

2021. évi Magyar Kupa technikai összefoglaló



A CURLING SZELLEMISSÉGE

„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.

Erőssorrend kijelölése a Versenyszabályzat 6§ 16. pontjának Magyar Kupa része alapján

1-2. hely: A 2021. évi Felnőtt Női- és Férfi Országos Bajnokságot megnyerő csapatok.

1: Vasas Team Szentannai (Vasas Nők, női bajnok) – 327,3 pont

2: FTC Dream Team (férfi bajnok) – 262 pont

2020. évi Magyar Kupa eredménye alapján:

3: Team Tatár

4: FTC Girl Jam

5: SSC Nők

6: FTC Jaguár

7: UTE Team Palanca

8: UTE Four Four

9: SSC Férfiak

10: Rolling Stones

11: United Leads

Ranglista pontszám alapján:

12: Vasas SC Titánok – 26,7 pont

13: Vasas Ice Ladies – 18,2 pont

14: G-Force – 0 pont (2-nél több változás)

A versenyen a pályára lépés feltétele a 2021. évi játékgengedély, melynek részét képezi a sportorvosi vizsgálat.

Csak a WCF szabályai szerint érvényben lévő seprűfej típusok használhatók a verseny teljes időtartamában.

Az MCSZ Versenyszabályzatának 6§ 14.2 pontja értelmében a Magyar Kupa mérkőzésein engedélyezett 3 fővel az adott mérkőzés lejátsszása.

Amennyiben egy csapatnak már nincs matematikai esélye a győzelem megszerzésére, a vesztesre álló csapatnak fel kell adni a mérkőzést.

Teljes jégkarbantartásra az adott nap második időszáját követően kerül sor!

Alapszakasz és a négyes döntő kivételével a helyosztó mérkőzések:

- A mérkőzések maximum 8 endből állnak.
- A mérkőzések játék ideje 105 perc, futóórával. Amennyiben a 105 perc alatt nem sikerül teljesen befejezni a mérkőzést (8 end), a 105. perc végét jelző hang megszólalása után az éppen zajló endet le lehet játszani, majd a mérkőzés véget ér. Amennyiben a játékidő, vagy a 8 end után egyenlő az állás, extra enddel kell eldönteni a mérkőzést. Amennyiben az extra end pont nélkül végződik, ebben az esetben az extra endet kalapács nélkül lejátszó csapat nyeri a mérkőzést.
- Minden mérkőzés alatt mind a két csapat 1-1 perces időkerési szünetet vehet igénybe.
- A csapat időkerése (amikor megáll a futó óra) akkor indul, amikor a csapat skipje jelezte az időkerést. Az időkerés magában foglalja az érkezési időt (travel time) és ezen felül 60 másodpercet. Az érkezési időt minden csapat megkapja, függetlenül attól, hogy van-e edzőjük és az edző bemegy-e a játéktérre
- A travel time-t nem kell láthatóvá tenni senki számára. A pálya két végének elérhetősége miatt a travel time ideje az edzőhöz közelebbi oldalhoz 20 másodperc, függően a megközelíthetőségtől. A túlsó oldali házhoz a travel time 40 másodperc.
- Kedvezményezettség rendje:
 - A mérkőzések kedvezményezettsége, az adott mérkőzést megelőző mérkőzés végén dobott button dobásokkal dőlnek el. Az alábbi mérkőzések kivételt képeznek:
 - **Az 'A' ág első mérkőzései során sorsolással dől el a kedvezményezettség a csapatok között.**
 - **Később a versenybe csatlakozó kiemelt csapatok első mérkőzései esetén, a kiemelt csapatokat illeti meg a kedvezményezettség**
- A mérkőzés befejezése után minden csapatból 2 játékosnak kell button-t dobnia. A button dobásokat a felül lévő csapatnak kell kezdenie. A button dobást dobó játékosokat a verseny során tetszőlegesen választhatja ki minden mérkőzésre a csapat. Lehet ugyanaz is, de lehet változtatni is az előző mérkőzésekhez képest.
- A mérkőzések előtt bemelegítésképpen a játékosok kicsúszásokat végezhetnek kő elengedése nélkül.
- A mérkőzések futó órája a mérkőzés kezdetére kiírt időpontban indul el, függetlenül attól, hogy a pályán lévő játékosok készen állnak-e a mérkőzésre, vagy bemelegítő kicsúszásokat végeznek-e.
- Amennyiben az egyik csapat játékosai késnek a mérkőzésről, akkor nem indul el a futóóra és a wcf szabályai az irányadóak.

Négyes döntő

- A mérkőzések 8 endből állnak, mindkét csapatnak 30-30 perc gondolkodási idő áll a rendelkezésére.

- Ha 8 end után egyenlő az állás, extra enddel kell eldönteni a mérkőzést. Amennyiben az extra end pont nélkül végződik, ebben az esetben az extra endet kalapács nélkül lejátszó csapat nyeri a mérkőzést.
- Valamennyi mérkőzés előtt button dobással kell eldönteni a kedvezményezettséget. A melegítést és a button dobást a felül lévő csapat kezdi.
- Az első melegítés a mérkőzés kezdetétől számított 15 perccel előbb kezdődik.
- Csapatonként: 1 perc hűtés és 5 perc melegítési idő áll rendelkezésre a button dobás előtt.
- A négyes döntőben a button dobást dobó játékosokat tetszőlegesen választhatja ki minden mérkőzésre a csapat. Lehet ugyanaz is, de lehet változtatni is az előző mérkőzéshez képest.
- 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 cserejátékosokkal 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 félidői 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 Versenybíróknak kell meghatározni, amit minden csapat megkap, függetlenül attól, hogy van-e edzőjük és az edző bemegy-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!

Amennyiben egy csapat valamely mérkőzésén nem áll ki, esetleg visszalép és döntését nem tudja hivatalosan indokolni, úgy ez a lépés 15.000 Ft-os befizetési kötelezettséget von maga után!

A járványügyi helyzetre való tekintettel, egymás és a magunk biztonsága érdekében, aki bármilyen tünetet tapasztal magán, kérjük maradjon távol a Kupa további szakaszától.

Vigyázzunk egymásra!