

2025. évi Női- és Férfi Országos Csapatbajnokság 'A' liga technikai összefoglaló



Az erőssorrend kialakításánál a 2024. évi OCSB A liga eredményei voltak irányadók. Az 'A' ligás csapatokat a 'B' ligából feljutott csapatok követik.

Erőssorrend:

Női erőssorrend:

- A1 Vasas Nők – 2024. évi OCSB 'A' Liga I. helyezett
- A2 Hackers – 2024. évi OCSB 'A' Liga II. helyezett
- A3 SSC Nők – 2024. évi OCSB 'A' Liga III. helyezett
- A4 Vasas Ice Ladies – 2024. évi OCSB 'A' Liga IV. helyezett
- A5 FTC Girl Jam – 2024. évi OCSB 'A' Liga V. helyezett
- A6 2025. évi OCSB 'B' liga I. helyezett

Férfi erőssorrend:

- A1 Vasas G-Force – 2024. évi OCSB 'A' Liga I. helyezett
- A2 FTC Fatherrock. – 2024. évi OCSB 'A' Liga II. helyezett
- A3 Vasas Szenior Férfi – 2024. évi OCSB 'A' Liga III. helyezett
- A4 PTSE Men (Team Czermann) – 2024. évi OCSB 'A' Liga IV. helyezett
- A5 FTC Jaguars – 2024. évi OCSB 'A' Liga V. helyezett
- A6 2025. évi OCSB 'B' liga I. helyezett

Pályára lépés feltétele a 2025. évi játékgengedély, melynek részét képezi a sportorvosi vizsgálat.

Lebonyolítás:

Alapszakasz: Round-Robin

- 2025. Január 31 - Február 02. – Női- és Férfi forduló
- 2025. Február 7-9. – Női- és Férfi forduló

2025. Február 9. – Kiesési mérkőzés

Kiesési mérkőzés: alapszakasz 5.-6. helyezett csapatokkal.

Amennyiben ugyanaz a csapat nyeri, aki az egymás elleni alapszakasz mérkőzést, akkor a vesztes csapat kiesik a bajnokságból. Ha az alapszakaszban lejátszott mérkőzés vesztese nyeri a kiesési mérkőzést, abban az esetben kiesési döntő mérkőzés kerül megrendezésre a két csapat között, ahol a mérkőzés vesztes csapata leesik a 'B' ligába.

Rájátszás: Page System alapszakasz 1.-4. helyezett csapatokkal

- 2025. Február 14-16.

A rájátszás kiegészítési díja 20.000 Ft, amit a rájátszás első mérkőzésének kezdete előtt az MCSZ számlájára utalással kötelesek a csapatok megfizetni.

A Női és Férfi Országos Csapatbajnokság 'A' ligából az UTOLSÓ HELYEZETT CSAPAT kiesik a Női és Férfi Országos Csapatbajnokság 'B' ligába.

Játékszabályok:

- Mindkét csapatnak 38-38 perc thinking time idő áll rendelkezésre a 10 end lejátszásához.
- Az időrendben szereplő időpontok a mérkőzés kezdetének időpontjai. Az alapszakasz folyamán az első bemelegítés 25 perccel, míg a rájátszásban 20 perccel, az időrendben szereplő időpont előtt kezdődik!
- Az alapszakasz során bemelegítést a sorsolásban elől álló csapatnak kell kezdeni.
- Minden 10 endes mérkőzés előtt mindkét csapatnak 9-9 perc bemelegítés áll rendelkezésére, az 1 perc hűtést követően. A bemelegítés után a pályán lévő csapat kezdőjátékosai közül, az általuk kijelölt 2 játékosnak „button” -t kell dobni (1+1 perc).
- Az 5. end után 5 perces szünetre kerül sor, amely alatt a játékosok elhagyhatják a játékteret is. A szünetben a pálya egyszeri „moppolására” kerül sor.
- A mérkőzések folyamán a félidőn kívüli valamennyi szünetben is engedélyezett az edzővel való kommunikáció, abban az esetben, ha a másik pályán nincs hack-ben tartózkodó játékos. Amennyiben van, úgy kötelező megvárni a kicsúszást.
- A pálya két végének elérhetősége miatt a travel time ideje az edzőhöz közelebbi házhoz 20 másodperc, a túlsó oldali házhoz a 40 másodperc.
- A mérkőzések eredményét döntetlen esetén extra enddel kell eldönteni.
- A csapatoknak kötelező legalább 6 endet (alapszakaszban) 8 endet (rájátszásban) lejátszania, még akkor is, ha a vesztesre álló csapatnak matematikai esélye sincs a győzelemre.

