

OKTATÁSI HIVATAL

**A 2023/2024. tanévi  
Országos Középiskolai Tanulmányi Verseny  
első forduló**

**DIGITÁLIS KULTÚRA I. (ALKALMAZÓI) KATEGÓRIA  
FELADATLAP**

**Munkaidő: 180 perc**

**Elérhető pontszám: 400 pont**

Nem minden részfeladatot írunk le a feladatszövegben, többet fel kell ismerni a minták alapján!

Alapbeállítások: ahol a feladat szövege nem mond mást, ott a laptípus A4, a margók egységesen 2,5 cm-esek, a betűméret 12 pontos, a betűtípus Garamond. A szövegszerkesztési feladatokban a betűméreteket, térközöket, ... nem kell pontosan lemérni, de arányaiban a mintának megfelelők legyenek, például ha a mintában nagyobb térköz látszik egy bekezdés előtt, mint mögött, akkor annak a megoldásban is nagyobbnak kell lenni!

**1. feladat: Kézilabda honlap (60 pont)<sup>1</sup>**

A mellékelt minta, a hozzávalók és az alábbi leírás alapján készíts el egy, egyetlen oldalból álló honlapot, amely a kézilabda sportáról szól. A (zajossá tett) mintán megfigyelheted az oldal elrendezését, a különböző igazításokat, térközöket és más tulajdonságokat.

Azon tulajdonságokat, amelyek a kiadott mintán nem (jól) látszanak, külön részletezzük.

- A kezdőoldal címe a *Kézilabda* szöveg legyen! A fájlt index.html néven ments el ugyanabba a mappába, ahol a többi hozzávaló (képek, stíluslapállomány) is megtalálható!
- Az oldal háttérképének a kezipalya.jpg képet állítsd be!
- A szövegek egységesen Arial (vagy más talpnélküli) betűtípussal jelenjenek meg!
- A tartalom egy olyan középre igazított blokkban helyezkedjen el, amelynek szélessége 80% széles legyen. A belső margó (a tartalom és a szegély közti távolság) 20 képpont legyen. A szegélynek vékony, fekete, folytonos vonalat állíts be! A blokk háttere fehér színű legyen! A blokk felső és alsó margójának 10 képpontot állítsd be!
- Az „A kézilabda” szöveg egyes címsorú legyen! Színének az RGB (170, 90, 38) színkódú barna színt állítsd be!
- A „Története” és „A labda” szövegeket alakítsd kettes címsorokká!
- A bekezdések igazítása sorkizárt legyen!

---

<sup>1</sup> Források:

<https://pixabay.com/vectors/handball-ball-sport-sports-ball-7325353/>

<https://hu.wikipedia.org/wiki/K%C3%A9zilabda>

<https://pixabay.com/photos/gym-multi-purpose-hall-sprung-floor-1948912/>

Az Országos Középiskolai Tanulmányi Versenyek megvalósulását az NTP-TMV-M-23 projekt támogatja



KULTURÁLIS ÉS INNOVÁCIÓS  
MINISZTERIUM

Nemzeti  
Tehetség Program

- A beillesztett kép szélességét 120 képpontra állítsd be! A kép szöveges leírásának (alt) a következő szöveget add meg: „Kézilabda képe”.
- A kép legyen jobbra igazítva, a szöveg folyja körbe balról a képet. A kép bal oldala és a szöveg között 20 képpontnyi távolság legyen!
- A labdák adatait tartalmazó táblázatban a félkövér szövegeket tartalmazó cellák fejléccellák legyenek! A táblázat és cellák szegélyének színének itt is az RGB (170, 90, 38) színkódú barna színt állítsd be.
- A cellák belső margója 5 képpontra legyen beállítva. A táblázat háttérszíne az RGB (232, 238, 196) kódú szín legyen! A táblázatot középre igazítsd vízszintesen, szélessége pedig 90% legyen!
- A táblázat első sorának háttérszíne az RGB (224, 152, 56) kódú szín legyen!
- A korosztály oszlopban található tartalom esetén a „8-12 év” illetve „12-16 év” szövegek előtt alkalmazz sortörést!
- A lap alján található „Kézilabda – Wikipédia” szöveg legyen link, amely a forrásszövegben megtalálható webcímre mutat. A Wikipédia oldal linkje új böngészőfülön nyíljön meg!
- Figyelj a szövegen előforduló félkövér (első bekezdésben), dőlt (táblázat aláírása) stílusú kiemelésekre, amely formázásokat HTML címkékkel valósíts meg! Szintén a megfelelő HTML címkéket használd a felsorolás lista, illetve sorszámozott lista megvalósításánál!
- Az egyes címsor szövegét és a táblázat aláírását igazítsd középre!
- Korábban beállítottad, hogy a táblázat, illetve az oldalt tartalmazó blokk szélessége a rendelkezésre álló hely 90%-a, illetve 80%-a legyen. Állítsd be azt is, hogy az oldalt tartalmazó blokk maximális szélessége 800 képpont, a táblázat maximális szélessége pedig 600 képpont legyen.
- Csatold hozzá a HTML oldalhoz a külső stíluslapot (`arnyek.css`). Amennyiben ez sikerült, a címsoroknál és a táblázatnál szürke árnyékolást fogsz látni.

### 2. feladat: Kézilabda<sup>2</sup> (90 pont)

Készítsd el a kézilabdát bemutató dokumentumot (`Kézilabda.docx`) a mintának megfelelően! A címen és a címsorokban a Consolas betűtípuszt használd (vagy a normál szövegetől eltérő másik betűtípuszt).

Ami a mintán nem fekete, az a lila szín egy élénk vagy egy halvány árnyalata.

### 3. feladat: 10 érdekesség<sup>3</sup> (55 pont)

Készítsd el a kézilabdával kapcsolatos 10 érdekességet ismertető dokumentumot a mintának megfelelően (`10 érdekesség.docx`)!

### 4. feladat: Bajnokság<sup>4</sup> (55 pont)

Készítsd el a magyar női kézilabda-bajnokságról szóló dokumentumot (`Bajnokság.docx`) a mintának megfelelően! Alkalmazz fekvő laptájolást! Emeld ki a győri kézilabdacsapatok nevét minden előforduló helyen (kivéve a címet követő kétsoros szövegben) a minta szerint: a kiemelések hátttere sárga, betűszíne piros.

---

<sup>2</sup> <https://hu.wikipedia.org/wiki/K%C3%A9zilabda>

<sup>3</sup> <https://baratno.com/szerintem/tiz-erdekesseg-a-kezilabdarol/>

<https://images.app.goo.gl/16qRvB5yCJhzqC8WA>

<sup>4</sup> [https://hu.wikipedia.org/wiki/Magyar\\_n%C5%91i\\_k%C3%A9zilabda-bajnoks%C3%A1g\\_\(els%C5%91\\_oszt%C3%A1ly\)](https://hu.wikipedia.org/wiki/Magyar_n%C5%91i_k%C3%A9zilabda-bajnoks%C3%A1g_(els%C5%91_oszt%C3%A1ly))

### 5. feladat: Női NB I. (140 pont)

Az eddigi évek gyakorlatához hasonlóan a 2023–2024-es idényben is 14 csapat szerepel a női K&H Ligában, amelynek alapszakaszában körmérkőzéses rendszerben játszanak a csapatok pályaválasztói joggal oda-visszavágós alapon. Az alapszakasz 2023. szeptember 3-tól 2024. május 19-ig tart.<sup>5</sup> A NBI\_noikezi\_csapatok fájlban a 14 csapat neve, az NBI\_noikezi\_23-24 fájlban a mérkőzésekérő rendelkezésre álló adatok találhatók. Ezeket felhasználva készítsd el az NBI\_noi\_kezilabda munkafüzetet az alábbi elvárásoknak megfelelően!

