

2025. évi Magyar Kupa technikai összefoglaló



A nevezési határidőig (2024. október 4. 16:00 óra) 8 csapat jelezte indulási szándékát. (2024. október 8. 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.

Erőssorrend: 2024. október 8.-i aktuális ranglista állás alapján

2024. Női- és Férfi Országos Csapatbajnokság alapján:

A1: Vasas G-Force – 2024. évi OCSB I. helyezett

2024. évi Magyar Kupa eredménye alapján:

A2: FTC Jaguár – 2024. évi Magyar Kupa II. hely

A3: PTSE Men (UTE team Czermann) – 2024. évi Magyar Kupa III. hely

A4: B Terv – 2024. évi Magyar Kupa VIII. hely

Ranglista pontszám alapján:

A5: FTC Fatherrock – 66,2 pont

A6: UTE United Leads – 65,4 pont

A7: FTC Girl Jam – 27,1 pont

A8: Pintér Team – 0,0 pont (új csapat)

Lebonyolítás:

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

- november 2-3 – I. hétvége
- november 9-10 – II. hétvége

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

Játékszabályok:

- Az időrendben a mérkőzések kezdésének az időpontja van feltüntetve.
- A mérkőzések 8 endből állnak.

- 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.
- 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 mérkőzéseken mind a két csapat 1-1 alkalommal kérhet időt. Az időkérés a mérkőzés bármely szakaszában igénybe vehető.
- A pálya két végének elérhetősége miatt a travel time ideje az edzőhöz közelebbi házhoz 20 másodperc, a túlsó oldali házhoz a 40 másodperc.
- Amennyiben egy csapatnak már nincs matematikai esélye a győzelem megszerzésére, a vesztesre álló csapatnak fel kell adni a mérkőzést.
- A versenyen a WCF által elfogadott seprűfejekkel lehet játszani, mindegyik más típus használata tilos.

Alapszakasz (TKO):

- A csapatok rendelkezésére álló idő: 105 perc + a még elkezdett end befejezhető (futóóra).
- **Egy adott end elkezdettnek számít, ha az end első köve áthalad a dobó oldali tee line-on.**
- 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 mérkőzés során nem kerül sor félidei szünetre.
- 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.

Final Four

- A négyes döntőben mindkét csapatnak 30-30 perc „thinking time” játékidő áll rendelkezésre a 8 end lejátszásához.

- 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 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 rájátszásra, döntő és helyosztó mérkőzésekre vonatkozó szabályok:

A rájátszás során a magasabb rangsorolású ágon bejutott csapat választhat hogy melyik színű kövekkel játszik és az első end befejező követ szeretné-e dobni; (kalapáccsal, az első melegítés jár).

A döntő / bronz mérkőzés esetén, amennyiben két ugyanazon ágról kvalifikált csapat játszik egymás ellen, akkor az elődöntőben alacsonyabb button eredményt elérő csapat választhat hogy melyik színű kövekkel játszik és az első end befejező követ szeretné-e dobni; (kalapáccsal, az első melegítés jár).

A helyosztó mérkőzések esetén, az előző mérkőzésen alacsonyabb button eredményt elérő csapat választhat hogy melyik színű kövekkel játszik és az első end befejező követ szeretné-e dobni; (kalapáccsal, az első melegítés jár).

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:

- ha mindkét csapatnak vannak még dobásra váró kövei, akkor X-et kell írni az eredményjelző táblára.
- Ha az egyik csapat már minden követ ledobta, akkor:
 - 1) ha az a csapat kapna pontot, amelyik már minden követ 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 követ, 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:

- Mérkőzés 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 mérkőzés kezdésének időpontjában indul.

- A rájátszás során 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.
- 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!
- **A versenykiírást pontosítva: Kérjük, hogy amennyiben egy csapat valamely rájátszás vagy helyosztó mérkőzésén sérülés vagy betegség miatt nem tud pályára lépni, a csapatok/játékosok 5 munkanapon belül juttassák el a Szervező Bizottságnak a sérülésről vagy betegségről szóló orvosi igazolást digitális formában. Ha az igazolás a megadott határidőn belül nem érkezik meg, a csapatnak 15.000 forintos befizetési kötelezettsége keletkezik a Magyar Curling Szövetség felé.**