- Amennyiben egy csapatnak a 6. vagy 8.-ik endet követően már nincs matematikai esélye a győzelem megszerzésére, a vesztesre álló csapatnak fel kell adni a mérkőzést.
- Az adott szakaszban számításba vett button dobások közül a legrosszabb eredmény nem számít bele az átlagba.
- Körmérkőzéses rendszerben, pontegyenlőség esetén kialakuló holtverseny esetén a WCF szabályai az irányadóak.
- A versenyen a WCF által elfogadott seprűfejekkel lehet játszani, mindegyik más típus használata tilos.

A rájátszásra, döntő mérkőzésekre és a kiesési mérkőzésekre vonatkozó szabályok:

Az egyfordulós round robin lebonyolítás miatt, a rájátszás során az első mérkőzéseken (csoport 1. – csoport 2., csoport 3. – csoport 4.) az alábbi WCF szabályok az irányadóak:

- az a csapat, amelyik a jobb győzelem/vereség aránnyal rendelkezik, eldöntheti, hogy melyik színű kövekkel játszik és az első end befejező követ szeretné-e dobni; (kalapáccsal, az első melegítés jár)
- amennyiben a csapatok megegyező győzelem/vereség aránnyal rendelkeznek, úgy a kettejük közötti mérkőzés győztese határozhatja meg, hogy melyik színű kövekkel játszik, vagy az első end befejező követ szeretné-e dobni. (kalapáccsal, az első melegítés jár)

A további mérkőzéseken a „felülről jövő” csapat, a 2-3 mérkőzésen a csoport 1. – csoport 2. mérkőzés vesztese; a döntő 1. mérkőzésen az egyenes ágon bejutó csapat; a bronz mérkőzésen a 2-3 mérkőzés vesztese határozhatja meg, hogy melyik színű kövekkel játszik, vagy az első end befejező követ szeretné-e dobni; (kalapáccsal, az első melegítés jár).

A döntő mérkőzések során a második és harmadik döntő mérkőzésen az előző mérkőzés győztes csapata határozhatja meg, hogy melyik színű kövekkel játszik és az első end befejező követ szeretné-e dobni; (kalapáccsal, az első melegítés jár).

A kiesési mérkőzés során az egymás elleni alapszakasz mérkőzés győztese határozhatja meg, hogy melyik színű kövekkel játszik és az első end befejező követ szeretné-e dobni; (kalapáccsal, az első melegítés jár).

Ha sor kerül a **kiesési döntő mérkőzésre** a kiesési mérkőzés győztese határozhatja meg, hogy melyik színű kövekkel játszik és az első end befejező követ szeretné-e dobni; (kalapáccsal, az első melegítés jár).

Mérkőzést megelőző button dobás szabályai:

Az LSD kövek, valamint az egy játékosra eső, óramutató járásával megegyező-, és ellentétes irányú dobások száma minden verseny előtt meg van határozva, függően az alapszakaszbeli mérkőzések számától. Az eredeti csapatfelállástól függően mind a 4 játékosnak teljesíteni kell a minimális LSD dobások számát. Ha szabálytalanság történik, azaz egy játékos nem teljesíti a minimum mennyiségi követelményt, a hiányzó dobások 199,6 cm-es eredménnyel kerülnek nyilvántartásba.