Ha a feladat szövege mást nem említi, a megoldásodnak minden esetben olyannak kell lennie, hogy a forrásokban megadott adatok értékének vagy sorrendjének változását, az eredmények automatikusan kövessék.

Ha a feladat egy számítást egy tartomány összes cellájára elvár, akkor csak a másolható (tehát a tartomány egy cellájában megadott és az összes többi érintett cellára lemásolt) képletért kapható maximális pontszám. A megoldás értékét a felhasznált segédszámítások mennyisége nem befolyásolja. Erre – akár külön munkalapon – jól látható, de a megoldástól elhatárolt területet használj! Amennyiben egy műveletet csak az adatok egy logikailag elkülöníthető részére kell elvégezni, akkor ezek azonosításához nem használhatod fel, hogy ezek az adatok aktuálisan a táblázat mely celláiban helyezkednek el (a megoldásnak tehát például egy – korrekt – rendezést követően, a segédszámításokon keresztül is helyes eredményt kell adnia).

A formátumot mindenütt a minta alapján állítsd be! A minták nem (feltétlenül) a helyes eredmények felhasználásával készültek, de általában jellemző, hogy az oszlopok mindenütt a szükségesnek megfelelő szélességűek, a rovatfej (fejléc) formázása egységes, félkövér, szükség esetén több soros. Az egyedi formázási elvárások mindenkor az adott részfeladatban szerepelnek.

A megoldáshoz az alábbi színekre lesz szükség:

<b>Szürke</b>  Hex: #E1E1E1 Piros: 225 Zöld: 225 Kék: 225	<b>Világos zöld</b>  Hex: #E8EEC4 Piros: 232 Zöld: 238 Kék: 196	<b>Sötét zöld</b>  Hex: #205020 Piros: 32 Zöld: 80 Kék: 32
<b>Sárga</b>  Hex: #FFFF00 Piros: 255 Zöld: 255 Kék: 0	<b>Világos barna</b>  Hex: #E09838 Piros: 224 Zöld: 152 Kék: 56	<b>Sötét barna</b>  Hex: #AA5A26 Piros: 170 Zöld: 90 Kék: 38

<sup>5</sup> forrás: <https://www.nemzetisport.hu/kezilabda/noi-kezilabda-nb-i-2023-2024-2975799>

- A. Hozd létre a NBI\_noi\_kezilabda munkafüzetben a Mérkőzések és az Eredmények munkalapot! A minta szerinti helyen és formátumban jelenítsd meg a forrásfájlokban szereplő adatokat, egészítsd ki a fejléceket! Az adatok megjelenítésénél ügyelj a formátumra, különös tekintettel az igazításokra, cellaegyesítésekre, szegélyekre! A Mérkőzések munkalapon állítsd be, hogy az első sor görgetéskor is látszódjon és állíts be szűrőt, az adatok áttekintéséhez!
- B. A Mérkőzések munkalap K oszlopában a későbbi számításokhoz szükséges értékeket add meg! Ha a hazai csapat győzött, akkor 1, ha vesztett, akkor -1, ha döntetlen játszott akkor 0 legyen az érték! Amennyiben a mérkőzés eredménye nem áll rendelkezésre, a cella értéke „–” legyen! Az eredmény helyben olvashatósága érdekében a cellaformátumot állítsd be úgy, hogy 1 helyett „Hazai”, -1 helyett „Vendég”, 0 helyett „Döntetlen” legyen látható!
- C. Az Eredmények munkalapon – a minta szerinti helyen – minden csapatra add meg, hogy az adatok alapján hány mérkőzést játszott, ebből hányszor nyert, hányszor veszített és hányszor lett döntetlen az eredmény!
- D. Add meg csapatonként a lőtt és kapott gólok számát az F3 : G16 tartományban! Mellette add meg a különbségüket is úgy, hogy ha több a lőtt, mint a kapott gólok száma, akkor az eredmény pozitív legyen!
- E. Az előzetes rangsorhoz figyelembe vehető pontszámot az I oszlopban add meg! A pontszámításban minden nyert mérkőzés 2 pontot, döntetlen 1 pontot, elveszett mérkőzés 0 pontot ér, ehhez adódik hozzá a gólkülönbségek tízezrede. Állítsd be, hogy csak az egészre kerekített érték legyen látható! A számított érték alapján az J oszlopban határozd meg a rögzített adatok alapján elért helyezésekét!
- F. A minta alapján készítsd el a Gólok száma nevű diagramlapot a lőtt és kapott gólok számának összehasonlításához! A diagramösszetevők színeit a megadottakból válaszd ki, a köztes színeket átlátszóság és színátmenet beállításával add meg! A diagram címét a jelmagyarázat formázásával alakítsd ki!

A mérkőzéseket alapvetően egyheteres fordulókba osztják be, minden fordulóban minden csapat egy mérkőzésen vesz részt. A fordulókon belül a mérkőzés időpontjáról és helyéről a csapatok döntenek. Különböző okokból – például nemzetközi szereplés miatt – az egyes mérkőzések lejátszására a fordulónak kijelölt héten nincs mód, ezeket előre látható ok esetén korábban, váratlan esemény esetén később játszik le. A csapatok oda-vissza mérkőzést játszanak, egymásközött állapodnak meg arról, hogy a két kiírt fordulón belül mikor, melyikük játszik hazai pályán. Emiatt lehetséges, hogy egy csapat egymást követő fordulókban többször játszik hazai pályán, mint vendégként, más időszakokban viszont többször vendég. A mérkőzések idejének és helyének áttekintéséről, a kupa menetének nyomon követéséről szólnak a következő feladatok.

- G. Készítsd el új, Áttekintés nevű munkalapra a mintának megfelelő kereszttáblát! Az A oszlopba az Eredmények munkalapról vedd át a csapatok nevét, az 1. sorba ugyanezek az adatok, ugyanebben a sorrendben szerepeljenek! Megoldásod többet ér, ha az első sor követi az A oszlop változásait és még többet ér, ha egy függvény másolásával vagy egyetlen függvényt használva adod meg az adatokat. Az A1 cellába készítsd el a címet és formázd a táblázatot a minta alapján!
- H. A kereszttáblában add meg, hogy az egyes csapatok mikor játszik le a mérkőzést! A megoldáshoz az A oszlop az egyes mérkőzések hazai csapatait, az 1. sor a vendég csapatot jelentse! Hiányzó adatot „–” jelezze! Az időpontot ne, csak a dátumot vedd át! Feltételes formázással, szürke háttérszínen szürke karakterszínnel fedd le a csapat önmagával történő mérkőzését!

**I.** Az adatok elemzéséhez készítsd elő a munkalap A18:D30 tartományát a mintának megfelelően! A sárgával kiemelt B24 cellába írj be egy tetszésszerinti dátumot, amennyiben ez nem az aktuális nap dátuma, a C24-es cellában jelenjen meg a „TESZT” felirat!

**J.** Az adatok statisztikai elemzéséhez:

A mérkőzések várható számát a munkalapon hazai csapatként feltüntetett csapatnevek alapján számold ki! N csapat esetén  $N * (N - 1)$  mérkőzés várható.

A beosztott mérkőzések számát a forrásadatok alapján határozd meg! Teljes oszlopot vegyél számításba!

A kereszttáblázatban megjelenített dátumok száma a D22 cellában szerepeljen!

**K.** A C oszlop megfelelő cellában feltételes formázással minősítsd a D oszlop adatait! A Mérkőzések számánál kevesebb beosztott mérkőzés hiányzó adatra utal, ezt piros szín és kereszt jelezze! A nagyobb érték nem várt csapat részvételével jöhet létre, amire sárga szín és felkiáltójel hívja fel a figyelmet, az azonos érték jele zöld pipa legyen! Hasonló okok miatt, például név elírását, ismétlődő, felülírt mérkőzéseket jelez a beosztott és naptárban megjelenített érték közötti különbség. Itt a hiány látható a táblázatból is, ekkor legyen piros jelzés, a többször játszandó mérkőzés azonban rejtvé marad, ezt jelezd sárgával! Megoldásod többet ér, ha a számítás eredménye nem látható, csak a jelzés.

