


## Utánpótlás torna folyamata 2023/24

Nulladik lépésként az *Utánpótlás torna rendezési és részvételi feltételei* dokumentum elolvasása és értelmezése szükséges.

- 1) Sportszervezeti admin profilból: Versenyeztetés menüpont / Versenyek menedzselése / Versenyek fül. A képernyő jobb oldalán kis zöld körben fehér + jel  (Új esemény szervezése). A következő oldalon fontos a **megfelelő adatok kitöltése**.

- Sportág és esemény típusának kiválasztása: teremkézilabda és utánpótlás torna
- Név: a torna nevét szükséges megadni
- Rövid név: a torna rövid nevét szükséges megadni
- Esemény kezdete: a torna első napja
- Esemény vége: a torna utolsó napja
- Évad: az aktuális évad mindig 07.01-től a következő év 06.30-ig tart
- Globális verseny típusa: utánpótlás torna
- Helyszín: város, városok megadása
- Nevezés digitális:
  - a. *igen* (bárki nevezhet a rendszeren keresztül a megadott időintervallumon belül)
  - b. *nem* (a torna meghívásos, meghívás után a meghívott csapatoknak szükséges elvégeznie a nevezést)
- Díj: a versenykiírásban megjelölt információ alapján szükséges beírni. Ha nincs, akkor 0 Ft.
- Szállást és étkezést fizeti: rendező/részrtvevő
- Feltöltendő dokumentumok:
  - Nyilatkozat: (<https://mkszh.hu/versenyeztetes-alapdokumentacio>) Az *Utánpótlás torna rendezési és részvételi feltételei* dokumentumban található. Ha a tornára nincs nevezési díj, erről is szükséges nyilatkozni egy dokumentum formájában, de ez esetben már nem szükséges a fent említett formanyomtatvány kitöltése.
  - Versenykiírás: A versenykiíráshoz szükséges követelmények is a fenti linken található dokumentumban olvashatóak.
- Egyéb:
  - Közreműködő szükséges: igen / nem
  - Játékvezetői lekérdezések: helyszín megyéje




- 2) A mentés gombra kattintva a tornaigény beadásra kerül. Beadás esetén a torna a Versenyeztetés menüpont / Versenyek menedzselése / Igények kezelése fülhöz kerül, **az igényt az MKSZ admin bírálja el**.

Az elbírálás eredménye lehet:

- Elfogadás**: a torna megjelenik a Versenyeztetés menüpont / Versenyek menedzselése / Versenyek fülnél.
- Hiánypótlás**: a torna a Versenyeztetés menüpont / Versenyek menedzselése / Igények kezelése fülnél marad– A megjegyzésben található piros színnel szedett információ alapján a nevezést javítani kell, majd újból beküldeni és várni, míg az MKSZ admin újból elbírál.
- Elutasítás**: a torna Versenyeztetés menüpont / Versenyek menedzselése / Igények kezelése fülnél marad– nincs további teendő.


Az elbírálásról email értesítést kap a benyújtó személy.

Csak hiánytalan tornaigény kerül a Szakmai- és Versenybizottság elé elbírálásra.

