

2025. évi Vegyes-csapat Országos Bajnokság technikai összefoglaló



A nevezési határidőig (2025. február 7. 16:00 óra) 12 csapat jelezte indulási szándékát.

Az erőssorrend kialakítása az MCSZ Versenyszabályzatának 6§ 16. pontjának VCSOB rész alapján került kijelölésre.

Erőssorrend: 2025. február 10-i aktuális ranglista állás alapján

A1 FTC Hammer Time – 2024. évi VCSOB I. helyezett

A2 Team Kalocsai vagy y? (Team Kalocsai-van Dorp) – 2024. évi VCSOB II. helyezett

A3 Vasas Hasas – 2024. évi VCSOB III. helyezett

A4 Vasas Mix – 2024. évi VCSOB V. helyezett

A5 Vasas Hack'n'roll – 2024. évi VCSOB XI. helyezett

A6 SSC B Csapat – 180 pont

A7 SSC A Csapat – 150,3 pont

A8 Sárgányok – 140,3 pont

A9 KÖztünk Szólva – 104,4 pont

A10SSC C Csapat – 67,8 pont

A11 Vasas-PTSE Gyerkőcök – 34,4 pont

A12 Rolling Stones – 16,3 pont

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

Lebonyolítás:

Alapszakasz mérkőzések: 2025.03.21.-03.23 három 4 fős csoportban – Round-Robin

Group A:

A1: FTC Hammer Time

A2: SSC B Csapat

A3: SSC A Csapat

A4: Rolling Stones

Group B:

B1: Team Kalocsai vagy y?

B2: Vasas Hack'n'roll

B3: Sárgányok

B4: Vasas-PTSE Gyerkőcök

Group C:

C1: Vasas Hasas

C2: Vasas Mix

C3: KÖztünk Szólva

C4: SSC C Csapat

Rájátszás mérkőzések: 2025.03.29.-30.

Minden csoportból az első két helyezett csapat jut a rájátszásba.

A rájátszásba nem jutó csapatok számára helyosztó mérkőzések kerülnek megrendezésre.

Alapszakasz és helyosztó mérkőzések játékszabályai:

- Az időrendben a mérkőzések kezdésének az időpontja van feltüntetve.
- A csapatok rendelkezésére álló idő: 105 perc + a még elkezdett end befejezhető (futóóra).
- A mérkőzések 8 endig tartanak. (Amennyiben a 8. end megkezdésre kerül a futó óra lejártá előtt.)
- **Egy adott end elkezdettnek számít, ha az end első köve áthalad a dobó oldali tee line-on.**
- Az időrendben szereplő időpontok a mérkőzés kezdetének időpontjai. Az alapszakasz folyamán az első bemelegítés 20 perccel az időrendben szereplő időpont előtt kezdődik!
- Az alapszakasz során bemelegítést a sorsolásban elől álló csapatnak kell kezdeni.
- A mérkőzés előtt mindkét csapatnak 5-5 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 dobnia (1+1 perc).
- A mérkőzés során nem kerül sor félidei szünetre.
- Az endek között engedélyezett a játékosok és edzők között a kommunikáció.
- Endek közötti csapatok és edző közötti kommunikáció esetén az edző maximum 1 percet tartózkodhat a játéktéren belül. Az 1 perc túllépése esetén a versenybírók figyelmeztethetik a csapatokat; többszöri figyelmeztetés esetén a vétkes csapat elveszítheti az időkérését, vagy adott esetben a befejező kő dobásának jogát is.
- 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 5 endet lejátszania, még akkor is, ha a vesztesre álló csapatnak matematikai esélye sincs a győzelemre.
- Amennyiben egy csapatnak a 5. 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 vonatkozó szabályok:

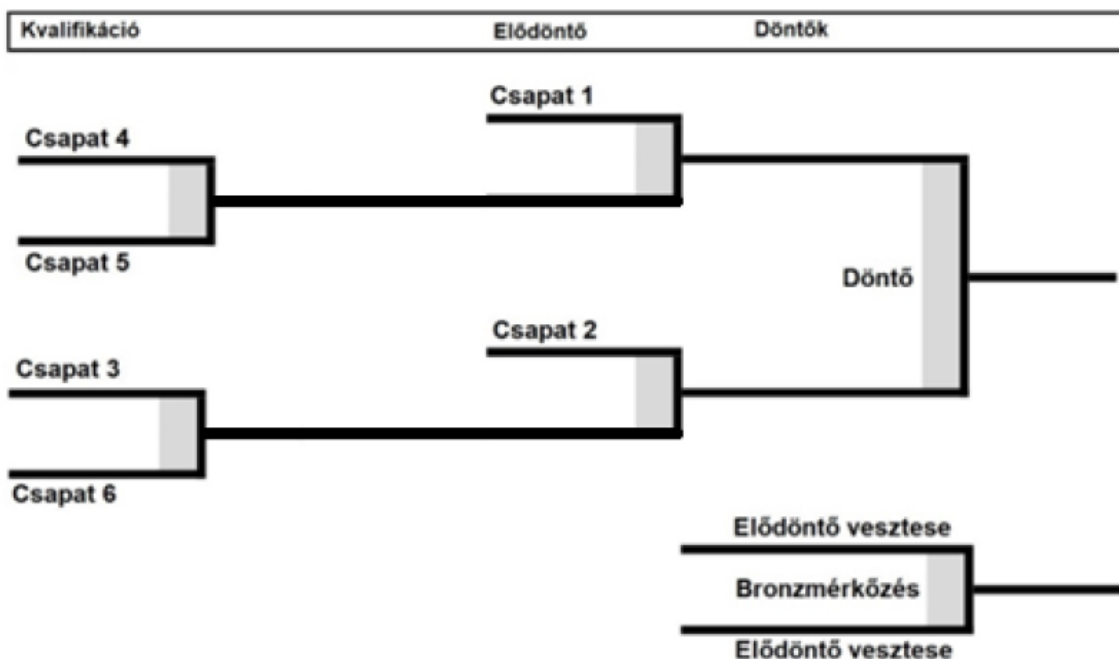
- A csapatok számára 30-30 perc gondolkodási idő áll rendelkezésre.
- Az endek között 1 perces szünetre kerül sor. A 4. end után 5 perces szünetre kerül sor, amely alatt a játékosok elhagyhatják a játékteret. A szünetben a pálya egyszeri „moppolására” kerül sor.
- A mérkőzések folyamán a félidőn kívüli 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 mérkőzések eredményét döntetlen esetén extra enddel kell eldönteni.
- A csapatoknak kötelező legalább 6 endet lejátszania, még akkor is, ha a vesztesre álló csapatnak matematikai esélye sincs a győzelemre.
- Amennyiben egy csapatnak a 6.-ik endet követően már nincs matematikai esélye a győzelem megszerzésére, a vesztesre álló csapatnak fel kell adni a mérkőzést.
- A versenyen a WCF által elfogadott seprűfejekkel lehet játszani, mindegyik más típus használata tilos.

A rájátszás kiegészítési díja 15.000 Ft, amit a rájátszás első mérkőzésének kezdete előtt az MCSZ számlájára utalással kötelesek a csapatok megfizetni.

Rájátszásba jutó csapatok rangsorolása:

- Csapat 1, Csapat 2, Csapat 3 – csoport elsők növekvő DSC sorrendben
- Csapat 4, Csapat 5, Csapat 6 – csoport másodikok növekvő DSC sorrendben

Rájátszás ágrajza:



A mérkőzéseken a kedvezményezettség és a kőszín kiválasztásának joga a következő WCF szabály szerint dől el:

- g) Olyan WCF rendezvényeken, ahol a körmérkőzéseket külön csoportba osztva játsszák, az alapszakasz utáni mérkőzéseken, az egyesített csoport rangsorolásban magasabban rangsorolt csapat döntheti el, hogy az első, vagy második melegítő csapat szeretne lenni, vagy megválaszthatja a kövek színét. A gyakorlás utáni két draw dobás (LSD) (minimum követelmény nélkül) –melyet két különböző játékos dob, a két különböző forgatási iránnyal– határozza meg, melyik csapat döntheti el, hogy az első end befejező követ szeretné-e eldobni.