**L.** A kereszttáblázatban formázd szürke karakterszínnel azokat a dátumokat, amelyek a beírt dátumnál (B24-es cella) korábbiak, már lejátszott mérkőzést mutatnak! Sárga háttérszínnel emeld ki azokat az időpontokat, amelyek a beírt dátum napján, onnan számolva egy héten belül (például: szerdai napot beírva a következő keddig) játszott mérkőzést jeleznek.

**M.** Határozd meg a D26:D28 cellákban:

hány mérkőzés eredménye ismert;

a vizsgált naphoz képest a mérkőzés dátuma alapján hány mérkőzést játszottak már le; az adott naphoz legközelebb melyik napon lesz mérkőzés!

**N.** Írd ki teljes mondatban, hogy hány mérkőzés eredménye hiányzik: „...-ig ... mérkőzés eredménye hiányzik”, illetve, ha minden eredmény rendelkezésre áll, akkor „Az eredménylista ...-ig teljes” szöveg jelenjen meg! A kiírásban a dátum hónapját pont és szóköz válassza el az évtől és a naptól; a nap után ne legyen pont! Ha – például korábbi dátum van megadva és emiatt – az eredmény negatív, akkor az „Az adatok ellentmondásosak” szöveg jelenjen meg!



## A kézilabda

A **kézilabda** egy labdajáték. A labdát csak kézzel szabad dobni, a kapus kivételével lábbal nem szabad hozzáérni. A csapat 16 játékosból áll, a játéktéren egy időben legfeljebb 7 játékos tartózkodhat. A többi játékos cserejátékos.

Az a csapat nyer, amelyik rendes játékidőben több gólt ér el. Ha mindenki csapat azonos számú gólt ér el, a játék döntetlen eredménnyel végződik. Abban az esetben ha továbbjutáshoz el kell dönteneni a nyertest akkor 2x5 perces hosszabbítás következik. Ha ezután is döntetlen az eredmény akkor 7 méteres dobással döntik el, ki a nyertes. Egyes versenyeken a rendes játékidő leltelje után egyből hétméteres dobások következnek, hosszabbítás nincs.

**A kézilabdázás alapmozgásai:**

1. futás,
2. ugrás,
3. cselezés,
4. dobás.

### Története

Hozzávetőlegesen a századforduló környékén három, egymáshoz meglehetősen hasonló játék fejlődött ki. Az alábbi játékok a mai kézilabdázás közvetlen elődjéinek tekinthetőek:

- haandbold,
- torball,
- hazena.

### A labda

A kézilabdát bőr vagy műanyag borítású labdával játszik, életkortól és nemtől függően eltérő méretű labdákkal.

Labdaméret	Korosztály	A labda kerülete (cm)	A labda tömege (g)
1	8–14 év közötti leányok 8–12 év közötti fiúk	50-52	290-330
2	14 év feletti nők 12–16 év közötti fiúk	53-56	320-375
3	16 év feletti férfiak	58-60	425-475

*Labdaméretek a különböző korosztályokban*

További információ a [Kézilabda – Wikipédia](#) oldalon.



# Kézilabda

# MINTA

A kézilabda egy labdajáték. A labdát csak kézzel szabad dobni, a kapus kivételével lábbal nem szabad hozzáélni. A csapat 16 játékosból áll, a játéktéren egy időben legfeljebb 7 játékos tartózkodhat. A többi játékos cserejátékos. Az a csapat nyer, amelyik rendes játékidőben több gólt ér el. Ha minden két csapat azonos számú gólt ér el, a játék döntetlen eredménnyel végződik. Abban az esetben ha továbbjutáshoz el kell dönten a nyertest akkor 2×5 perces hosszabbítás következik. Ha ezután is döntetlen az eredmény akkor 7 méteres dobással döntik el, ki a nyertes. Egyes versenyeken a rendes játékidő letelte után egyből hétméteres dobások következnek, hosszabbítás nincs.

A kézilabdát általában fedett csarnokban játsszák, de ismert szabadban játszott változata is. Egyre kedveltebb a strandkézilabda nevű változata is. A szivacscléabdát főleg a fiatal kézilabdázók játszszák, a kézilabdáéhoz hasonló szabályokkal, csak könnyebb labdával és kisebb játékerületen.

## Története

A kézilabdázás alapmozgásai – futás, ugrás, cselezsés, dobás –, mint a létfenntartás eszközei, az emberré válással párhuzamosan indultak fejlődésnek. Az 1800-as évek végén és az 1900-as évek elején a torna volt a kor domináns sportága. Új mozgásforma kellett, amely szakít a torna kötött szabályáival, élvezetes, szórakoztató, nők is játszhatják, illetve a túlságosan eldurvult labdarúgásnál és a rögbinél „finomabb”.

Hozzávetőlegesen a századforduló környékén három, egymáshoz meglehetősen hasonló játék fejlődött ki:

- ♣ haandbold,
- ♣ torball,
- ♣ hazena.

Ezek a játékok a mai kézilabdázás közvetlen elődjeinek tekinthetőek.

## Haandbold

A játék alapötlete Holger Nielson dán iskolamester nevéhez fűződik, aki a túl sok betört ablakot okozó futball helyett igyekezett tanítványai számára egy másik labdajátékot kitalálni. A labda pontosabb továbbítására ezért a lábuk helyett a kezükkel kezdték el használni a játékosok, és a kezdeti kísérletezés olyan sikeresnek bizonyult, hogy az új játék hamarosan teret hódított Dániában.

## Torball

A játék egyik németországi úttörője az a Hermann Bachmann volt, akinek nevéhez a játék szabályainak összeállítása, majd a részletes leírása fűződik. A 40×20 méteres játéktéren, a 4 méter sugarú kapuelőtérrrel üzött játék sok hasonlóságot mutat a mai kézilabdással, és Németországban sok hódolót nyert meg a sportág ügyének.



# MINTA

## Hazena

A Václav Karas és Antonin Kristof által megalkotott játék Prágában debütált először, a közvélemény teljes megelégedésére. A pálya mérete ( $48 \times 32$  méter), a kapuelőtér alakja (6 méter sugarú félkörív), a kapu mérete ( $2 \times 2,4$  méter) és a játekidő ( $2 \times 25$  perc) már sok hasonlóságot mutat a kézilabdázás mai paramétereivel. A játékteret azonban három egyenlő harmadra osztották, behatárolva a hátvédek, a középpályások, illetve a csatárok mozgáskörzetét, a kapusok pedig nem hagyhatták el saját kapuelőterüket.

Ez a három kezdetleges kézilabdajáték jelentős népszerűségre tett szert Európában, amit a tornák és mérkőzések egyre növekvő száma is bizonyít. Mivel azonban mindenből különböző szabályok szerint játszották, nagyobb szabású nemzetközi tornák szervezése állandóan akadályokba ütközött. Ezért szükségessé vált a szabályok egyesítése, amelyet a német Karl Schelenz vállalt fel, és az új játékszabályok 1917-ben, Berlinben láttak napvilágot.

## Nagypályás kézilabda

Ezt 11–11 játékossal futballpályán kezdték el játszani a sportág hódolói, és évtizedeken keresztül a sportág elfogadott versenyzési formájává vált, amelynek a népszerűsége egyre növekedett.

Először a Nemzetközi Atlétikai Szövetség karolta fel a „labdajátékokat” szövetségi szinten, és albizottságot hozott létre, majd 1928-ban Amszterdamban megalakult a Nemzetközi Amatőr Kézilabda Szövetség (IAHF). 1936-ban Berlinben a nagypályás kézilabdázás az olimpiai programban is szerepelt. A háborús időszak viszont visszavetette a kézilabdázás fejlődését, és csak 1946-ban, Koppenhágában alakult újjá a Nemzetközi Kézilabda Szövetség. Székhelye 1950 óta Basel (Svájc).

