2027. évi Szenior Országos Csapatbajnokság technikai összefoglaló

A nevezési határidőig (2026. október 12. 16:00 óra) 2 női és 3 férfi csapat jelezte indulási szándékát.

A Szenior Országos Csapatbajnokságban induló csapatok erősorrendje az MCSZ Versenyszabályzata 6. § 16.11. pontja alapján.

Női erősorrend:

- A1: TRIUMVIR - 2026. évi Női Szenior Országos Bajnokság I. helyezett
- A2: Vasas SC Nők – új csapat

Férfi erősorrend:

- A1: Vasas SC - 2026. évi Férfi Szenior Országos Bajnokság I. helyezett
- A2: FTC-MVM Fradi Szenior - 2026. évi Férfi Szenior Országos Bajnokság II. helyezett
- A3: FTC-MVM Fifty-Fifty – új csapat

Pályára lépés feltétele a 2026. évi játékengedély, illetve az érvényes sportorvosi igazolás.

Lebonyolítás

Női bajnokság:

- A bajnoki cím megszerzéséhez a döntőben három mérkőzés megnyerése szükséges.

Férfi bajnokság:

- Az alapszakasz egykörös Round Robin rendszerben kerül kialakításra.
- Az alapszakasz eredményi alapján az I. helyezett a döntőbe jut. A II. helyezett a III. helyezettel mérkőzik meg a döntőbe jutásért.
- A bajnoki cím megszerzéséhez a döntőben két mérkőzés megnyerése szükséges.

Játékszabályok:

- A mérkőzések időmérés nélkül (időkorlát nélkül) kerülnek lebonyolításra.
- Amennyiben a versenybíró úgy ítéli meg, hogy egy csapat indokolatlanul késlelteti a játékot:
    - a csapatot első hivatalos figyelmeztetésben részesíti, ez jegyzőkönyvbe kerül;

- ugyanazon mérkőzésen belüli második figyelmeztetés esetén a vétkes csapat következő kövét ki kell venni a játékból, a csapat elveszíti a dobási opcióját;

- ugyanazon mérkőzésen belüli harmadik figyelmeztetés esetén a vétkes csapat azonnal elveszíti a mérkőzést.

- Az időrendben szereplő időpontok a mérkőzés kezdetének időpontjai. Az alapszakasz és a rájátszás folyamán az első bemelegítés 20 perccel az időrendben szereplő időpont előtt kezdődik!
- Az alapszakasz során a bemelegítést a sorsolásban elől álló csapatnak kell kezdeni.
- A mérkőzések 8 endig tartanak.
- Az alapszakaszban 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 endek közötti szünet (a félidőt kivéve) 1 perc.
- A 4. end után 5 perces szünetre kerül sor, amely alatt a játékosok elhagyhatják a játékteret. A szünetben a pálya egyszeri „moppolására” kerül sor.
- A pálya kialakítása miatt, az enden belüli kommunikáció a jégen lévő játékosok és a pályán kívül tartózkodó személyek között nem engedélyezett.
- A kezdő csapat nem dobhatja el a követ a szünet vége előtt. Ha szabálytalanság történik, az elengedett követ ki kell venni a játékból, és az elmozdult köveket a vétlen csapatnak vissza kell tennie az eredeti helyükre.
- 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 az alapszakaszban és rájátszásban egyaránt kötelező legalább 6 endet lejátszania, még akkor is, ha a vesztésre álló csapatnak matematikai esélye sincs a győzelemre.
- Amennyiben egy csapatnak a 6. endet követően már nincs matematikai esélye a győzelem megszerzésére, a vesztésre álló csapatnak fel kell adni a mérkőzést.
- Az alapszakaszban a számításba vett button dobások közül a legrosszabb eredmény nem számít bele az átlagba.
- Körmérkőzéses rendszerben, pontegyenlőség esetén kialakuló holtverseny esetén a World Curling szabályai az irányadóak.

Rájátszásra vonatkozó szabályok

Férfi Kvalifikációs mérkőzés:

Körmérkőzések esetében (egy csoport), amelyek során minden csapat mindegyik másik csapattal játszik, a rájátszás során a kőszínnek és az első endet befejező kő dobásának a joga az alábbiak szerint kerül eldöntésre:

- az a csapat, amelyik a jobb győzelem/vereség aránnyal rendelkezik, eldöntheti, hogy melyik színű kövekkel játszik, illetve, hogy az első end befejező követ szeretné-e dobni;
- amennyiben a csapatok megegyező győzelem/vereség aránnyal rendelkeznek a magasabban rangsorolt csapat határozhatja meg, hogy melyik színű kövekkel játszik, vagy az első end befejező követ szeretné-e dobni.

Férfi döntő mérkőzés:

Az a csapat, amelyik egyenes ágon jutott a döntőbe eldöntheti, hogy melyik színű kövekkel játszik, illetve, hogy az első end befejező követ szeretné-e dobni.

A további döntő mérkőzéseken az előző mérkőzés győztes csapata határozhatja meg, hogy melyik színű kövekkel játszik, illetve, hogy az első end befejező követ szeretné-e dobni (kalapáccsal, az első melegítés jár).

Női döntő mérkőzés:

Első döntő mérkőzés:

- A magasabban rangsorolt csapat (TRIUMVIR) választhat kőszínt vagy bemelegítési sorrendet.
- A bemelegítés után a pályán lévő csapat kezdőjátékosai közül, az általuk kijelölt 2 játékosnak „button”-t kell dobnia (1+1 perc). A jobb (alacsonyabb) LSD eredményt elért csapat kapja meg a kalapács jogát.

A további döntő mérkőzéseken 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).

Mérkőzést megelőző button dobás szabályai:

Az eredeti csapatfelállástól függően mind a 4 játékosnak teljesíteni kell 1 LSD dobást. Ha szabálytalanság történik, azaz egy játékos nem teljesíti a minimum mennyiségi követelményt, a hiányzó dobások 1,996 m-es eredménnyel kerülnek nyilvántartásba.

i. A tartalék játékos által dobott LSD az alapszakasz körmérkőzései során egy játékos eredményeivel vonható össze, tehát így az a játékos is teljesíti a minimum LSD dobásokra vonatkozó követelményt.

ii. Ha egy játékos nem tudja befejezni a versenyt, és még nem teljesítette a kötelező LSD számát, akkor 1,996 m-t kell beírni a hivatalos jegyzőkönyvbe.

Legalább 3 játékosnak kell a jégen lennie. Ha ez nem teljesül, a maximális LSD távolságot kapja a csapat.

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:

- 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 mérkőzéseinél. Az eredetihez képest módosított időpontban lejátszandó mérkőzés költségét az időpont módosítást kérő csapatnak kell fedeznie.
- Meccs lemondás esetén a vétlen csapatot megilleti 75 perc gyakorlásai 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 középvonal szabály érvényben van.
- Az endek közötti szünetet jelző idő lejárta 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.