- i. A tartalék játékos által dobott LSD az alapszakasz körmérkőzése során egy játékos eredményeivel vonható össze, tehát így az a játékos is teljesíti a minimum LSD dobásokra vonatkozó követelményt.
- ii. Ha csak három játékos van a csapatban, akkor a negyedik játékos LSD száma, egyenlő arányban megoszlik a többi három játékos között.
- iii. Ha egy játékos nem tudja befejezni a versenyt, és még nem teljesítette a kötelező LSD számát, akkor 199.6 cm-t kell beírni a hivatalos jegyzőkönyvbe.

Minimum követelmény 1 játékosra: (minimum 3 játékosnak a jégen kell lennie a dobásoknál)
2 kő: 1 óramutató járásával megegyező irányú dobás; 1 óramutató járásával ellentétes irányú dobás.

Feladásra vonatkozó szabályok és iránymutatások

A csapat csak akkor adhatja fel a játékot, ha az adott csapat épp dobó csapat. Ha az end befejezése előtt adja fel a játékot, akkor az adott pillanatban lévő pozíciók alapján pontszám kerül meghatározásra a következő módon:

- i. ha mindkét csapatnak vannak még dobásra váró kövei, akkor X-et kell írni az eredményjelző táblára.
- ii. Ha az egyik csapat már minden kövét ledobta, akkor:
 - 1) ha az a csapat kapna pontot, amelyik már minden kövét eldobta, akkor X-et kell írni az eredményjelző táblára, hacsak az adott pont nem befolyásolja az eredményt (győzelmet/vereséget/továbbjutást/sorrendet).
 - 2) ha annak a csapatnak, amelyik még nem dobta el minden kövét, van pontot érő köve, akkor azokat a pontokat meg kell adni és az eredményjelző táblán fel kell tüntetni.
 - 3) Ha nincs pontot érő kő, akkor X-et kell írni az eredményjelző táblára.

Egyéb szabályok és iránymutatások:

- A kialakított programtól és időrendtől eltérő időpontban csak külön kérésre – különösen indokolt esetben és a két érintett csapat együttes, írásos beleegyezésével – a Szervező Bizottság hozzájárulásával lehet mérkőzést lejátszani. Időpont módosítással nem lehet élni a rájátszás mérkőzéseknél. Az eredetihez képest módosított időpontban lejátszandó mérkőzés költségét az időpont módosítást kérő csapatnak kell fedeznie.

- Meccs lemondás esetén a vétlen csapatot megilleti 75 perc gyakorlási idő. Kérjük a vétlen csapatot jelezze a Szervező Bizottságnak, hogy élnek-e a lehetőséggel vagy sem. A gyakorlási idő a meccs kezdésének időpontjában indul.
- **A bajnokság teljes ideje alatt a középvoal szabály érvényben van.**
- **Időkérés esetén az ellenfél csapat edzője is bemehet a jégre és kommunikálhat a csapatával.**
- Az endek közötti szünetet jelző idő lejártá előtt az adott end első követ eldobni nem engedélyezett. Az ezt követő 10mp áll a csapatok rendelkezésére, hogy elindítsák az adott end első követ, ezt követően a bírók elindítják az adott csapat gondolkozási idejét. Ugyanez vonatkozik a félidei szünetre is.
- **Alapszakaszban a melegítést követő LSD dobások előtt az edzőknek el kell hagyniuk a pályát és az ajtón túl, az üvegen keresztül követhetik az LSD dobások menetét!**
- Verseny teljes időintervallumában érvényes az MCSZ Seprű protokollja, a versenybírók a mérkőzéseket megelőzően ellenőrzéseket végezhetnek.
- Sportszerűtlen viselkedésért a versenybíró figyelmeztetést adhat, kiállíthat, a kirívóan sportszerűtlen csapatot ki is zárhatja a további versenyzésből. A sportszerűtlen viselkedés Etikai és Fegyelmi eljárást von maga után!