## Kispályás kézilabda

A kézilabdázás első formájaként a kispályás játék jelent meg, de az 1920-as évektől inkább a nagypályás játék volt az uralkodó. Az észak-európai országok jelentős részében az időjárás viszontagságai jelentősen csökkentették a játklehetőségeket (elsősorban Svédországban), ezért főleg teremben folyt a játék, így ők nagypályás játékot gyakorlatilag nem igazán játszottak, sőt ezekben az országokban a kézilabdázás teremsportként vert gyökeret.

Jelentős változást az 1950–60-as évek hoztak: a kispályás kézilabda a maga sebességével, változatosságával és lüktető ritmusával fokozatosan háttérbe szorította a lassúbb nagypályás kézilabdázást. 1957-ben megrendezték a Spartakusz villámtornát.

Az 1969-re tervezett nagypályás világbajnokságot érdeklődés hiánya miatt már nem is rendezték meg.

1966 után már csak kispályás mérkőzéseket rendeztek, a nagypályás kézilabdázás nemzetközileg megszűnt. Az újabb mérföldkő 1972: a férfi kézilabda újra bemutatkozhatott az olimpián, Münchenben. 1976-ban aztán a következő olimpián, Montréalban már a női csapatok is lehetőséget kaptak a versengésre, és az olimpiai tornák mindenkorára a sportág kiemelt fontosságú eseményévé léptek elő.



*Kézilabda Villámtorna – 1957*

Az 1980-as években a kézilabdázást az egyre növekvő népszerűség, a szabályok megszilárdulása, a sportág megerősödése és technikai-taktikai repertoárjának látványos fejlődése jellemzte. A kilencvenes évekre a kézilabdázás az egyik legnépszerűbb sportággá nőtte ki magát. 1994-től Kézilabda-Európa-bajnokságokat is rendeznek. A 2000-es évek elején megjelent a strandkézilabda.

Napjainkban már jóval száz főlél emelkedett a tagországok száma, és összesen több mint tízmillió játékos űzi versenyszerűen a kézilabdát. Hazánkban is az egyik legnépszerűbb sportágnak számít. Az előző évtizedekben meghatározó szerepet játszó európai országok mellett ázsiai, afrikai, amerikai, sőt óceániai országokban is rohamosan fejlődik, népszerűsök a játék. A világbajnokságokon 24 válogatott vehet részt.

## Alapszabályok

### Játéktér

A kézilabdát  $40 \times 20$  méteres, téglalap alakú játékterületen játsszák. A pálya körül az oldalvonala mentén legalább egyméteres, az alapvonal mögött legalább kétméteres biztonsági zóna kialakítása szükséges.

**KAPUELŐTÉR:** A két kapu előtt található folyamatos vonallal körülvett rész. Ezt a vonalat a kapuktól 6 méterre húzzák meg. Itt csak a kapus tartózkodhat, az itt lévő labda az övé. Kidobást kivéve a levegőben lévő labda megjátszható. Mezőnyjátékos belépéseiért szabaddobás, kiállítás vagy büntető is járhat. Csak akkor marad büntetlen, ha a támadó játékos belöki a védő játékost.

**SZAGGATOTT SZABADDOBÁSI VONAL:** minden pontja a kaputól 9 méterre, a kapuelőtér-vonaltól 3 méterre van felfestve.

**HÉTMÉTERES VONAL:** A kaputól 7 méterre található 1 méter széles vonal. A vonal mögött kell elhelyezkedni a hétméteres büntetődobásnál. Párhuzamos a gólvonallal.

**GÓLVONAL:** A két kapufa mögött van, párhuzamos a büntetődobó-vonallal. Ha ezen szabályosan áthalad a labda, azt gólnak kell tekinteni.

**KAPUS-HATÁRVONAL:** 15 centiméter hosszú, a kapu előtt 4 méterrel van. Hétméteres dobásnál a kapus nem lépheti át mindaddig, amíg a dobó játékos kezét a labda el nem hagyta.

**KÖZÉPVONAL:** A pályát két egyenlő területű térfélre osztja, a két oldalvonallal felezőpontjának összekötésével.

**OLDALVONAL:** A pálya hosszabb oldala. Ha kívül kerül rajta a labda, akkor a labdát utoljára érintő csapat ellenfele végezhet el bedobást.

**CSEREVONAL:** Az oldalvonalra merőleges, a felezővonaltól 4,5 méterre meghúzott vonal. A játékosok a felezővonal és a cserevonal közötti területen végezhetik el a játékoscseréket.

## A játékidő

A rendes játékidő  $2 \times 30$  perc, a félidei szünet 15 perc. Fiatalabb korosztályban a csapatok esetében 8 - 12 év között a rendes játékidő  $2 \times 20$  perc, 12 - 16 év között pedig  $2 \times 25$  perc, mindenkorban 10 perc szünettel. A félidei szünetek hossza Magyarországon a nemzeti bajnokságban és a kupamérkőzéseken 10 perc, nemzetközi mérkőzéseken ettől eltérhetnek, általában 15 perc.

A kézilabdában a játékidő a játékmegszakítások (pl. szabálytalanság megítélése, gól utáni középkezdés stb.) alatt is megy, azonban ha a játék várhatóan hosszabb időre megszakad (pl. sérülést követő ápolás miatt), akkor a játékvezetőknek lehetőségük van az órát erre az időszakra megállítani. Van-nak továbbá olyan esetek, amikor a játékvezetőknek kötelező megállítaniuk a játékidőt. Ilyen például egy játékos időleges kiállítása (2 perces büntetés) vagy kizárása (piros lap). A játékidő lejárta szigorúan értelmezendő: az utolsó másodperc leteltekor a mérkőzés befejeződött. A még játékidőben ellőtt, de a kapuba csak a játékidő letelte után beérkező lövés – ellentétben a kosárlabdával – nem minősül érvényes találatnak. A szabályos találat eléréséhez az kell, hogy a labda még a rendes játékidő letelte előtt teljes terjedelmével áthaladjon a gólvonalon. Amennyiben azonban még a játékidőn belül szabaddobást vagy 7 méteres dobást ítélnek a játékvezetők, akkor az elvégezhető a játékidőn túl is (ún. időntúli szabaddobás vagy 7 méteres dobás). Ilyen esetben a labdát közvetlenül kapura kell lőni, annak átadására, vagy az esetlegesen a kapusról, kapufáról kipattanó labda újbóli megjátszására már nincs mód, de a kapuson vagy a kapufáról a kapuba pattanó labda érvényes gólt jelent.

Bizonyos esetekben, például kupameccseken, a mérkőzés nem végződhet döntetlenre, a meccsnak az egyik fél győzelmeivel és a másik vereségével kell végződnie. Ilyenkor, ha a rendes játékidő után mégis döntetlenre állnak a csapatok, akkor öt perc szünetet követően  $2 \times 5$  perc hosszabbítás következik, egyperces félidei szünettel. Ha ezután is döntetlen lenne az állás, akkor 7 méteres dobások következnek. A csapatok ilyenkor felváltva 5-5 hétméterest végeznek el, majd az nyer, aki többet értékesített belőlük. Előfordulhat azonban, hogy még ekkor is döntetlenre állnak az ellenfelek. Ekkor egyesével felváltva lövik a 7 métereseket addig, amíg az egyik csapat belövi, a másik pedig nem. Egyes versenyeken a kiírás rendelkezhet úgy is, hogy a rendes játékidő letelte után egyből hétméteres dobások következnek, hosszabbítás nincs.

## Labda

A kézilabdát bőr vagy műanyag borítású labdával játszik, életkortól és nemtől függően eltérő méretű labdákkal.

