

MAGYAR CURLING SZÖVETSÉG

FLOOR CURLING VERSENYSZABÁLYZAT

(Magyar nyelvű fordítás)



Forrás: World Floor Curling angol nyelvű szabálykönyve

2023. október

Tartalomjegyzék

World Floor Curling™ Hivatalos Versenyszabályzatának alkalmazása:	3
1. Általános.....	3
2. Résztvevők és résztvevő csapatok.....	3
3 Egyenruha/felszerelés.....	4
4. Mérkőzés előtti gyakorlás	5
5. Mérkőzések hossza.....	5
6. A játékidő mérése	5
7. Időkérés/Technikai idő kérés.....	6
8. Kövek kijelölése / Last Stone Draw	6
9. Csapatok rangsorolása / Draw Shot Challenge (DSC)	7
10. Játékvezetők	7

World Floor Curling™ Hivatalos Versenyszabályzatának alkalmazása:

1. A jelen World Floor Curling™ Hivatalos Versenyszabályzat minden olyan versenyre vonatkoznak, amelyet egy illetékes Floor Curling irányító testület szervez. Úgy kell tekinteni, hogy van egy kísérő dokumentum, a World Floor Curling™ Játékszabályok (World Floor Curling™ Rules Of Play), amelyet a World Floor Curling™ Hivatalos Versenyszabályzattal együtt, azok összességében kell figyelembe venni.
2. Ha különleges szabályok vannak érvényben és azok minden résztvevő számára egyértelműen hozzáférhetőek, akkor azok elsőbbséget élveznek a World Floor Curling™ Hivatalos Versenyszabályzattal szemben, és a verseny kezdete előtt közölni kell őket.
3. Ha egy adott versenyre versenyzői útmutatót adnak ki, az útmutató a verseny szabályainak szerves részét képezi, és a szabályok részeként alkalmazható.
4. Ezek a szabályok a sport minden formájára vonatkoznak, beleértve, de nem kizárólagosan, az ép és a kerekesszékes játékot is. Ha a szabályok bármilyen módosítása vagy kiegészítése alkalmazandó, akkor azt külön kell leírni.

1. Általános

- a. A World Floor Curling™ eseményein a World Floor Curling™ Hivatalos Játékszabályok vannak érvényben a verseny teljes ideje alatt. Ha bármilyen módosítás lép életbe, az a verseny megkezdését megelőzően ismertetésre kerül.
- b. Egy résztvevőt vagy csapatot kizárhat a versenyből, a sportági és/vagy a versenyt rendező nemzeti szervezet, ha a versenyző vagy csapat jelenléte kárt okozna a rendezvénynek, vagy veszélyeztetné más sportolókat, illetve résztvevők biztonságát.
- c. A versenyek dátuma és a hozzá tartozó események időrendjét a nemzeti szövetség és a helyi Szervező Bizottság szabja meg a sportág irányító testületével együtt.
- d. A hivatalos eseményeken tilos a dohányzás vagy elektromos cigaretta használata. A résztvevőknek be kell tartaniuk a World Anti-Doping Agency (WADA) által közzétett minden doppingellenes szabályt és eljárást. E szabályok be nem tartása azonnali versenyből való eltávolítást von maga után, és a sportági és/vagy nemzeti szövetség felülvizsgálatára és szankciójára lesz szükség.
- e. A verseny játékterének méreteit érintő bármilyen eltérést előzetesen jóvá kell hagynia az irányító testületnek.

2. Résztvevők és résztvevő csapatok

- a. A résztvevőknek és/vagy csapatoknak, amelyek egy hivatalosan jóváhagyott eseményen vesznek részt, vagy előzetesen engedélyezték a részvételüket a World Floor Curling™ irányító testületénél történő regisztrációval a WorldFloorCurling.org weboldalon keresztül, vagy elfogadott egy elismert irányító testület kijelölése alapján.
- b. Ha egy előzetesen jóváhagyott résztvevő vagy csapat nem tud vagy nem akar részt venni a versenyen, az eseményt felügyelő irányító testület jóváhagyásával egy másik résztvevő vagy csapat is részt vehet a versenyen. Bármilyen változást/kiegészítést a Csapatértekezlet végéig be kell jelenteni és jóváhagyni a verseny első mérkőzése előtt.
- c. A World Floor Curling™ által jóváhagyott versenyen minden résztvevőnek jóhiszeműnek és jó viszonyban kell lennie a World Floor Curling.org és a szövetségeit vagy szervezeteit illetően.

