos vagy páros nem játszhat kétszer ugyanazzal az ellenféllel.

Értelemszerűen, ha páratlan számú versenyző van, akkor egy játékos a következő fordulóból kap ellenfelet vagy (gépi lebonyolítás esetén) abból a fordulóból kimarad és egy “átlag” pontszámmal gazdagodik.

A verseny lehetőség szerint páros számú (2, 4, 6) fordulóból álljon, mert így van lehetőség arra, hogy páratlan számú induló esetén is minden játékos egyenlő számú mérkőzést játsszon le.

A helyezések eldöntése a megszerzett győzelmek alapján történik.

Ha két vagy több versenyző áll azonos számú győzelemmel, akkor az alábbiak szerint lehet köztük eldönteni a helyezéseket, az a versenyző kap alacsonyabb helyezést, akinek nagyobb a:

- összes lejátszott játszma pontkülönbsége

fentmaradó egyezés esetén:

- összes lejátszott meccs pontkülönbsége.

Ezekután is fennálló egyezés esetén, akkor közöttük egy körmérkőzést vagy nagyobb létszám (>3) esetén egyenes kiesést kell lejátszani.

A svájci rendszerben lebonyolított versenyszámban a a versenyszám vége előtt visszalépő vagy leléptetett versenyző korábbi meccseredményeit nem lehet törölni.

Vegyes lejátszás a visszalépő vagy leléptetett versenyző helyezését nem szabad figyelembe venni, nem juthat a főtáblára.

A helyezések kihirdetésénél a leléptetett versenyzőt ki kell hagyni, a visszalépett versenyzőt az elért helyezésének megfelelően kell díjazni (érem, ranglistapont).

1.4. Vegyes rendszer

1.4.1. Körmérkőzés és egyenes kiesés esetén:

A versenyzőket a rangsor szerint csökkenő sorrendbe kell a csoportokban elhelyezni. Egy csoportban legalább 3, és legfeljebb 4 versenyző vagy páros szerepelhet. Az A csoport első helyére az legkisebb ranglista helyű kerül, a B csoport első helyére a következő és így tovább. A csoport második és további helyeire a fennmaradó versenyzőket vagy párosokat véletlenszerűen kell kisorsolni.

Egy csoportba lehetőleg ne kerüljenek össze az egy sportszervezetbe tartozó versenyzők.

Vegyes rendszerű versenyen a versenyzők selejtező csoportokban körmérkőznek, a csoportok első (esetleg második, harmadik) helyezettje meghatározott rendben egy „egy vereség utáni kieséses” táblára kerül. Az így kialakult főtábla nem lehet négy résztvevőnél kisebb.

A játékosok legfeljebb negyede kiemelhető a körmérkőzések alól, akik a főtáblához bejátszóként fognak csatlakozni.

1.4.2. Svájci és egyenes kieséses rendszer

A versenyzők svájci rendszer szerint néhány sorrendet kialakító körben játszanak egymással, majd a kialakult sorrendet felhasználva egyenes kieséses táblára kerülve döntik el a végső helyezéseket.

1.4.3. Körmérkőzéses főtábla és körmérkőzéses kvalifikáció

A versenyzőket a rangsor szerint csökkenő sorrendbe kell a csoportokban elhelyezni. Egy csoportban legalább 3, és legfeljebb 4 versenyző vagy páros szerepelhet. Az A csoport első helyére az legkisebb ranglista helyű kerül, a B csoport első helyére a következő és így tovább. A csoport második és további helyeire a fennmaradó versenyzőket vagy párosokat véletlenszerűen kell kisorsolni.

Egy csoportba lehetőleg ne kerüljenek össze az egy sportszervezetbe tartozó versenyzők.

Vegyes rendszerű versenyen a versenyzők selejtező csoportokban körmérkőznek, a csoportok első (esetleg második, harmadik) helyezettjei és az esetlegesen a kvalifikációból kiemeltek egy legalább hármas és legfeljebb négyes csoportba kerülnek, ahol körmérkőzést játszanak.

Legfeljebb két játékos kiemelhető a kvalifikáció alól, akik a körmérkőzéses főtáblához fognak csatlakozni.

1.4.4. Egyenes kieséses főtábla és egyenes kieséses kvalifikáció

A kvalifikációban résztvevő játékosokat elhelyezzük egy egyenes kieséses táblán, aminek a lejátszását a döntő előtt megállítjuk. A játékban maradt játékosokat az erősorrendbe rendezett főtáblára kiemelt játékosok után írjuk és az egyenes kiesés szabályai szerint elhelyezzük a főtáblán.

A főtáblára legfeljebb a játékosok negyede emelhető ki.

Verziókövetés

Dátum	Készítő	Elnökségi határozat	hatályos	Változások
2005.08.10		E.H.27/2005 (VIII.10.)	2005.09.01.	Eredeti verzió
2006.02.15.		E.H.12/2006.(II.15.)	2006.02.15.	
2008.01.23.		E.H.5/2008.(I.23.)	2008.01.23.	
2008.04.09.		E.H.6/2008 (IV.09.)	2008.04.09.	Lejátszási rend sablonok
2014.08.04.	Tollas Emese	E.H.15/2014(VIII.04)	2014.08.14.	Korosztály számítás változása
2015.08.11.	Tollas Emese	E.H. 12/2015 (VIII.11.)	2015.08.11.	Elektronikus nevezés, nem TS sorsolás szabályai, kiemelések változása
2019.06.18,	Gazdag Ferenc	E.H.25/2019 (VI.18.)	2019.08.01.	
2022.03.01.	Gazdag Ferenc, Varga Miklós, Kapronyi Ferenc dr.,	E.H. 10/2022 (III.30)	2022.03.01.	Lejátszási sablonok törlése, kétvereséges átalakítása, nevezés/sorsolási ranglista kezelés pontosítása, osztályonkénti lejátszási rendek meghatározása, versenyrendezés ütemterve
2022.08.29.	Gazdag Ferenc Varga Miklós		2022.09.01	Lejátszási rend kötelezettség változtatása az I. osztályban Körmérvközses és svájci kiértékelés pontosítása. Pálya minősítés létrehozása
2023.09.01.	Joó Melinda Gazdag Ferenc		2023.09.01.	OB lejátszás kötelező egyenes kiesés létszám javítása Külföldi játékosok indulási lehetőségei
2023.12.31.	Varga Miklós Gazdag Ferenc		2024.02.01.	Verseny nevezések időrendje egységesedett Automatikus átnevezési szabályok létrehozása Vegyes lejátszási rendek bővültek Tournament SW használata kötelező