- 3) **Elfogadás** esetén a **főversenyek** (FU15, LU17stb.) **hozzáadását mindig az MKSZ admin végzi**.  
Meghívásos torna esetén a főversenyek létrehozása után a torna szervezőjének profiljából Versenyeztetés / Versenyek menedzselése / Versenyek fölnél az eseményt lenyitva a főversenyre húzva a kurzort, jobb oldalon a három kis emberke  ikonra kattintva (Főverseny csapatai) lehetséges a csapatok meghívása. A meghívott sportszervezetek mellett a tornát rendező sportszervezetet is szükséges meghívni, amennyiben részt kíván venni a tornán.
- 4) A főverseny létrehozása után tudnak **a csapatok nevezni**. Meghívást követően is nevezni kell a meghívott csapatnak. A nevezés megegyezik a bajnokságra történő nevezéssel azzal a kivétellel, hogy a dokumentumokat nem kell feltölteni – ezek nem is kötelező mezők a nevezés leadásánál. **A beérkezett nevezések elbírálását** a (2) ponthoz hasonlóan a tornaigényt feladó sportszervezeti admin végzi a Versenyeztetés menüpont / Versenyek menedzselése / Nevezések föl 1-1 nevezés sorában lévő kis kalapács  (nevezés elbírálása) ikonra kattintva. Itt van lehetőség a nevezések átsorolására is, amennyiben szükséges (pl. LU11-es csapatok átsorolása LU12-be, ha a kevés csapatszám miatt összevonásra van szükség. Ez esetben a játékosokat rendszeren kívüli személyként szükséges felvinni.).  
Külföldi csapat részvétele esetében az ügyintézőnek a saját sportszervezetét szükséges benevezni, a nevezéskor pedig már a külföldi csapat nevét szükséges megadni. A csapat alversenybe sorolása után a Sportszervezet oldal / Összeállítás fölnél a játékosokat és hivatalos személyeket egyesével, rendszeren kívül szükséges felvinni. A versenyzéssel kapcsolatos minden további feladatot a rendező e-ügyintézőnek szükséges elvégeznie (pl. a jegyzőkönyvek kitöltését a mérkőzések előtt).
- 5) **Alversenyek** (A csoport, B csoport stb.) **létrehozását** a tornaigényt feladó sportszervezeti, vármegyei igény esetén a vármegyei admin végzi a Versenyeztetés menüpont / Versenyek menedzselése / Versenyek fölnél a főverseny sorában lévő  gombra (alverseny hozzáadása) kattintva.
- Név: csoport neve
  - Rövid név: csoport rövid neve
  - Versenyrendszer típus: Torna
  - Játékvezető küldő és fizető szervezet: minden esetben a helyszín megyéje
  - Verseny lezárva: csak a csoport összes mérkőzésének lejárta után kell igenre állítani.
  - Hosszabbítás típusa: megfelelő kiválasztása
  - Műsor kezeli: mérkőzések helyszínének konkrét megyéjét szükséges kiválasztani.
  - Versenyjegyzőkönyvet kezeli: minden esetben a helyszín megyéje.
  - Tabella van: Igen, kivétel U11 és alacsonyabb korosztályokban
  - Sorsolás megjeleníthető:  
Igen. A két megjelölt dátum közötti rendszerben lévő mérkőzések kerülnek láthatóvá a publikus felületen (célszerű a kupa első és utolsó napját megadni, így minden mérkőzés látható lesz).
  - Jegyzőkönyv típus:
    - Üres (V1) jegyzőkönyv típus: nem indul digitális jegyzőkönyv a mérkőzés kezdetekor. Akkor szükséges használni ezt a beállítást, ha a góllövők és egyéni események (pl. sárga lapok) nem kerülnek rögzítésre. A jegyzőkönyveknél csak 3 dolgot szükséges beállítani: végeredmény, félidei eredmény és nézőszám.

- *Csökkentett (V2) jegyzőkönyv típus:* UP tornánál ezt a beállítást nem használjuk. Papír alapon vezetett jegyzőkönyvek későbbi érkeztetésre szolgál ez a beállítás.
- *Teljes/Strand (V3) jegyzőkönyv típus:* akkor kell beállítani, ha digitális jegyzőkönyvvezetés szükséges a mérkőzések alatt (tehát a góllövők, egyéni események vezetve vannak). U15-ös korosztálynál és fölött (U16, U17 stb.) ezt a beállítást kötelező használni minden esetben, U14-es korosztály alatt (U13, U12) opcionális, a torna sajátosságaitól függően.
  - Féldíj játékidője: a versenykiírásban megjelölt információ alapján szükséges beírni.
  - Publikus oldal sorrend: alversenyek sorrendjét lehet változtatni a publikus oldalon.
  - Elszámolás történhet érkeztetés nélkül: minden esetben „igen” értéket szükséges megadni
  - Videó feltöltés kötelező: minden esetben „nem” értéket szükséges megadni
  - DMR kötelező: minden esetben „nem” értéket szükséges megadni

Alverseny adatainak megfelelő kitöltése után rögzítés gombra szükséges kattintani.

- 6) A nevezések befogadása (4) és az alversenyek létrehozása után (5) után a **csapatok alversenyhez rendelése** következik. Versenyeztetés menüpont / Versenyek menedzselése / Csapatok alversenyhez rendelése fülénél értelemszerűen az alap csoportba húzhatjuk be a csapatokat. Ezt a feladatot is az igényt feladó sportszervezeti admin végzi.
- 7) Minden részt vevő sportszervezetnek (az alversenyek hozzárendelése után) **meg kell adniuk az összeállítást**. Sportszervezeti admin profilból: Sportszervezet oldal / Teremkézilabda / Összeállítás fül. Esemény, alverseny és csapat kiválasztása után az adott korú és nemű játékosok kiválasztása a feladat. Lehetőség van más sportszervezet játékosainak (túlkoros játékos esetén itt lehet hozzáadni a játékost pl. U19, U20-as korosztályoknál) és kódszámmal nem rendelkező, rendszeren kívüli személyek hozzáadására is. A hivatalos személyeket is itt kell megadnunk, ellenkező esetben a jegyzőkönyvbe nem kerülhet kiválasztásra a személy. Az összeállítást minden alversenyre külön meg kell adni, tehát továbbjutás esetén (a torna lebonyolításától függ) a feladat ismétlése szükséges.
- 8) Versenyeztetés menüpont / Versenyek menedzselése / Sorsolás/Műsornál a következő lépés a torna teljes **sorsolásának létrehozása**. Az adott alverseny sorában lévő kis dobókocka  (sorsolás) gombra kattintva kitöltjük az adatokat és a sorsol gombra kattintunk.