- d. Az eseményeken való részvételhez bizonyos korhatár szükséges lehet, ezek az időpontok a versenyt megelőzően meghatározásra kerülnek. Ilyen esetben, az életkor meghatározásának időpontja az eseményt megelőző év június 30. napja.
- e. Ahhoz, hogy a résztvevő bármely jóváhagyott eseményen hivatalos stábtagnak lehessen, be kell töltenie a 16. életévét.
- f. Amennyiben a rendezvényt megelőzően Csapatértekezletet szerveznek, egy résztvevőnek és egy hivatalos stábtagnak (ha regisztráltak) jelen kell lennie a Csapatértekezleten. Az esemény Vezető Tisztségviselőjének előzetes jóváhagyása nélkül történő távolmaradás a résztvevő és/vagy a csapat számára az utolsó kő dobás jogának elvesztését vonja maga után az első mérkőzésen.
- g. Az alapszakasz utáni játékban részt vevő résztvevők és/vagy csapatok esetében a résztvevőknek és egy hivatalos stábtagnak (amennyiben regisztráltak) részt kell vennie a rájátszás értekezleten, különben a résztvevő/csapat elveszíti azokat a választási lehetőségeket, amelyekre alap esetben jogosult lett volna.
- h. A verseny kezdete előtt, lehetőleg a Csapatértekezleten, a Vezető Tisztségviselőnek be kell nyújtani a hivatalos csapatsorrendet, amely felsorolja a résztvevőket és a stábtagnak. Ezt a felállást használják a verseny során, és 15 perccel a verseny bármely mérkőzésének kezdete előtt meg kell erősíteni. Ha a csapatok felállításában bármilyen változtatásra van szükség, a változtatást a mérkőzés megkezdése előtt kell jóváhagyásra benyújtani a Vezető Tisztségviselőnek.
- i. A mérkőzés alatt a csapat felállításában bekövetkező bármilyen változást jelenteni kell a mérkőzést vezető bírónak, és azt a Vezető Tisztségviselővel konzultálva jóvá kell hagyni, mielőtt az egyén belépne a mérkőzésbe.
- j. A mérkőzés ideje alatt, az edzőnek, a cserejátékosnak, és minden más hivatalos stábtagnak tilos kommunikálni a pályán lévő játékosokkal, kivéve az erre meghatározott szüneteket, vagy időkérést. A szabály vonatkozik minden szóbeli, vizuális (nem verbális), írott, és elektronikus kommunikációra. Minden időkérsnek a pályán lévő játékostól kell érkeznie.
- k. A mérkőzés alatt az edzők vagy a cserejátékosok számára kijelölt területekről nem lehet engedély nélküli kommunikációt vagy közvetítést folytatni olyan személyek felé, akik nem a kijelölt területen ülnek. Bárki, aki az edzői padon ül, nem nézheti vagy hallgathatja a közvetítést. Aki ez ellen a szabály ellen vét, az a személy eltávolításra kerül az edzői padtól.
- l. Az azonosíthatóság érdekében, az esemény színvonalától függően, a résztvevőket és/vagy csapatokat a nemzeti egyesületükkel/szövetségükkel és egy olyan csapatnévvel kell azonosítani, amely a résztvevőt vagy a csapat vezetői szerepét betöltő személyt jellemzi.

