

2023. évi Ifjúsági Országos Csapatbajnokság technikai összefoglaló



A nevezési határidőig (2023. március 3. 20:00 óra) 3 lány és 3 fiú csapat adta le nevezését.

Az MCSZ Versenyszabályzatának 6§ 16. pontja alapján az Ifjúsági OCSB erőssorrendjének kialakítása a következő:

- az utolsó befejezett Ifjúsági OCSB végeredményének sorrendjében
- új csapatok csökkenő csapat összpontszám sorrendben. Az új csapatok pontszámát a csapatok csapat ranglista pontszáma adja.

Erőssorrend: 2023. február 20-i aktuális ranglista állás alapján

Lány erőssorrend:

1. Vasas Team Joó (Vasas Girling) – 2022. évi Ifi lány OCSB I. helyezett (257,2 pont)
2. Vasas Team Apple – 0 pont (nevezés: március 02. 10:56)
3. Curling Girls – 0 pont (nevezés: március 03. 11:41)

Fiú erőssorrend:

1. Team Tatár – 2022. évi Ifi fiú OCSB I. helyezett (51,2 pont)
2. SSC Vulptices – 2022. évi Ifi fiú OCSB IV. helyezett (20,1 pont)
3. PTSE Titánok – 98,1 pont

Lebonyolítás:

Alapszakasz: dupla Round-Robin

- **2023. április 15-16.:** Alapszakasz –dupla Round Robin kör, melybe minden mérkőzés eredménye beleszámít.

Döntő mérkőzések:

- **2023. április 16-án** A döntőbe az alapszakasz első és második helyezett csapata kvalifikál. A döntőbe nem kvalifikáló csapatok szerzik meg a bajnokság harmadik helyét.

Pályára lépés feltétele a 2023. évi játékedvény, melynek részét képezi a sportorvosi vizsgálat.

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.

Az adott szakaszban számításba vett button dobások közül a legrosszabb eredmény nem számít bele az átlagba.

Az időrendben szereplő időpontok a mérkőzés kezdetének időpontjai. Az alapszakasz folyamán az első bemelegítés 20 perccel, míg a döntőkben 15 perccel, az időrendben szereplő időpont előtt kezdődik!

A kétfordulós Round Robin lebonyolítás miatt, a döntő mérkőzések során az alábbi WCF szabályok az irányadóak:

- i. A jobb győzelem-vereség mutatóval rendelkező csapat dönthet a köszínről, valamint, hogy első vagy második követ dob az első endben.
- ii. Ha két csapat ugyanolyan győzelem-vereség mutatóval rendelkezik, de az egyik csapat megnyerte mindkét egymás elleni alapszakasz mérkőzést, akkor ez a csapat dönthet a köszínről, valamint, hogy első vagy második követ dob az első endben.
- iii. Ha két csapat ugyanolyan győzelem-vereség mutatóval rendelkezik, de mindkét csapat nyert egy-egy mérkőzést az alapszakaszban, az egymás elleni mérkőzések során, akkor a kisebb DSC átlaggal rendelkező csapat dönthet a köszínről, vagy hogy első vagy második követ dob az első endben.

A pálya két végének elérhetősége miatt a travel time ideje az edzőhöz közelebbi házhoz 20 másodperc, a túlsó oldali házhoz a 40 másodperc.

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 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.

Verseny teljes időintervallumában érvényes az MCSZ Seprű protokollja, a versenybírók a mérkőzéseket megelőzően ellenőrzéseket végezhetnek.

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!