**2024. évi Magyar Kupa technikai összefoglaló**



Az utólagos nevezéssel együtt 8 csapat jelezte a versenyre a nevezési szándékát.

**Az utólagos nevezés miatt megváltoztattuk a verseny rendszerét. Ennek értelmében 2 csoportba soroltuk a nevezőket.**

* Május 3-5

**Pályára lépés feltétele a 2024. évi játékengedély, melynek részét képezi a sportorvosi engedély.**

Az MCSZ Versenyszabályzatának 6§ 14.2 pontja értelmében a Magyar Kupa mérkőzésein engedélyezett 3 fővel az adott mérkőzés lejátszása.

Amennyiben egy csapatnak már nincs matematikai esélye a győzelem megszerzésére, a vesztésre álló csapatnak fel kell adni a mérkőzést. A mérkőzéseket a 6. end lejátszása után lehet legkorábban feladni.

**Teljes jégkarbantartásra az adott nap minden második idősávját követően kerül sor!**

**Alapszakasz (csoporton belüli round robin):**

* A mérkőzések futóórája a mérkőzés kezdetére kiírt időpontban indul el. A játékosok a kiírt időpont előtt 5 perccel mehetnek jégre.
* A mérkőzések előtt bemelegítésképpen a játékosok kicsúszásokat végezhetnek kő elengedése nélkül.
* A mérkőzések játékideje 105 perc, futóórával. Amennyiben a 105 perc alatt nem sikerül teljesen befejezni a mérkőzést, a 105. perc végét jelző hang megszólalása után az éppen zajló endet le lehet játszani, majd a mérkőzés véget ér.
* A negyedik endet követően 5 perces szünetre kerül sor. (a futóóra megáll)
* A mérkőzés alatt külön időkérés nincs, viszont a félidőn kívüli valamennyi szünetben engedélyezett az edzővel való kommunikáció, abban az esetben, ha a másik pályán nincs hack-ben tartózkodó játékos. Amennyiben van, úgy kötelező megvárni a kicsúszást. Ezalatt a futóóra nem áll meg.
* Amennyiben a játékidő lejárta, vagy a 8. end után egyenlő az állás, extra enddel kell eldönteni a mérkőzést. Amennyiben az extra end pont nélkül végződik, ebben az esetben az extra endet kalapács nélkül lejátszó csapat nyeri a mérkőzést.
* A mérkőzések kedvezményezettsége, az adott mérkőzést megelőző mérkőzés végén dobott button dobásokkal dőlnek el. Az alábbi mérkőzések kivételt képeznek:
* A csapatok első mérkőzései során sorsolással dől el a kedvezményezettség a csapatok között.
* Abban az esetben, ha egy csapat már játszott mérkőzést és olyan csapattal játszik, akinek ez az első mérkőzése úgy ezen a mérkőzésen is sorsolással dől el a kedvezményezettség.
* A mérkőzés befejezése után minden csapatból 2 játékosnak kell button-t dobnia. A button dobásokat a felül lévő csapatnak kell kezdenie. A button dobást dobó játékosokat a verseny során tetszőlegesen választhatja ki minden mérkőzésre a csapat. Lehet ugyanaz is, de lehet változtatni is az előző mérkőzésekhez képest. **A mérkőzés kezdete előtt a button dobó játékosokat is fel kell tüntetni a meccslapon. A button dobásoknál a mérkőzést befejező teljes csapat (maximum 4 fő) a pályán lehet.**

**Rájátszás - csoport 2. helyezettje a másik csoport 3-ik helyezettjével az elődöntőbe jutásért**

* A mérkőzések szabályai megegyeznek az alapszakasz szabályaival

**Elődöntő és Döntő**

* **Az időrendben szereplő időpontok a mérkőzés kezdetének időpontjai. Az első melegítés 15 perccel az időrendben szereplő időpont előtt kezdődik.** Csapatonként 1 perc hűtés és 5 perc melegítési idő áll rendelkezésre a button dobások előtt.
* **Az elődöntőben és a döntőben a kedvezményezettség eldöntésének a rendje: A rangsor szerinti elől álló csapat választhat melegítést, vagy kőszínt.**
* Az elődöntőben és a döntőben a button dobást dobó játékosokat tetszőlegesen választhatja ki minden csapat.
* A negyedik endet követően 5 perces szünetre kerül sor.
* **A négyes döntőben mindkét csapatnak 30-30 perc „thinking time” játékidő áll rendelkezésre a 8 end lejátszásához.**
* Az endek közötti szünetet jelző idő lejárta előtt az adott end első kövét eldobni nem engedélyezett. **Ezt követően 10mp áll a csapatok rendelkezésére, hogy elindítsák az adott end első kövét**, ezután a bírók elindítják az adott csapat gondolkozási idejét. Ugyanez vonatkozik a félidei szünetre is.
* Az időkérés és travel time szabályok megegyeznek az alapszakasznál leírtakkal.
* Ha 8 end után egyenlő az állás, extra enddel kell eldönteni a mérkőzést. Amennyiben az extra end pont nélkül végződik, ebben az esetben az extra endet kalapács nélkül lejátszó csapat nyeri a mérkőzést.

**Fokozottan figyeljetek a seprűfejeket illető szabályokra is, melyek a WCF szabálykönyv C3/e,f,g pontjaiban találhatók meg!**

Összefoglalóan: Az adott játékos ugyanazon seprűfejjel játssza végig a mérkőzést, mint amivel elkezdte. (kivéve, ha a seprűfej cseréjére a mérkőzés versenybírója engedélyt nem ad). Csere esetén, a cserejátékosnak a lecserélt játékos seprűfejét kell használnia. A pályán fennmaradó játékosok a mérkőzést tovább folytatják a saját seprűfejeikkel, mellyel a mérkőzést elkezdték.

**Amennyiben egy csapat valamely mérkőzésén nem áll ki, esetleg visszalép és döntését nem tudja hivatalosan indokolni, úgy ez a lépés 15.000 Ft-os befizetési kötelezettséget von maga után!**