3 Egyenruha/felszerelés

- a. A játéktéren minden résztvevőnek/csapattagnak és stábtagnak, kötelező egységes ruházatot és megfelelő cipőt hordania játék és edzés közben is.
- b. Lehetőség szerint két különböző színű egyenruhát kell biztosítani a versenyeken, az egyik sötétebb, a másik világosabb (elsősorban fehér vagy sárga), hogy felcserélhetők legyenek, annak érdekében, hogy a kijelölt markolathoz -sötét vagy világos- igazodjon.
- c. Az egyenruhákon csak egy tényleges név, egy egyedi szám és egyesületi/szövetségi logó lehet, nyomtatott vagy utólag rögzített formában. A reklámozás megengedett a

résztevő egyenruháján, de csak az irányító testület által közzétett és rendszeresen frissített irányelvek alapján. Bizonyos eseményeken, a nemzeti vagy nemzetközi szinten érvényben lévő szponzori korlátozások meghatározhatják a játékos egyenruháján lévő reklámokat, ami a szponzorációs tartalmak eltávolítását vagy letakarását tehetik szükségessé.

- d. Az egyenruhán található minden olyan tartalom, amelyet a Vezető Tisztségviselő saját belátása szerint úgy ítél meg, hogy elfogadhatatlan vagy játékra alkalmatlan, használatát megtilthatja és felszólíthat az eltávolításra vagy kicserélésre.
- e. A versenyeken használt minden játékfelszerelésnek meg kell felelnie a World Floor Curling™ irányító testületének előírásainak, ezek a worldfloorcurling.org oldalon kerülnek közzétételre. A résztvevők és/vagy csapatok által a játékban vagy versenyen használt, nem jóváhagyott vagy nem megfelelő felszereléseket az alábbiak szerint kizárják:
 - i. Versenyen elkövetett első szabálysértés – a résztvevőt kizárják a versenyből és elveszíti a játékot, amelyben éppen játszik vagy amelyet éppen befejezett.
 - ii. Második szabálysértés ugyanazon vagy egy későbbi verseny során – a résztvevőt kizárják a versenyből, és az eset bekövetkezésétől számított 12 hónapra eltiltják a versenyzéstől.

4. Mérkőzés előtti gyakorlás

- a. Mérkőzés előtt mindkét csapatnak 3 perc áll rendelkezésre a megadott játéktéren. Ha a kalapács az első endben pénzfeldobással kerül eldöntésre, akkor az a csapat melegít először az első endben, amelyik a kalapáccsal rendelkezik. Minden más esetben az a résztvevő/csapat melegít először, amelyik a sötétebb színű kővel dob, a világosabb színű követ dobó csapat melegít másodjára.
- b. A bemelegítés kezdő időpontja a Csapatértekezleten kerül bejelentésre az összes mérkőzésre vonatkozóan általános, vagy round-robin lebonyolítás esetén is. A bemelegítés időpontja a rájátszás mérkőzésekre a Rájátszás értekezleten kerül bejelentésre.
- c. Bármilyen rájátszás mérkőzésen amikor az Első End Befejező Kő dobásának joga (kalapács) előre el lett döntve, akkor az utolsó követ dobó csapat melegít először.

5. Mérkőzések hossza

- a. A lejátszandó endek számát minden mérkőzésre vonatkozóan a Szervező Bizottság dönti el, lehet 6, 8 vagy 10 end-es egy mérkőzés. Extra enddel kell eldönteni a mérkőzés eredményét, ha az összes end lejátszása után is döntetlen a mérkőzés.
- b. Legalább 5 endet kötelező lejátszani minden mérkőzés esetében, mielőtt egy résztvevő/csapat feladhatná a játékot (kivéve, ha, matematikailag nincs esélyük).

6. A játékidő mérése

- a. Minden játékosnak folyamatosan felkészülten kell várnia, hogy rá kerüljön a sor, hogy a játék jó ütemben folytatódhasson. Ha egy játékvezető jelen van a játék során, közbeléphet, ha a játék túl lassan halad, és saját belátása szerint határidőt szabhat a következő dobásának végrehajtására és egy új játékrész (end) kezdési idejére.

