

## 2024. évi Vegyes-csapat Országos Bajnokság technikai összefoglaló



A nevezési határidőig (2023. december 29. 16:00 óra) 11 csapat jelezte indulási szándékát.

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

**Erőssorrend:** 2023. december 25-i aktuális ranglista állás alapján

1. FTC Hammer Time – 2023. évi VCSOB I. helyezett
2. Team Kalocsai-van Dorp (Team Tatár) – 2023. évi VCSOB II. helyezett
3. Vasas Mix – 2023. évi VCSOB III. helyezett
4. Vasas Hasas – 2023. évi VCSOB V. helyezett
5. FTC Osuma X – 2023. évi VCSOB VII. helyezett
6. Stone Cold Curlers – Tamás Sz.: 3,8, Szarvas K.: 106,3, Szarvas M.: 0, Tatár L.: 201,4 = **311,5 pont**
7. SSC – Ádám A.: 19,5, Flank Gy.: 42, Flank-Tanító D.: 27,7, Varkoly Z.: 34,4 = **123,6 pont**
8. Stone Ocean – Szurmay E.: 16,3, Ferenci B.: 34,6, Dencsó D.: 36,4, Trauttwein A.: 31 = **118,3 pont**
9. SSC Mix – Kiss P.: 15,9, Kiss A.: 20, Kárpáti Á.: 11,8, Pintér Zs.: 22,1 = **69,8 pont**
10. SSC Trió – Kéri D.: 13,8, Kiss Gy-né.: 8,4, Drum Z.: 6,1 = **28,3 pont**
11. Vasas Hack'n'roll – Apágyi-Fekete B.: 0, Benyó I.: 1, Kostyánszki J.: 3,8, Bognár P.: 1 = **5,8 pont**

**Pályára lépés feltétele a 2024. évi játékedély, melynek részét képezi a sportorvosi vizsgálat.**

### **Lebonyolítás:**

**Alapszakasz mérkőzések: 2024.02.09.-2024.02.11, 2024.02.22.-2024.02.23.,** 5 és 6 fős csoportokban – Round-Robin

#### **A csoport tagjai:**

A1: FTC Hammer Time  
A2: Vasas Hasas  
A3: FTC Osuma X  
A4: Stone Ocean  
A5: SSC Mix

#### **B csoport tagjai:**

B1: Team Kalocsai-van Dorp  
B2: Vasas Mix  
B3: Stone Cold Curlers  
B4: SSC  
B5: SSC Trió  
B6: Vasas Hack'n'roll

**Az alapszakasz kiegészítési díja 10.000 Ft, amit az első mérkőzés kezdete előtt az MCSZ számlájára utalással kötelesek a csapatok megfizetni.**

**Rájátszás: 2024. február 24.-26.**

Page System

Ezt követően helyosztó mérkőzésekre, bronz mérkőzésre és az egyik fél két győzelméig tartó döntő mérkőzésre kerül sor.

### **Játékszabályok:**

- Mindkét csapatnak 30-30 perc thinking time idő áll rendelkezésre a 8 end lejátszásához.
- Az időrendben szereplő időpontok a mérkőzés kezdetének időpontjai. Az alapszakasz folyamán az első bemelegítés 20 perccel, míg a rájátszásban 15/20 perccel, az időrendben szereplő időpont előtt kezdődik! (A rájátszásban, ahol nem kerül sor button dobásra az első bemelegítés az időrendben megjelölt mérkőzés kezdet előtt 15 perccel kezdődik.)
- Az alapszakasz során bemelegítést a sorsolásban elől álló csapatnak kell kezdeni.
- A 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).
- Az 4. end után 5 perces szünetre kerül sor, amely alatt a játékosok elhagyhatják a játékeret is. A szünetben a pálya egyszeri „moppolására” kerül sor.
- 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.
- 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 6 endet lejátszania, még akkor is, ha a vesztesre álló csapatnak matematikai esélye sincs a győzelemre.
- Amennyiben egy csapatnak a 6. endet követően már nincs matematikai esélye a győzelem megszerzésére, a vesztesre álló csapatnak fel kell adni a mérkőzést.
- 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 rájátszásra és a döntő mérkőzésekre vonatkozó szabályok:**

### **Page system:**

A Page System lebonyolításba a csoportok első és második helyezettjei jutnak tovább. Az első meccseken a két csoportelső (a1-b1) és a két csoportmásodik (a2-b2) játszanak egymás ellen.

A mérkőzéseken a kedvezményezettség és a kőszín kiválasztásának joga a következő WCF szabály szerint dől el:

Ahol a csapatok két csoportban játszanak, a kőszín, vagy a befejező kő dobásának joga az első endben az alábbiak szerint dől el:

- iii. Ha az elsőként vagy másodikként rangsorolt csapatok játszanak egymás ellen, a kisebb DSC átlaggal rendelkező csapat választhatja az első vagy második melegítést, vagy a kőszínt. LSD dobás dönti el (minimum követelmény nélkül), melyik csapaté a befejező kő dobásának joga az első endben.

A további mérkőzéseken a „felülről jövő” csapat, a 2-3 mérkőzésen az A csoport 1. – B csoport 1. mérkőzés vesztese; a döntő mérkőzésen az egyenes ágon bejutó csapat; a bronz mérkőzésen a 2-3 mérkőzés vesztese határozhatja meg, hogy melyik színű kövekkel játszik, vagy az első end befejező követ szeretné-e dobni; (kalapáccsal, az első melegítés jár).

**A döntő mérkőzések** során a második és harmadik döntő mérkőzésen az előző mérkőzés győztes csapata határozhatja meg, hogy melyik színű kövekkel játszik és az első end befejező követ szeretné-e dobni; (kalapáccsal, az első melegítés jár).

**A rájátszás kiegészítési díja 15.000 Ft, amit a rájátszás első mérkőzésének kezdete előtt az MCSZ számlájára utalással kötelesek a csapatok megfizetni.**

### **Helyosztók:**

A helyosztók során az V. helyért az a3-b3; a VII. helyért az a4-b4; a IX. helyért az a5-b5 csapatok fognak megküzdeni. A mérkőzéseken a kedvezményezettség és a kőszín kiválasztásának joga a következő WCF szabály szerint dől el:

Ahol a csapatok két csoportban játszanak, a kőszín, vagy a befejező kő dobásának joga az első endben az alábbiak szerint dől el:

- iii. Ha az elsőként és másodikként rangsorolt csapatok játszanak egymás ellen, a kisebb DSC átlaggal rendelkező csapat választhatja az első vagy második melegítést, vagy a kőszínt. LSD dobás dönti el (minimum követelmény nélkül), melyik csapaté a befejező kő dobásának joga az első endben.

A B csoport VI. helyezett csapata a Vegyes-csapat Országos Bajnokság XI. helyét szerzi meg.

### **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)  
**2 kő: 1 óramutató járásával megegyező irányú dobás; 1 óramutató járásával ellentétes irányú dobás.**

### **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 kövét ledobta, akkor:
  - 1) ha az a csapat kapna pontot, amelyik már minden kövét 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 kövét, 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:**

- 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.
- **A bajnokság teljes ideje alatt a középvoal szabály érvényben van.**
- **Időkérés esetén az ellenfél csapat edzője is bemehet a jégre és kommunikálhat a csapatával.**

- Az endek közötti szünetet jelző idő lejárt 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.
- **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!
- 2024. évi Vegyes-csapat OB versenykiírásnak megfelelően egységes felsőruházatnak érvényesül az is, ha az adott csapatban az azonos nemű játékosok szerepelnek ugyanolyan felsőruházatban!