A kézilabdát a játékosok általában waxolják a jobb tapadás érdekében. Ezáltal válnak kivitelezhetővé az igazán látványos lövések, mint például a pattintott csavart lövés, a „cunder”.

Labdaméret	Korosztály	A labda kerülete (cm)	A labda tömege (g)
1	8–14 év közötti leányok	50-52	290-330
	8–12 év közötti fiúk		
2	14 év feletti nők	53-56	320-375
	12–16 év közötti fiúk		
3	16 év feletti férfiak	58-60	425-475

## Kapu

A két kapu a pályán egymással szemben, a két alapvonal közepén helyezkedik el. Mérete: 2 méter magas és 3 méter széles. A kapukat rögzíteni kell a szilárd talajhoz, és két különböző színnel kell befesteni.

## Zsűri

- ♣ Időmérő – játékidő-felelős
- ♣ Titkár – jegyzőkönyvvezető.

## A kispad

Az általában hét cserejátékos, a gyűró, az orvos és az edzők helye.

## A kézilabda-csapat

Egy kézilabdacsapat 14 játékosból áll. A játéktéren egyszerre maximum hét játékos tartózkodhat, a többiek a csereterületen foglalnak helyet. Mindig kell egy kijelölt kapus a pályára, aki a többiekétől eltérő mezt visel. A kapus mezőnyjátékosként is szerepeltethető, illetve egy mezőnyjátékos is átveheti a kapus feladatkörét, ha megfelelően elkülönül a ruházata a mezőnyjátékosokétől. Bizonyos versenyeken engedélyezik 16 fős keretek nevezését, azonban a játéktéren ilyen mérkőzésekben is csak hét játékos szerepelhet egyszerre, azaz a cserepadon ülő, és szükség esetén a mérkőzésre becserélhető játékosok számát növelték meg. Így növekszik az edzők variációs lehetősége, illetve a játék megnövekedett sebességéből fakadó erősebb fizikai igénybevételt is könnyebb kezelní, ha a több felhasználható cserejátékos bevetésével több pihenőidő biztosítható a játékosok számára.

Egy mérkőzésen tetszőleges számú csere hajtható végre úgy, hogy a lecserélt játékos a cserevonálnál hagyja el a pályát. Ha a becserélendő játékos hamarabb lép pályára, minthogy a lecserélt játékos elhagyná azt, az szabálytalan cserének minősül, és kétpertes büntetéssel büntetendő. Több más labdajátéktól eltérően a csere alatt a játék nem áll meg, a cserét – hacsak a játék egyéb okból nem áll – folyamatos játék közben kell végrehajtani. Ugyanazon játékos is korlátozatlanul be-, illetve lecserélhető a mérkőzés folyamán, erre sincs semmilyen korlátozás, sőt, bevett gyakorlat, hogy a csapatok folyamatosan cserélik játékosait, így egyrészt lehet őket a játék közben is pihentetni, másrészt megoldható, hogy egyes játékosok csak támadásban vagy védekezésben legyenek a pályán.

# MINTA

## Mezőnyjátékosok

A csapat mezőnyjátékosainak egységes öltözéket kell viselniük, amelynek megjelenése az ellenfélől világosan el kell különülni. A játékosok nem viselhetnek olyan tárgyat magukon, ami veszélyezteti a saját vagy játékostársaik testi épségét.

A mezőnyjátékos kézzel, karral, fejjel, törzzsel, combbal és térről érhet a labdába, a labdát ilyen módszerekkel is csak legfeljebb három másodpercig érintheti. Labdával a kézben maximum három lépést lehet megtenni.

Nem szabad a labdát a saját csapat birtokában tartani a támadási akciók felismerhetősége nélkül, illetve kapura lövési kísérlet elmulasztásával. Ez passzív játéknak minősül. A játékvezető, miután felismerte ezt a jelenséget, figyelmeztetésképpen felemeli az egyik kezét, és ha ezután sem változik a támadás intenzitása, nincs kapura lövési kísérlet, akkor a labdát birtokló csapat ellen szabaddobást ítélt. Főként ez a szabály teszi ezt a sportágot gyorssá és látványossá, nem engedélyezve egyik csapatnak sem, hogy feladja a gólszerzésre irányuló törekvését.

A mezőnyjátékos lehet:

<b>♣ JOBBSZÉLSŐ</b>
<b>a. támadáskor:</b> balkezes, szélső játékos, indításoknál gyakran ő ugrik be, vagy középre tör
<b>b. védekezéskor:</b> posztján védekezik, zavaró, vagy középső védő
<b>♣ JOBBÁTLÖVŐ</b>
<b>a. támadáskor:</b> balkezes, átlövő játékos, tehát az egyik fő gólszerző, fontos a játékkapcsolata a belső emberekkel
<b>b. védekezéskor:</b> posztján középső védő
<b>♣ IRÁNYÍTÓ</b>
<b>a. támadáskor:</b> jobb- vagy balkezes, ő a karmester: a csapat vezére, mozgatója, „figurabemondója”
<b>b. védekezéskor:</b> posztján szélső védő vagy zavaró
<b>♣ BALÁTLÖVŐ</b>
<b>a. támadáskor:</b> jobbkezes, átlövő játékos, tehát az egyik fő gólszerző, fontos a játékkapcsolata a belső emberekkel
<b>b. védekezéskor:</b> posztján középső védő
<b>♣ BALSZÉLSŐ</b>
<b>a. támadáskor:</b> jobbkezes, szélső játékos, indításoknál gyakran ő dob ziccert, vagy középre tör
<b>b. védekezéskor:</b> posztján védekezik, zavaró, vagy középső védő
<b>♣ BEÁLLÓ</b>
<b>a. támadáskor:</b> jobb- vagy balkezes, a „húsdarálóból” gyakran befordul és lő, de főleg nyitja és zárja a falat
<b>b. védekezéskor:</b> posztján középső védő

## Kapusok

A kapus a saját kapujának előterében korlátlanul mozognak, akár a labdával is, figyelmen kívül hagyva a mezőnyjátékosokra érvényes lépésszabályt. A kapus a kapuelőterben védekezés céljából bármely testrészével érintheti a labdát, azonban eközben nem veszélyeztetheti az ellenfelet. A kapuelőteret elhagyva viszont a mezőnyjátékosokra vonatkozó szabályok érvényesek rá is. A hatos

vonalon kívül nem ütközhet az ellenfél játékosával, különben piros lappal kizárták, azaz a mérkőzés hátralévő idejében nem léphet már pályára.

## Játékvezetők

A kézilabda-mérkőzést két egyenjogú játékvezető vezeti. A mérkőzéseken csak a csapatfelelősök szólhatnak hozzájuk. A mérkőzés előtt a játékvezetők ellenőrzik a játéktér, a kapuk és a labdák állapotát, ellenőrzik a csapatok felszerelését, a játékosok öltözékét.

A mérkőzés megkezdésekor az egyik játékvezető, mint mezőny-játékvezető, a középvonalnál helyezkedik el, ő a támadó csapat támadási irányá felé néz, míg a másik a védekező csapat mögül, az alapvonalnál figyeli az eseményeket. A két játékvezető szerepe a támadások váltakozásával felcserélődik. Síppal és karjelzésekkel adnak utasításokat.

Magyarország első két női játékvezetője Pécsen debütált: Füzes Anita és Kolat Irén.

## A sportág magyarországi története

A kézilabda magyarországi történetét egy magyar atléta, Cséfay Sándor alapozta meg, aki egy európai túra során figyelt fel a különös játékra. Az akkoriban még labdarúgó pályán játszott játék egy életre rabjává tette. Később 1933. március 30-án önálló szövetsékként megalakult a Magyar Kézilabda Egyesületek Szövetsége. A magyar férfi válogatott az 1936-os berlini olimpián szerepelt először, 1938-ban pedig világbajnoki bronzérmet szerzett. Ez jelentősen növelte a sportág népszerűségét és elősegítette számos klub létrejöttét. A második világháború jelentősen megtépázta a kézilabda sportot is, de az 1949-ben Budapesten megrendezett női nagypályás világbajnokságon a magyar válogatott mégis aranyérmet szerzett. Ezt követően azonban Észak-Európából elindult világ-hódító útjára a kisméretű pályán játszott kézilabda, melyet Magyarországon elsősorban szabadban, de Európa nagy részén már teremben úzte. Ezzel megpecsételődött a nagypályás kézilabda sorsa.

