

## **Ifjúsági világbajnoki kvalifikációs torna technikai összefoglaló**

### **"A CURLING SZELLEMISÉGE**

A curling az ügyesség és a hagyomány játéka. Öröm nézni egy jól kivitelezett dobást és jó érzés látni, ahogy a játékosok a curling igazi szellemiségéhez hűen a megőrzött tradíciók szem előtt tartása mellett lépnek pályára. A curling játékos célja a győzelem, de sosem az ellenfelek megalázása. Nem próbálja megzavarni az ellene játszókat, sem pedig meggátolni őket abban, hogy legjobb tudásuk szerint játszhassanak.

Az igazi curling játékos inkább elveszít egy mérkőzést mintsem, szabálytalanul nyerjen.

A játékosok tudatosan sosem szegik meg a szabályokat, és a hagyományokat sem hagyják figyelmen kívül. Amennyiben ilyen, nem szándékosan elkövetett szabálytalanságot észlelnek, azonnal jelzik azt az illetékesnek.

Habár a curling célja a résztvevők viszonylagos gyakorlottságának felmérése, a játék szellemisége megköveteli a résztvevőktől a barátságos, sportszerű és becsületes magatartást.

Ez a szellemiség kell, hogy áthassa a játék szabályainak alkalmazását és értelmezését, valamint vezérelje a résztvevőket a jégen, illetve azon kívül."

Az erőssorrend kialakításánál a 2021.10.01-i nevezési határidő miatt, a 2021.10.05-i állást tekintettük mérvadónak. Az irányadó ranglista a honlapon is megtekinthető.

A nevezési határidőig 1 lány és 2 fiú csapat jelezte indulási szándékát. A versenykiírás ide vonatkozó rendelkezése alapján a lebonyolítás a következő:

- 1 csapat esetén: A csapat automatikusan elnyeri a jogot a Világbajnokságra való indulásra.

**Ennek alapján, a Vasas SC Gírling csapata kvalifikálta magát a 2022. évi Ifjúsági Világbajnokság 'B' ligájába.**

- 2 csapat esetén: Best of 7 döntő mérkőzés, tehát az egyik csapat 4 győzelméig tartó párharc a két aspiráns között. Ennek a mérkőzésnek a győztese, utazhat a Világbajnokságra.

### **Erőssorrend a fiúknál:**

A1 – Team Tatár: 433,8 pont

A2 – Vasas SC Titánok: 26,7 pont

## További fontosabb szabályok:

**Pályára lépés feltétele a 2021. évi játékgengedély, melynek részét képezi a sportorvosi vizsgálat.**

- A Versenyszabályzat 6§ 14.6 pontja alapján, a WCF Versenyszabályai 6§ j) i. pont alkalmazása az MCSz által szervezett versenyeken a következő:  
A mérkőzések folyamán, a félidőn kívüli valamennyi szünetben is engedélyezett az edzővel, vagy cserejátékosal való kommunikáció, abban az esetben, ha a másik pályán nincs hack-ben tartózkodó játékos. Amennyiben van, úgy kötelező megvárni a kicsúszást.
- 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 csapat időkérése (amikor megáll a gondolkodási idő) akkor indul, amikor a csapat skipje jelezte az időkérést. Az időkérés magában foglalja az érkezési időt (travel time) és ezen felül 60 másodpercet. Az érkezési időt (travel time) minden verseny előtt a Vezető Versenybírónak kell meghatározni, amit **minden csapat megkap, függetlenül attól, hogy van-e edzőjük és az edző bemegey-e a játéktérre.**
- A pálya két végének elérhetősége miatt a travel time ideje az edzőhöz közelebbi oldalhoz 20 másodperc, a túlsó oldali házhoz 40 másodperc. **Ezt az időt is láthatóvá teszik a versenybírók!**
- **Fokozottan figyeljeteK a seprűfejeKet illető szabályokra is, melyek a WCF szabálykönyv C3/e,f,g pontjaiban találhatóK meg!**  
Összefoglalóan: Az adott játékos ugyanazon szabályosnak ítélt seprűfejjel játssza végig a mérkőzést, mint amivel elkezdte. (kivéve, ha a seprűfej cserejére a mérkőzés versenybírója engedélyt 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
- Az időrendben a mérkőzések kezdésének időpontjai vannak feltüntetve. A mérkőzéseket megelőzi, a mindkét csapat számára biztosított, 5+1 perc bemelegítés és 2-2 button dobás. Az első melegítő csapat pályára lépésének az ideje a mérkőzés kezdete előtt 20 perccel történik.
- Valamennyi mérkőzés előtt button dobásra kerül sor és ez dönti el az arra a mérkőzésre szóló kedvezményezettséget. (Az adott mérkőzések előtt bármely két különböző játékos elvégezheti a button dobásokat)
- A bemelegítést a sorsolásban elől álló csapatnak kell kezdenie
- Amennyiben egy csapatnak már nincs matematikai esélye a győzelem megszerzésére, a vesztesre álló csapatnak fel kell adni a mérkőzést.