Szervező Bizottsági döntés alapján a bajnoki cím elnyeréséhez 1 győzelem szükséges.

Helyosztók:

Helyosztó mérkőzéseken résztvevő csapatok rangsorolása:

- Csapat 7, Csapat 8, Csapat 9 – csoport harmadikak növekvő DSC sorrendben
- Csapat 10, Csapat 11, Csapat 12 – csoport negyedikek növekvő DSC sorrendben

A helyosztók során az V. helyért a Kvalifikációs mérkőzések vesztesei; a VII. helyért a Csapat 7-Csapat 8; a IX. helyért a Csapat 9-Csapat 10; a XI. helyért a Csapat 11-Csapat 12 fognak játszani.

A mérkőzéseken a kedvezményezettség és a kőszín kiválasztásának joga a következő WCF szabály szerint dől el:

- g) Olyan WCF rendezvényeken, ahol a körmérkőzéseket külön csoportba osztva játsszák, az alapszakasz utáni mérkőzéseken, az egyesített csoport rangsorolásban magasabban rangsorolt csapat döntheti el, hogy az első, vagy második melegítő csapat szeretne lenni, vagy megválaszthatja a kövek színét. A gyakorlás utáni két draw dobás (LSD) (minimum követelmény nélkül) –melyet két különböző játékos dob, a két különböző forgatási iránnyal– határozza meg, melyik csapat döntheti el, hogy az első end befejező követ szeretné-e eldobni.

Mérkőzést megelőző button dobás szabályai az alapszakasz alatt:

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 körmérkőzései 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)
1 kő, a csapatnak legalább 2 óramutató járásával megegyező, és 2 óramutató járásával ellentétes irányú követ kell dobni

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 követ ledobta, akkor:
 - 1) ha az a csapat kapna pontot, amelyik már minden követ 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 követ, 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 középvonal 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.
- **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!
- 2025. évi Vegyes-csapat OB versenykiírásnak megfelelően egységes felsőruházatnak érvényesül az is, ha az adott csapatban az azonos nemű játékosok szerepelnek ugyanolyan felsőruházatban!

Csapatnév	Játékosnév	Ranglista pontszám	Ranglista pontszám összesen
SSC B Csapat	Milanovic Alexandra	36,9	180
	Kéri Dávid	25,3	
	Kiss Anett	47,2	
	Kárpáti Árpád Álmos	70,6	
SSC A Csapat	Kiss Péter	25	150,3
	Flank-Tanító Dorottya	34,8	
	Flank Gyula	24,3	
	Pintér Zsuzsanna	66,2	
Sárgányok	Mercz Dóra	21,3	140,3
	Bardocz-Bencsik Mariann	3,7	
	Lendvay Tamás	65,1	
	Besnicz Péter	50,2	
Kóztünk Szólva	Nagy Tímea	9	104,4
	Tatár Lőrinc	81,2	
	Udvardi-Palancsa Dorottya	0	
	Kiss Zsolt	14,2	
SSC C csapat	Tüskéné Borszéki Erika	3,7	67,8
	Drum Zalán	23,4	
	Kiss Gyuláné	16,4	
	Varkoly Zoltán	24,3	
Vasas-PTSE Gyerkcöcök	Máté Fruzsina	7,4	34,4
	Bánkúti Gergely	0	
	Tószegi Boglárka	19,4	
	Rozgonyi Csaba	7,6	
Rolling Stones	Sárai Rita	2,9	16,3
	Beke Viktor	2,9	
	Sasadi Anikó	5,1	
	Barkóczi Péter	5,4	