A játék a kisméretű pálya révén felgyorsult, több gólt született, a stratégia is fontosabb szerepet kapott, mindenek együtt jelentősen növelték a sportág népszerűségét. Az 1950-es évekre a Nemzetközi Kézilabda Szövetség (IHF) már sűrű programot bonyolított évente, ekkor indult ugyanis útjára a világbajnokság, melyen elsősorban a nők szerepeltek sikeresebben, olyannyira, hogy 1957-ben ezüstérmet nyertek, majd 1965-ben világbajnokok lettek Dortmundban. Ez idő tájt az IHF elindította a klubcsapatoknak kiírt három európai kupát. A Bajnokok kupája, az IHF kupa, és a Kupagyőztesek Európa-kupája nagyon lendített a játékosok technikai fejlődésén. Akkoriban a magyar csapatok közül a férfiaknál a Tatabánya, a Bp. Honvéd, a Győr és a Debrecen, míg a nőknél az FTC, a Bp. Spartacus és a Vasas vívott ki magának nemzetközi hírnevet.

1972-ben elindult a sportág olimpiai története. Ezekben az években a magyar női csapatok rendszeresen vettek részt a világbajnokságok döntőiben. Ez az időszak főként a hölggyekről szólt. 1977-ben az FTC női csapata megnyerte a KEK-et. A nyolcvanas évekre már a férfiak is jobban szerepeltek, két olimpiai 4. helyet szereztek, és a hölggyek is kiharcoltak egy 4. helyet. Az 1982-es, Magyarországon rendezett világbajnokságon a nők, míg 1986-ban Svájcban a férfiak értek el második helyezést. Emellett 1982-ben férfiágon a Budapesti Honvéd, a nőknél pedig a Vasas megnyerte a Bajnokok Kupáját.

1991-ben megalakult az Európai Kézilabda-szövetség (EHF). Ezekben az években újra megindult a sportág fejlődése, olyannyira, hogy a második legnépszerűbb sportág lett az országban, és a mérkőzéseket gyakran teltházas csarnokokban játszották. A női válogatott ebben az időben előbb egy világbajnoki 2. helyet, majd egy olimpiai 3. helyet szerzett Laurencz László szövetségi kapitány

irányítása alatt. A Dunaferr női kézilabdacsapata 1995-ben megnyerte az EHF-kupagyőztesek Európa-kupáját, majd 1998-ban az EHF kupát.

Az ezredfordulót Sydneyben egy olimpiai 2. helyel és egy romániai Európa-bajnoki címmel ünnepelték a lányok, Mocsai Lajos vezetésével. Ezekben az esztendőkben a női vonal újra magasra ívelt. A Dunaferr 1999-ben megnyerte a Bajnokcsapatok Európa Kupáját és a szuperkupát, emellett a Debrecen elhódította az EHF-kupát, amire a Cornexi csapata is képes volt 2005-ben. Az FTC 2002-ben játszott BEK-döntőt, míg 2006-ban megnyerte az EHF-kupát. A Győri ETO kétszer is az EHF-kupa és a KEK döntőjében szerepelt, 2009-ben pedig a Bajnokok ligája döntőjéig jutottak, majd 2013-ban megnyerték a Bajnokok ligáját, ezzel ők lettek Európa legjobb csapata. 2014 májusában jött a duplázás, így ismét az ETO lett Európa legjobbjá. Férfi vonalon a Veszprém nyújtott kimagaslót, csapata négyeszer jutott a döntőig Bajnokok ligájában, majd 2014-ben a 4. helyig ért el, de meg kell említeni a Dunaferr 2000-ben KEK-döntős csapatát is. 2008-ban az MKB Veszprémnak, míg 2011-ben és 2012-ben az FTC női csapatának sikerült elhódítania a KEK-trófeát. 2014-ben a Pick Szeged nyerte meg EHF kupát.

MINTA

A kézilabda, mint labdajáték egy népszerű sport. A kézilabdával kapcsolatban vannak olyan érdekes tények, amelyeket eddig talán még te sem ismertél. Itt az ideje felfedni a homályban lévő, labdajátékkal kapcsolatos titkokat.

## 10 ÉRDEKESSÉG...

## *MINTA* ...A KÉZILABDÁRÓL

A kézilabda igazából 3 sport kombinációja: a vízilabdáé, a kosárlabdáé és a futballé.

A kézilabda mérkőzést két egyenjogú játévezető vezeti. Az egyik a bíró, a másik pedig a gólvezető.

A kézilabda nem csak férfiak, hanem a nők és a gyerekek sportja is. A labda mérete és annak lágyisége, keménysége a szerint változik, hogy éppen kik játszanak a pályán. A kézilabdát műanyag, vagy bőrborítású labdával játsszák.

A játék gyökerei az ókorig nyúlnak vissza. Már ekkor is megjelent a labda kezdetleges formája, amellyel különféle társasjátékokat játszottak. De római vázákon is találtak már labdát ábrázoló képeket.

Európában a foci áll az első helyen, mint népszerű labdajáték. A rangsor második fokát a kézilabda foglalja el, a sportfogadás online adatai alapján.

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5



- 6
- 7
- 8
- 9
- 10

Az európai mezőnyjátékos legfeljebb 3 másodpercig érintheti a labdát és labdával a kézben maximum 3 lépést lehet meg.

Az első, férfiaknak szóló nemzetközi kézilabda játékot 1925-ben rendezték meg Németország és Belgium között, a női kézilabdások pedig 1930-ban csaphattak össze. Az első meccset Németország és Ausztria csapata játszotta.

A jégkorong egy rendkívüli gyorsaságot igénylő sport. A kézilabda a dobogó második fokára kerül, már ami a gyorsaságot illeti, az Unibet bónusz kutatása alapján.

A mezőnyjátékos a következő testrészeit használhatja a játék során: kar, fej, kéz, törzs, comb és térd.

Johan Pettersson svéd kézilabda játékos 2002-ben olyan hevesen ütközött neki a kapusnak, hogy a nyelvét is majdnem lenyelte.

# Magyar női kézilabda-bajnokság (első osztály)

A magyar női kézilabda-bajnokság egy évente megrendezésre kerülő sportesemény a hazai női kézilabdacsapatok számára, mely a sportág szakágának legmagasabb osztálya. Az irányító szervezete a Magyar Kézilabda Szövetség (MKSZ). A rekordot a Győri Audi ETO KC tartja, 17 bajnoki címmel.\*

## Lebonyolítási rendszer

A bajnokság rendszere az évek alatt többször változásokon ment keresztül. A jelenleg működő rendszerben 14 csapat vesz részt a szezon küzdelmeiben. A 26 fordulós alapszakaszban oda-visszavágós rendszerben játszik minden csapat egymással, rájátszást nem rendeznek. A végeredmény alapján:

- Az 1. és 2. helyezett indulhat a Bajnokok Ligájában.
- A 3., 4. és 5. helyezett indulhat az EHF-Európa-ligában.
- A 13. és 14. helyezett kiesik a másodosztályba.