7. Időkérés/Technikai idő kérés

- a. Időkérés engedélyezett minden hivatalos eseményen, akár van időmérés, akár nincs.
- b. Egy csapat egyszer 60 másodpercnyi időt kérhet egy játék során, és egyszer 60 másodpercnyit minden extra end-ben.
- c. Csapat időkérések:
 - i. Csak a játéktéren tartózkodó résztvevő(k) által kérhető.
 - ii. Csak akkor kérhető, ha a csapatnál van a dobás joga.
 - iii. „T” kézjelzéssel jelzett.
 - iv. Akkor indul el, amikor a mérkőzés bírója elismeri azt.
 - v. Magában foglalhatja a Vezető Tisztségviselő által az esemény előtt meghatározott érkezési időt is.
 - vi. Csak egy személyt, edzőt vagy egy csere játékost -aki az előre meghatározott edzői területen tartózkodik- érinthet. Tolmács jelen lehet, ha szükséges. A játéktérre való belépés csak a Vezető Tisztségviselő által előre meghatározott útvonalon lehetséges.
- d. Technikai időkérés csak résztvevő/csapat által lehetséges, „X” kézjellel, hogy egy hivatalos személy döntését kérje, sérülés vagy egyéb körülmény miatt.

8. Kövek kijelölése / Last Stone Draw

- a. A körmérkőzések során elsőnek feltüntetett csapatok játszanak a piros markolatú kövekkel, míg a második helyen feltüntetett csapatok a kék markolatú kövekkel.
- b. A Last Stone Draw (LSD) mérést igénylő játékok esetén a csapatok bemelegítésének befejezésekor a csapat két különböző játékosa egy-egy követ, vagy egyéni játék esetén minden résztvevő két követ juttat a célterületre. Minden dobott kő megmérésre kerül, a szőnyeg közepétől a kő elejéig mért távolság, amit cm-ben mérnek, majd a követ kivesszük a játékból. Az eredmény feljegyzésre, majd összeadásra kerül, hogy a teljes LSD mérés cm-ben megadható legyen. Az a csapat, amelyiknek az összesített LSD távolsága alacsonyabb, az első end utolsó követ választhatja.
- c. Abban az esetben, ha egy kő takarja a célszőnyeg közepét, az eredmény 0 lesz. Ha egy kő nem érint a körök közül egyet sem vagy áthalad a célmatracon, játékon kívülre kerül, 62,30 cm lesz az eredmény.
- d. Ha az összesített LSD mérés alapján döntetlen az eredmény, akkor a legalacsonyabb egyéni pontszámmal rendelkező játékos vagy csapat választhatja az első end utolsó követ. Ha az összesített pontszám két azonos pontszámot tartalmaz, amelyekből az összesített LSD mérés áll, akkor a csapatok érme feldobással döntenek el ki választhatja az első end utolsó követ.
- e. Minden versenymodell esetében az alapszakasz száma szorozva 2-vel, mínusz a két legrosszabb egyéni pontszám adja meg az össz LSD-pontszámot, amely bele tartozik a Draw Shot Challenge (DSC) versenybe, amely a döntetlenek eldöntésére és a végső helyezés meghatározására használható egy olyan versenyen, ahol a csapatok azonos eredménnyel rendelkeznek és nem játszottak egymás ellen az alapszakaszban.
- f. A alapszakasz utáni rájátszások esetében három forgatókönyv határozza meg a kő színét és az utolsó kő jogát az első endben.
 - i. Ha a körmérkőzés egy csoportban zajlik (mindenki játszik mindenkivel):
 1. Az a csapat, amelynek jobb a győzelem/vereség aránya, választhatja a kő színét és az első endben az utolsó kő dobásának jogát.