Manuális sorsolás kapcsoló:


- a. *bekapcsolva:* a következő oldalon minden mérkőzést egyesével kell legenerálni.
- b. *kikapcsolva:* a sorsolás automata lesz, a típusnál tudjuk kiválasztani, hogy milyen lebonyolítás alapján generálja le a rendszer a mérkőzéseket

Szakasz típus választás: Torna

Szakasz neve: alverseny nevét jelenti, ne módosítsuk, csak abban az esetben, ha bázis alapon végezzük a sorsolást.

Alapértelmezett létesítmény: egy helyszín esetén célszerű megadni, de nem kötelező.

Sorsol gombra kattintva a következő oldalon láthatjuk a mérkőzéseket.


Manuális sorsolásnál először fordulót kell létrehoznunk (  ikon), aztán a fordulón belül (3 függőleges pont) a mérkőzéseket.

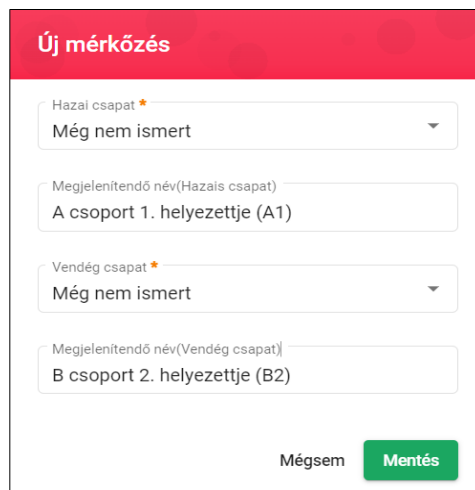
Automatikus sorsolásnál is van lehetőség plusz mérkőzéseket generálni.

A mérkőzések tulajdonságait szintén itt (3 függőleges pont) tudjuk megadni.

Szükséges előre legenerálni azokat a mérkőzéseket is, amelyeknek még nem ismerjük a résztvevőit.

#### Menete:

- Az alapcsoport alversenyeinek legenerálása után a továbbjátékok sorsolását és alversenyét bázis alapú sorsolással lehet létrehozni. **Versenyeztetés menüpont / Versenyek menedzselése / Sorsolás/Műsornál** az adott főverseny (pl. LU13) lenyitása után a 2 vagy több alverseny (csoport) neve előtti kis üres négyzetbe (bázis alap) szükséges belekattintani, majd a főverseny sorában lévő dobókockára  (sorsolás bázis alapján) kell kattintani. A következő oldalon láthatjuk a kijelölt alversenyek csapatait, ahol az adatokat kitöltve (fontos elneveznünk a csoportot, pl. XY Kupa Elődöntők) az összes csapatot bent hagyva manuális sorsolással a Sorsol gombra kattintunk. Új mérkőzés létrehozásánál ki tudjuk jelölni a „Még nem ismert” opciót, illetve meg tudjuk adni azt, hogy a publikus felületen hogyan jelenjen meg a név (Pl. A/1 vagy Döntő A csapat stb.)
- Ezt a folyamatot a továbbjátékok szintjeiként meg kell ismételni, tehát a torna lebonyolításától függ. Pl. ha a csoportmérkőzés után keresztjátékok majd utána helyosztók vannak, akkor a fentiek alapján bázis alapú sorsolásra kétszer van szükség (először a keresztjátékok, utána a helyosztók alversenyeinek létrehozása miatt). Csak körmérkőzések csoportmérkőzések esetében egyáltalán nem szükséges a bázis alapú sorsolás.
- Amikor már eldőlt a két csapat kiléte, a Sorsolás/Műsor menüpontnál a mérkőzés csapatainak megváltoztatásával szükséges kijelölni a ténylegesen megmérkőző csapatokat.



Ezt a feladatot az igényt feladó sportszervezeti admin végzi.

- 9) **Jegyzőkönyvvezetést** az igényt feladó sportszervezeti admin (vármegyei torna esetén vármegyei admin) végzi, vagy az ő által kiosztott megfelelő jogosultsággal bíró személy. Versenyeztetés menüpont / Jegyzőkönyv menüpontnál az adott mérkőzésre kattintva van lehetőség az összeállításban szereplő neveket beemelni, majd minden adat megadása után a digitális jegyzőkönyvet elindítani (amennyiben szükséges). A digitális jegyzőkönyv adatainak átemelése után a jegyzőkönyvet menteni és hitelesíteni kell, így az eredmény megjelenik a publikus felületen is.

A szokásos módon az összeállítás átemelése után hitelesítés szükséges a "A" helyen megjelölt hivatalos személytől!

A **rendező sportszervezet hozzárendelést** nem szükséges elvégezni. A rendező sportszervezet minden mérkőzéshez automatikusan hozzárendelésre kerül, így a tornájának az összes mérkőzését látja a Versenyeztetés/Jegyzőkönyv menüpontnál (azokat is, ahol két másik csapat vesz részt).