

2024 II. félév Országos Egyetemi Curling Kupa - technikai összefoglaló



A nevezési határidőig (2024. november 22. 16:00 óra) 4 város, 6 egyetem, 11 csapata jelezte indulási szándékát.

Nevező csapatok (Egyetem / Csapatnév)

Tatabánya: Edutus Egyetem

- Edutus 1; Edutus 2; Edutus 3

Győr, Széchenyi István Egyetem

- SZEperd!; Girl Power; Ice Dragons; Ceithir Musketeers

Szombathely, ELTE Savaria Egyetemi Központ

- THC Zrt.

Budapest, Magyar Testnevelési és Sporttudományi Egyetem

- MTSE (TF)

Budapest, Budapesti Corvinus Egyetem

- Team 7

Budapest, Budapesti Műszaki Egyetem

- Zitterbewegung

Lebonyolítás:

A csoportbeosztások a nevezési sorrend alapján történtek (A1-B1-C1 vonalvezetést követő sorrendben)

A csoport	
A1	Edutus 1
A2	SZEperd!
A3	Girl Power
A4	Zitterbewegung

B csoport	
B1	Edutus 2
B2	MTSE
B3	Ice Dragons
B4	Team 7

C csoport	
C1	Edutus 3
C2	THC Zrt.
C3	Ceithir Musketeers

- 11 csapat végett 2db 4fős és 1db 3fős csoportot alakítottunk ki.
- Az alapszakasz folyamán csoportot belül játszik mindenki mindenkivel.

- Körmérkőzéses rendszerben, pontegyenlőség esetén kialakuló holtverseny esetén az alábbi szabályok az irányadóak. 1. Egymás elleni eredmény; 2. Körbeverés esetén a megszerzett kövek száma; 3. Szerzett / Kapott kövek mérlege; 4. Arany shot – Minden csapatból egy játékos dob (Bármely játéktéren belül lévő kő előnyben részesül a játéktéren kívül lévő kővel szemben)
- Az alapszakaszból Az 'A' és 'B' csoportból 3-3 csapat, míg a 'C' csoportból 2 csapat jut a Negyeddöntőbe!
- A Negyeddöntőtől egyenes kieséses rendszert alkalmazunk, ahol nincs döntetlen. Ha a 2 endet követően döntetlen állás alakul ki, akkor szintén Arany shot-al dől el a továbbjutás/kiesés.
- Negyeddöntőt követően a nyerteseknek elődöntőt, majd döntő és bronz mérkőzést bonyolítunk le, míg a veszteseknek 5-8. helyezett közötti helyosztókat.

Játékszabályok:

- A mérkőzéseket 4 köves játékkal játsszuk, tehát minden csapattag 1 endben 1 követ tud elcsúsztatni. (Ha egy csapat bármilyen okból kifolyólag 3 játékkal áll ki, akkor az egyik játékos 2 követ csúsztat az adott endben)
- A mérkőzések 2 endesek, ezt követően állapítjuk meg a végeredményt, ahol a győztes 2 pontot, a vesztes 0 pontot kap. Döntetlen esetén mindkét fél 1-1 pontot kap. Döntetlen csak az alapszakasz folyamán van!
- A mérkőzések időkorlát nélkül kerülnek lebonyolításra. (Dobások között maximum 1perc telhet el, túl lassú játék esetén a Szervező figyelmeztetheti az adott csapatot. Többszöri figyelmeztetést követően a kő kivehető a játékból)
- A mérkőzéseken belül a csúsztatási sorrend NEM cserélhető.
- Sportszerűtlen viselkedésért a Szervező Bizottság figyelmeztetést adhat, kiállíthat, a kirívóan sportszerűtlen csapatot ki is zárhatja a további versenyzésből. A sportszerűtlen viselkedés Etikai és Fegyelmi eljárást von maga után.

