

2022. évi Magyar Kupa technikai összefoglaló



A nevezési határidőig (2022. szeptember 9. 20:00 óra) 10 csapat jelezte indulási szándékát. (2022. szeptember 6. ranglista az irányadó)

Erőssorrend kijelölése a Versenyszabályzat 6§ 16. pontjának Magyar Kupa része alapján. Ugyanannak a csapatnak minősül az MCSZ Versenyszabályzatának 2§ 17.1-es pontja szerintiék.

1-2. hely: A 2022. évi Felnőtt Női- és Férfi Országos Bajnokságot megnyerő csapatok.

1: FTC Girl Jam (női bajnok) – 349,9 pont

2: Team Czermann (UTE Férfi I. férfi bajnok, ugyanannak a csapatnak minősül) – 322,3 pont

2021. évi Magyar Kupa eredménye alapján:

3: SSC Nők (8. hely)

4: FTC Jaguars (9. hely)

5: UTE United Leads (10. hely)

6: SSC Férfiak (11. hely)

Ranglista pontszám alapján:

7: FTC Fatherrock – 176,9 pont *(2021. évi Magyar Kupán induló csapathoz képest nem minősül ugyanannak a csapatnak, de az utolsó befejezett Országos Csapatbajnoksághoz képest ugyanannak a csapatnak minősül, ezért a csapatranglista pontszám az irányadó)*

8: Vasas G-Force – 151,4 pont *(2021. évi Magyar Kupán induló csapathoz képest nem minősül ugyanannak a csapatnak, de az utolsó befejezett Országos Csapatbajnoksághoz képest ugyanannak a csapatnak minősül, ezért a csapatranglista pontszám az irányadó)*

9: Vasas FFI Senior – 8,9 pont *(új csapat a Magyar kupában, de az utolsó befejezett versenyükhöz képest ugyanannak a csapatnak minősül, ezért a csapatranglista pontszám az irányadó)*

10: UTE Four Four – 0,0 pont *(új csapat)*

Lebonyolítás:

A versenyt a négyes döntőig úgynevezett „Tripla KO” rendszerben rendezzük.

- Október 7-9 – I. hétvége
- Október 28-31 – II. hétvége

Pályára lépés feltétele a 2022. évi játékedvény, melynek részét képezi a sportorvosi vizsgálat.

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

Amennyiben egy csapatnak már nincs matematikai esélye a győzelem megszerzésére, a vesztesre álló csapatnak fel kell adni a mérkőzést. A mérkőzéseket a 6. end lejátszása után lehet legkorábban feladni.

Teljes jégkarbantartásra az adott nap minden második időszávját követően sor kerül!

Alapszakasz (TKO):

- A mérkőzések futóórája a mérkőzés kezdetére kiírt időpontban indul el. A játékosok a kiírt időpont előtt 5 perccel mehetnek jégre.
- A mérkőzések előtt bemelegítésképpen a játékosok kicsúszásokat végezhetnek kő elengedése nélkül.
- A mérkőzések játékidője 105 perc, futóórával. Amennyiben a 105 perc alatt nem sikerül teljesen befejezni a mérkőzést, a 105. perc végét jelző hang megszólalása után az éppen zajló endet le lehet játszani, majd a mérkőzés véget ér.
- A negyedik endet követően 5 perces szünetre kerül sor. (a futóóra megáll)
- Minden mérkőzés alatt mind a két csapat 1-1 perces időkerési szünetet vehet igénybe. A csapat időkerése akkor indul, amikor a csapat jelezte az időkerést, ami magában foglalja az érkezési időt (travel time) és ezen felül 60 másodpercet. Az érkezési időt (travel time) **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 házhoz 20 másodperc, a túlsó oldali házhoz a 40 másodperc.
- Amennyiben a játékidő lejárt, 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.
- **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 mérkőzés kezdete előtt a button dobó játékosokat is fel kell tüntetni a meccslapon. A button dobásoknál a mérkőzést befejező teljes csapat (maximum 4 fő) a pályán lehet.**

Négyes döntő

- **Az időrendben szereplő időpontok a mérkőzés kezdetének időpontjai. Az első melegítés 15 perccel az időrendben szereplő időpont előtt kezdődik. Csapatonként 1 perc hűtés és 5 perc melegítési idő áll rendelkezésre a button dobások előtt.**

- **A négyes döntőben a kedvezményezettség eldöntésének a rendje: Az elődöntők esetében a magasabb rangsorolású ágon bejutott csapat választhat melegítést, vagy kőszínt. A döntő / bronz mérkőzés esetén, amennyiben két ugyanazon ágról kvalifikált csapat játszik egymás ellen, akkor az elődöntőben alacsonyabb button eredményt elérő csapat választhat melegítést, vagy kőszínt.**
- 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 negyedik endet követően 5 perces szünetre kerül sor.
- **A négyes döntőben mindkét csapatnak 30-30 perc „thinking time” játékidő áll rendelkezésre a 8 end lejátszásához.**
- 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.
- Az időkérés és travel time szabályok megegyeznek az alapszakasznál leírtakkal.
- 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.

Fokozottan figyeljete a seprűfejeket illető szabályokra is, melyek a WCF szabálykönyv C3/e,f,g pontjaiban található meg!

Összefoglalóan: Az adott játékos ugyanazon seprűfejjel játssza végig a mérkőzést, mint amivel elkezdte. (kivéve, ha a seprűfej cseréjére a mérkőzés versenybírója engedélyt nem 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 kezdték.

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!