

2026. évi Szenior Országos Csapatbajnokság technikai összefoglaló



A nevezési határidőig (2025. december 12. 16:00 óra) 3 csapat jelezte indulási szándékát.

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

„A Szenior OB erőssorrendjének kialakítása a következő:

a/ az utolsó befejezett Szenior OB végeredményének sorrendjében

b/ új csapatok csökkenő csapat összpontszám sorrendben. Az új csapatok pontszámát a csapatok csapat ranglista pontszáma adja.”

Erőssorrend:

Férfi csapatok:

A 2025. évi Szenior OB végeredményének alapján:

A1. Vasas Szenior férfi csapat – *2025. évi Szenior Férfi Országos Bajnokság I. helyezett*

A2. FTC-MVM Szenior férfi csapat – *2025. évi Szenior Férfi Országos Bajnokság II. helyezett*

Női csapatok:

A3. TRIUMVIR – *2025. évi Szenior Női Országos Bajnokság I. helyezett*

Pályára lépés feltétele a 2026. évi játékedély, melynek részét képezi a sportorvosi vizsgálat.

Lebonyolítás:

Alapszakasz:

Az alapszakasz Round Robin lebonyolításban kerül megrendezésre.

Az alapszakasz lezárulta után a női csapat megszerzi a 2026. évi Női Szenior Országos Csapatbajnokság I. helyét.

Férfi döntő mérkőzés:

A kedvezményezettség eldöntéséhez a csapatok egymás elleni eredményeit vesszük figyelembe.

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 során az első bemelegítés 20 perccel az időrendben szereplő időpont előtt kezdődik!

- Minden 8 endes 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).
- A 4. end után 5 perces szünetre kerül sor, amely alatt a játékosok elhagyhatják a játéktérrel is. A szünetben a pálya egyszeri „mopplására” kerül sor.
- A mérkőzések folyamán a félidőn kívüli valamennyi szünetben 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.
- Körmérkőzéses rendszerben, pontegyenlőség esetén kialakuló holtverseny esetén a WCF szabályai az irányadóak.
- Az adott szakaszban számításba vett button dobások közül a legrosszabb eredmény nem számít bele az átlagba.
- A mérkőzések eredményét döntetlen esetén extra enddel kell eldönteni. Az extra endben a csapatok 4 perc 30 másodperc időt kapnak, függetlenül a nyolcadik end után megmaradt időtől.
- 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.-ik endet követően 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.

A döntő mérkőzésekre vonatkozó szabályok:

Az a csapat amely megnyerte az egymás elleni alapszakasz mérkőzést, dönthet a kőszínról, és, hogy az első end befejező követ szeretné-e dobni.

A döntő mérkőzések során a második és harmadik döntő mérkőzésen az előző mérkőzés győztes csapata határozhatja meg, hogy melyik színű kövekkel játszik és hogy 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:

- i. ha mindkét csapatnak vannak még dobásra váró kövei, akkor X-et kell írni az eredményjelző táblára.

- ii. 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:

- 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.
- 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 meccs kezdésének időpontjában indul.
- Időkérés esetén az ellenfél csapat edzője is bemehet a jégre és kommunikálhat a csapatával.
- 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.
- **A melegítést követő LSD dobások során az edző bent maradhat a pályán. Kommunikáció a csapat tagjaival az LSD kövek elengedése közben nem engedélyezett; a két LSD kő dobása között azonban engedélyezett.**
- 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!