

2025. évi Ifjúsági Országos Csapatbajnokság technikai összefoglaló



A nevezési határidőig (2025. március 14. 16:00 óra) 3 lány és 4 fiú csapat adta le nevezését.

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

Erőssorrend:

Lány erőssorrend:

Az utolsó befejezett Ifjúsági Országos Csapatbajnokság végeredményének sorrendjében:

A1 Team Orbán (VASAS SC) (Vasas Team Joó) – 2024. évi Ifi lány OCSB I. helyezett

A2 Team Curling Girls (VASAS) – 2024. évi Ifi lány OCSB II. helyezett

A3 Team Apple (VASAS) – 2024. évi Ifi lány OCSB III. helyezett

Fiú erőssorrend:

Új csapatok csökkenő csapat összpontszám sorrendben. Az új csapatok pontszámát a csapatok csapat ranglista pontszáma adja.

B1 Frozen Fradi – 0 pont; nevezési idő: 2025.03.10. 10:56

B2 FTC Icebreakers – 0 pont; nevezési idő: 2025.03.11. 11:04

B3 PTSE Ifik – 0 pont; nevezési idő: 2025.03.12. 9:52

B4 ÁjszGájsz – 0 pont; nevezési idő: 2025.03.14. 16:00

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

Lebonyolítás:

Alapszakasz:

2025. április 25-26. Round-Robin

Döntő és bronz mérkőzések:

Fiú csapatok:

2025. április 27.: Az alapszakasz során kialakult helyezések alapján, az első és második helyezett csapatok a döntő mérkőzésen; a harmadik és negyedik helyezett csapatok a bronz mérkőzésen küzdenek meg az érmes helyezésekért

Lány csapatok:

2025. április 27.: Az alapszakasz során kialakult helyezések alapján, a második és harmadik helyezett csapatok elődöntőt játszanak. Az elődöntő győztes csapata bejut a döntőbe, míg a vesztes csapat megszerzi a bajnokság harmadik helyét. Az alapszakasz győztes csapata automatikusan bejut a döntő mérkőzésre.

Játékszabályok:

- A csapatok rendelkezésére álló idő: 80 perc + a még elkezdett end befejezhető (futóóra)
- 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, míg a döntő és bronz mérkőzésen 15 perccel, az időrendben szereplő időpont előtt kezdődik!
- Az alapszakasz során bemelegítést a sorsolásban elől álló csapatnak kell kezdeni.
- A mérkőzéseken az endek száma: 6
- Minden 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 folyamán nincsen endek közötti szünet, illetve félidei szünet sincsen. Az edzők az endek között – a játék hosszas feltartása nélkül – bemehetnek a játéktérre és kommunikálhatnak a csapatokkal.
- A mérkőzéseken mind a két csapat 2-2 alkalommal kérhet időt. Az időkérés a mérkőzés bármely szakaszában igénybe vehető.
- 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 4 endet lejátszania, még akkor is, ha a vesztesre álló csapatnak matematikai esélye sincs a győzelemre.
- 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 döntő és bronz mérkőzésre vonatkozó szabályok:

A WCF által rendezett körmérkőzések esetében (egy csoport), amelyek során minden csapat mindegyik másik csapattal játszik, a rájátszás során a kőszínek és az első endet befejező kő dobásának a joga az alábbiak szerint kerül eldöntésre:

- i. az a csapat, amelyik a jobb győzelem/vereség aránnyal rendelkezik, eldöntheti, hogy melyik színű kövekkel játszik és hogy az első end befejező követ szeretné-e dobni;
- ii. amennyiben a csapatok megegyező győzelem/vereség aránnyal rendelkeznek a magasabban rangsorolt csapat határozhatja meg, hogy melyik színű kövekkel játszik, vagy az első end befejező követ szeretné-e dobni;

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)
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:

- **Az Országos Bajnokság során a középvonal szabály nem lesz érvényben.**
- 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.

- **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 elveszíthet egy időkérést, vagy akár adott esetben a befejező kő dobásának jogát is.**
- Időkérés esetén a **travel time lejárta után** az ellenfél csapat edzője is bemehet a jégre és kommunikálhat a csapatával.
- **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!