## Eddigi dobogósok

Szezon	Bajnokcsapat	Ezüstérmes	Bronzérmes
1951	Csepeli Vasas	VM Közért	Debreceni Építők
1952	VM Fűszért	Csepeli Vasas	VL Keltex
1953	Debreceni Petőfi	Csepeli Vasas	Vasas Elzett
1954	Csepeli Vasas	Miskolci Lokomotív	Szikra Gázművek
1955	Debreceni Törekvés	Bp. Vörös Meteor	Csepeli Vasas
1956	Csepeli Vasas	Bp. Szikra	Bp. Vörös Meteor

\* <https://www.nemzetisport.hu/kezilabda/noi-kezi-nb-i-nyert-a-fovarosban-megvan-a-gyor-17-bajnoki-cime-2957945>

Szezon .....	Bajnokcsapat.....	Ezüstérmes .....	Bronzérmes
1957.....	<i>Győri Vasas ETO</i>	Testnevelési Főiskola SE .....	Csepel SC
1958.....	Miskolci VSC .....	Goldberger SE .....	Bp. Spartacus
1959.....	<i>Győri Vasas ETO</i>	Goldberger SE .....	Bp. Vörös Meteor
1960.....	Bp. Spartacus .....	<i>Győri Vasas ETO</i> .....	Goldberger SE
1961.....	Bp. Spartacus .....	Goldberger SE .....	Pécsi Bányász
1962.....	Bp. Spartacus .....	Goldberger SE .....	VM Közért
1963.....	Bp. Spartacus .....	Ferencvárosi TC.....	Goldberger SE
1964.....	Bp. Spartacus .....	Goldberger SE .....	Bp. Postás
1965.....	Bp. Spartacus .....	Goldberger SE .....	Pécsi Bányász
1966.....	Ferencvárosi TC.....	Bp. Spartacus .....	Testnevelési Főiskola SE
1967.....	Bp. Spartacus .....	Ferencvárosi TC.....	Vasas SC
1968.....	Ferencvárosi TC.....	Pécsi Bányász.....	Veszprémi Vasas
1969.....	Ferencvárosi TC.....	Bakony Vasas.....	Vasas SC
1970.....	Bakony Vegyész .....	Ferencvárosi TC.....	Bp. Spartacus
1971.....	Ferencvárosi TC.....	Bakony Vegyész .....	Vasas SC
1972.....	Vasas SC.....	Ferencvárosi TC.....	Bakony Vegyész
1973.....	Vasas SC.....	Ferencvárosi TC.....	Bp. Spartacus
1974.....	Vasas SC.....	Bakony Vegyész .....	Ferencvárosi TC
1975.....	Vasas SC.....	Bakony Vegyész .....	Ferencvárosi TC
1976.....	Vasas SC.....	Ferencvárosi TC.....	Bakony Vegyész
1977.....	Vasas SC.....	Ferencvárosi TC.....	Híradótechnika SK
1978.....	Vasas SC.....	Ferencvárosi TC.....	Tatabányai Bányász

**MINTA**

**MINTA**

Szezon .....	Bajnokcsapat.....	Ezüstérmes .....	Bronzérmes
1979.....	Vasas SC.....	Bp. Spartacus .....	Ferencvárosi TC
1980.....	Vasas SC.....	Bp. Spartacus .....	Ferencvárosi TC
1981.....	Vasas SC.....	Bp. Spartacus .....	Bakony Vegyész
1982.....	Vasas SC.....	Békéscsabai Előre Spartacus .....	Bakony Vegyész
1983.....	Bp. Spartacus .....	Bakony Vegyész .....	Tatabányai Bányász
1984.....	Vasas SC.....	Bp. Spartacus .....	Bakony Vegyész
1985.....	Vasas SC.....	Debreceni MVSC.....	Bp. Spartacus
1986.....	Bp. Spartacus .....	Vasas SC.....	Debreceni MVSC
1987.....	Debreceni MVSC.....	Építők SC.....	Ferencvárosi TC
1988–89 .....	Építők SC.....	Debreceni MVSC.....	Bp. Spartacus
1989–90 .....	Építők SC.....	Debreceni VSC.....	Secotex SE
1990–91 .....	Hargita KC.....	BHG SE .....	Debreceni VSC
1991–92 .....	Vasas SC-Citadella Night Club .....	Építők KC.....	Békéscsabai Előre KC
1992–93 .....	Vasas SC-Dreher.....	Herz-Ferencvárosi TC .....	Debreceni VSC
1993–94 .....	Spectrum-Ferencvárosi TC.....	Debreceni VSC-Symphonia .....	Vasas SC-Dreher
1994–95 .....	Ferencvárosi TC-Spectrum.....	Debreceni VSC-Symphonia .....	Vasas SC-Dreher
1995–96 .....	Ferencvárosi TC-Polgári Bank.....	Debreceni VSC-Symphonia .....	Dunafer SE
1996–97 .....	Herz-Ferencvárosi TC.....	Dunafer SE .....	Vasas SC-Dreher
1997–98 .....	Dunafer SE.....	<i>Győri Graboplast ETO KC</i> .....	Herz-Ferencvárosi TC
1998–99 .....	Dunafer SE.....	Herz-Ferencvárosi TC .....	<i>Győri Graboplast ETO KC</i>
1999–00 .....	Herz-Ferencvárosi TC.....	<i>Győri Graboplast ETO KC</i> .....	Dunafer SE
2000–01 .....	Dunafer SE.....	Herz-Ferencvárosi TC .....	<i>Győri Graboplast ETO KC</i>

Szezon ..... Bajnokcsapat..... Ezüstérmes ..... Bronzérmes

2001–02 ..... Herz-Ferencvárosi TC ..... Dunafer SE ..... *Győri Graboplast ETO KC*

2002–03 ..... Dunafer SE ..... Herz-Ferencvárosi TC ..... *Győri Graboplast ETO KC*

2003–04 ..... Dunafer SE ..... *Győri Graboplast ETO KC* ..... Ferencvárosi TC

2004–05 ..... *Győri Graboplast ETO KC* ..... Dunafer NK ..... Ferencvárosi TC

2005–06 ..... *Győri Graboplast ETO KC* ..... Ferencvárosi TC ..... Dunafer NK

2006–07 ..... Budapest Bank-Ferencvárosi TC ..... *Győri Audi ETO KC* ..... Dunafer NK

2007–08 ..... *Győri Audi ETO KC* ..... Dunafer NK ..... Budapest Bank-Ferencvárosi TC

2008–09 ..... *Győri Audi ETO KC* ..... Budapest Bank-Ferencvárosi TC-RightPhone .... Debreceni VSC-Aquaticum

2009–10 ..... *Győri Audi ETO KC* ..... Debreceni VSC-Korvex ..... Váci NKSE

2010–11 ..... *Győri Audi ETO KC* ..... Debreceni VSC-Korvex ..... Ferencvárosi TC-Rail Cargo Hungaria

2011–12 ..... *Győri Audi ETO KC* ..... Ferencvárosi TC-Rail Cargo Hungaria ..... Siófok KC-Galerius Fürdő

2012–13 ..... *Győri Audi ETO KC* ..... Ferencvárosi TC-Rail Cargo Hungaria ..... ÉTV-Érdi VSE

2013–14 ..... *Győri Audi ETO KC* ..... Ferencvárosi TC-Rail Cargo Hungaria ..... Érd NK

2014–15 ..... Ferencvárosi TC-Rail Cargo Hungaria ..... *Győri Audi ETO KC* ..... Érd NK

2015–16 ..... *Győri Audi ETO KC* ..... Ferencvárosi TC-Rail Cargo Hungaria ..... Érd NK

2016–17 ..... *Győri Audi ETO KC* ..... Ferencvárosi TC-Rail Cargo Hungaria ..... Érd NK

2017–18 ..... *Győri Audi ETO KC* ..... Ferencvárosi TC-Rail Cargo Hungaria ..... Érd NK

2018–19 ..... *Győri Audi ETO KC* ..... Ferencvárosi TC-Rail Cargo Hungaria ..... Siófok KC

2019–20 ..... A koronavírus-járvány miatt nem avattak bajnokot.