2. Ha a csapatoknak egyenlő a győzelem/vereség aránya, a körmérkőzésük győztese választhatja a kő színét vagy az első endben az utolsó kő dobásának jogát.
 - ii. Ha egy játékos vagy csapat két külön csoportban játszik körmérkőzést; az f. pontban leírt szabály érvényes, ha a csapatok ugyanabból a csoportból kerülnek ki; Ha különböző csoportból érkeznek, akkor az a játékos vagy csapat, amelynek alacsonyabb a DSC (Draw Shot Challenge) pontszáma, választhat az első endben az utolsó kő dobásának joga vagy a kő szín eldöntése között.
 - iii. Ha egy játékos vagy csapat több mint két csoportban játszik körmérkőzést, akkor mindig a magasabban rangsorolt csapat választhatja a kő színét és az első endben az utolsó kő dobásának jogát. Ha két azonos rangú csapat játszik egymás ellen, akkor az alacsonyabb DSC pontszámmal rendelkező csapat választhat, hogy első vagy második bemelegítést kér, vagy a kő színét dönti el.

9. Csapatok rangsorolása / Draw Shot Challenge (DSC)

- a. A körmérkőzések alatt az azonos győzelem/vereség aránnyal rendelkező csapatokat ábécésorrendben rangsorolják és listázzák.
- b. A következő kritériumokat alkalmazzák a játékosok és/vagy csapatok rangsorolásához:
 - i. A rangsort a győzelem/vereség arányuk alapján határozzák meg.
 - ii. Ha két csapat holtversenyben van, akkor az a csapat kerül előrébb, amelyik megnyerte az egymás elleni körmérkőzésüket.
 - iii. Ha három vagy több csapat van holtversenyben, akkor a csapatok egymás elleni eredményei alapján állapítják meg a rangsort
 - iv. Azoknál a csapatoknál, amelyek rangsorát az (i), (ii) vagy (iii) alapján nem lehet megállapítani, a DSC (Draw Shot Challenge) pontszám alapján történik a rangsorolás.
- c. Amikor a játékosok vagy csapatok külön csoportokban játszanak, egy összevont csoportos rangsorolás alapján határozzák meg a körmérkőzés utáni rangsort, amely figyelembe veszi az összesített eredményt és a DSC pontszámot.
- d. A Draw Shot Challenge (DSC) a körmérkőzések során végrehajtott összes Last Stone Draw dobás átlagos távolsága, a legrosszabb eredmények kivételével. Az alacsonyabb DSC pontszámmal rendelkező játékos vagy csapat lesz magasabban rangsorolva. Ha az összesített eredmény is döntetlen, akkor a legalacsonyabb egyéni LSD (Last Stone Draw) eredményt veszik figyelembe.

10. Játékvezetők

- a. A verseny szervező bizottsága jelöli ki a Vezetőbíró és a Helyettes Vezetőbíró, ha szükséges, minden versenyre. Az verseny méretétől függően több hivatalos személy is kinevezhető, akik a Vezetőbíró és a Helyettes Vezetőbíró irányítása alatt állnak.
- b. A játékvezető dönt minden, a játékosok/csapatok között felmerülő vitás kérdésben, függetlenül attól, hogy az adott kérdést a szabályok lefedik-e vagy sem.
- c. A játékvezető bármikor közbeléphet egy verseny alatt, és utasításokat adhat a kövek elhelyezésével, a játékosok viselkedésével és a szabályok betartásával kapcsolatban.
- d. A játékvezető bármilyen okból késleltetheti a játékot, és meghatározhatja a késés hosszát.

- e. A Vezetőbíró (vagy helyettese) bármikor beavatkozhat bármelyik játékba és megadhatja az általa megfelelőnek tartott lebonyolítási irányelveket az adott játékkal kapcsolatban.
- f. Minden, a szabályokkal kapcsolatos kérdést a játékvezető dönt el. Ha egy hivatalos személy döntése ellen fellebbeznek, a Vezetőbíró döntése a végső.
- g. Nem megfelelő viselkedésre, illetve beszédre hivatkozva a Vezetőbíró eltávolíthat játékost, edzőt vagy hivatalos stábtagot a versenyből, akinek a pályát azonnal el kell hagynia és a játék további részében nem vehet részt. Az eltiltott játékos helyére nem léphet be cserejátékos.
- h. A Vezetőbíró indítványozhatja a szervező bizottságnál bármely játékos, edző vagy hivatalos stábtag a jelen és jövőbeli játékból való eltiltását vagy felfüggesztését.