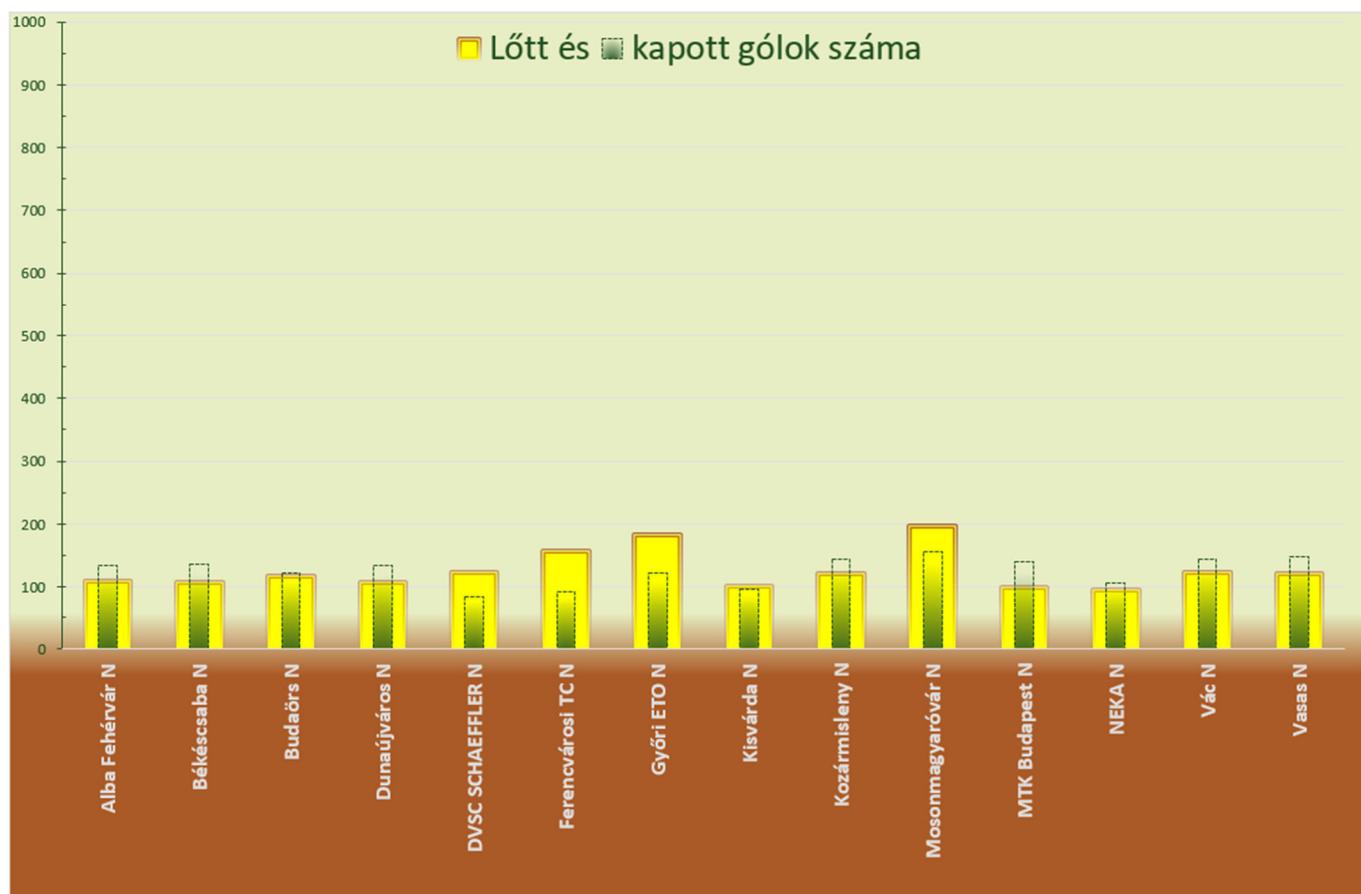
2020–21 ..... Ferencvárosi TC-Rail Cargo Hungaria ..... *Győri Audi ETO KC* ..... Mosonmagyaróvári KC SE

2021–22 ..... *Győri Audi ETO KC* ..... Ferencvárosi TC-Rail Cargo Hungaria ..... Debreceni VSC

2022–23 ..... *Győri Audi ETO KC* ..... Ferencvárosi TC-Rail Cargo Hungaria ..... Debreceni VSC

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
Csapat	Meccsek száma				Gólok száma			Pont	Helyezés
	Játszott	Nyert	Vesztett	Döntetlen	Lőtt	Kapott	Mérleg		
3 Alba Fehérvár N	4	0	4	0	109	135	-26	0	13
4 Békéscsaba N	4	1	3	0	107	136	-29	2	12
5 Budaörs N	4	2	2	0	118	122	-4	4	6
6 Dunaújváros N	4	2	2	0	107	134	-27	4	8
7 DVSC SCHAEFFLER N	4	4	0	0	123	84	39	8	4
8 Ferencvárosi TC N	4	4	0	0	157	93	64	8	2
9 Győri ETO N	5	4	1	0	183	122	61	8	3
10 Kisvárda N	4	3	1	0	101	96	5	6	5
11 Kozármisleny N	5	1	4	0	121	144	-23	2	11
12 Mosonmagyaróvár N	6	5	1	0	196	157	39	10	1
13 MTK Budapest N	4	0	4	0	100	140	-40	0	14
14 NEKA N	4	1	3	0	95	107	-12	2	10
15 Vác N	5	2	3	0	124	144	-20	4	7
16 Vasas N	5	2	3	0	122	149	-27	4	8

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	
1	Forduló	Dátum	Hazai csapat	Vendég csapat	H-gól	V-gól	H1-gól	V1-gól	H2-gól	V2-gól	Győzelem
28	4. FORDULÓ	2023.09.20. 18:00	MTK Budapest N	Ferencvárosi TC N	19	41	10	22	9	19	Vendég
29	4. FORDULÓ	2023.09.20. 17:00	DVSC SCHAEFFLER N	Dunaújváros N	31	19	16	7	15	12	Hazai
30	5. FORDULÓ	2023.10.06. 18:00	Alba Fehérvár N	MTK Budapest N							-
31	5. FORDULÓ	2023.10.06. 18:00	DVSC SCHAEFFLER N	Békéscsaba N							-



NB I - Női Kézilabda	Alba Fehérvár N	Békéscsaba N	Budaörs N	Dunaújváros N	DVSC SCHAEFFLER N	Ferencvárosi TC N	Győri ETO N	Keszthely N	Mosonmagyaróvár N	MTK Budapest N	NEKA N	Vác N	Vasas N
Alba Fehérvár N													
Békéscsaba N													
Budaörs N													
Dunaújváros N													
DVSC SCHAEFFLER N													
Ferencvárosi TC N													
Győri ETO N													
Keszthely N													
Mosonmagyaróvár N													
MTK Budapest N													
NEKA N													
Vác N													
Vasas N													

## NB I - Női Kézilabda

	Alba Fehérvár N	Békéscsaba N	Budaörs N	Dunaújváros N
Alba Fehérvár N		2023.09.15	2023.11.19	2024.02.18
Békéscsaba N	2024.02.23		2024.01.28	2023.10.20
Budaörs N	2024.05.12	2024.05.26		2024.01.21
Dunaújváros N	2023.09.09	2024.04.21	2024.05.22	
DVSC SCHAEFFLER N	2024.02.11	2023.10.06	2024.01.14	2023.09.20
Ferencvárosi TC N	2024.05.19	2024.02.18	2024.05.05	2023.09.02

### Ellenőrzés

Mérkőzések várható száma:	182
Beosztott mérkőzések száma:	185
Naptárban látható mérkőzések száma:	182

Dátum: 2023.10.23 TESZT

Rögzített eredmények száma:	31
Lejátszott mérkőzések száma:	45
Következő mérkőzés napja:	2023.10.25

2023. 10. 23-ig 14 mérkőzés eredménye hiányzik.