

STSE - I. Nyárbúcsúztató Csapatbajnokság

Versenykiírás

32 játékos	8 csapat	4 pálya	4 × 5 perc játékrész	5 meccs / csapat
----------------------	--------------------	-------------------	--------------------------------	----------------------------

1. A verseny adatai

Dátum: 2026. augusztus 20. (csütörtök)

Tervezett időpont: 17:00-20:00

Helyszín: Sopron, SVSE Sporttelep, Lővér krt. 1.

Szervező: STSE - Ambrus-Rácz Ramóna (+36304738248)

Nevezési létszám: 32 fő

2. Résztvevők és csapatok

A versenyen 32 játékos, összesen 8 darab 4 fős csapatban vesz részt.

A csapatok kialakításánál a játékosok erősségének kiegyensúlyozása érdekében két kiemelt kalapot alkalmazunk:

- A kalap: az 1. kiemelt játékosok;
- B kalap: a 2. kiemelt játékosok.

Minden csapatba egy A kalapos és egy B kalapos játékos kerül. A fennmaradó 16 játékos véletlenszerű sorsolással kerül elosztásra a nyolc csapat között, csapatonként két fővel.

A kiemelés alapját elsősorban az aktuális DUPR-érték, valamint szükség esetén a szervezők által ismert aktuális játékerő adja.

3. Csoportbeosztás

A 8 csapat két, egyenként 4 csapatos csoportba kerül: A csoport és B csoport.

A csoportokon belül körmérkőzéses rendszer van, tehát minden csapat egyszer játszik minden másik csoportbeli csapattal. Ez csapatonként 3 csoportmérkőzést, összesen 3 csoportfordulót jelent.

4. Pályabeosztás

A verseny négy pickleball pályán zajlik. A mérkőzések pályabeosztását a szervezők előzetesen határozzák meg.

A beosztás kialakításánál törekedünk arra, hogy a csapatok lehetőség szerint kiegyensúlyozottan használják a különböző pályákat és pályafelületeket.

A mérkőzések a hivatalos menetrendben meghatározott időpontban és pályán kezdődnek.

5. A csapatmérkőzés formátuma

A mérkőzések páros játékokban zajlanak. Egy csapatmérkőzés teljes rendes játékidője 20 perc, amely négy, egyenként 5 perces játékrészből áll.

Minden játékosnak egy csapatmérkőzés során pontosan két 5 perces játékrészben kell pályára lépnie, vagyis minden játékos 10 percet játszik mérkőzésenként.

A párosok összeállításáról a csapatkapitányok döntenek.

6. Sorsolás, kezdés, térfélválasztás és reagálási jog

Minden mérkőzés előtt sorsolás történik.

- A sorsolás nyertese eldönti, hogy csapata a teljes mérkőzés során reagálni szeretne, kezdeni szeretne illetve térfelet választ.
- A sorsolás vesztese választhat, a fennmaradó opciók közül egyet.
- A megmaradt választási lehetőség a sorsolás nyertesét illeti meg.

A kihívó és reagáló szerepkör a teljes mérkőzésre érvényes.

7. Párosok kijelölése és játékoscsere

A párosításokat nem kell előre leadni a teljes mérkőzésre.

Minden 5 perces játékrész előtt:

1. a kihívó csapat kapitánya kijelöli a pályára lépő két játékost;
2. ezt követően a reagáló csapat kapitánya, az ellenfél párosának ismeretében, kijelöli saját párosát.

Ez a folyamat mind a négy játékrész előtt megismétlődik.

A párosok kijelölésének kötelező feltétele, hogy a mérkőzés végére mind a négy csapattag pontosan két 5 perces játékrészben szerepeljen.

Amennyiben az 5 perces váltási időpontban labdament van folyamatban, azt végig kell játszani. Ezt követően a csapatoknak lehetőség szerint mihamarabb ki kell jelölniük a folytató párosokat, majd a versenybíró újraindítja a játékot a következő 5 perces szakasszal.

8. Bemelegítés és központi időmérés

Minden mérkőzés előtt 2 perc bemelegítési idő áll rendelkezésre.

A 2 perces bemelegítési idő a mérkőzés előtti sorsolással kezdődik, tehát a sorsolás, a kihívó/reagáló szerepkör meghatározása, a kezdés és a térfél kiválasztása, valamint a pályára állás is ebbe az időkeretbe tartozik.

A verseny teljes időzítése központiilag történik. A bemelegítés kezdetét és végét, a mérkőzés kezdetét, az 5 perces játékosváltásokat, valamint a rendes játékidő végét a versenyfelügyelő központi jelzéssel jelzi. A jelzés minden pályára egységesen érvényes.

Amennyiben a váltást vagy a mérkőzés végét jelző jelzés pillanatában labdament van folyamatban, azt be kell fejezni.

9. Pontozás és a mérkőzés befejezése

A mérkőzés során a megszokott pickleball pontozást alkalmazzuk. Pontot az adogató csapat szerezhet, a játék a páros pickleball általános szabályai szerint zajlik.

A mérkőzés eredménye a teljes 20 perces játékidő alatt kialakult pontállás alapján dől el. Az 5 perces játékrészek között az eredmény folyamatosan tovább él, a pontszámlálás nem indul újra.

Amennyiben a 20 perces játékidő végét jelző központi jelzés pillanatában labdamenet van folyamatban, azt végig kell játszani.

Ha ezt követően döntetlen az állás, a mérkőzés a következő megszerzett pontig folytatódik. A következő pontot megszerző csapat nyeri a mérkőzést.

10. Versenyszabályok, bírászkodás és vitás kérdések

A jelen versenykiírásban külön nem szabályozott kérdésekben az aktuális hivatalos pickleball szabályok irányadók.

A mérkőzéseken nincs külön játékvezető; a játékosok önbírászkodással játszanak.

Vitás labdamenet vagy a versenykiírásban nem rendezett helyzet esetén a versenyfelügyelő döntése irányadó és végleges.

11. A csoportkör sorrendje

A csoporton belüli helyezést az alábbi sorrend szerint kell meghatározni:

1. megnyert csapatmérkőzések száma;
2. egymás elleni eredmény;
3. teljes pontkülönbség;
4. legtöbb szerzett pont.

Amennyiben három vagy több csapat között alakul ki azonos mérleg, az egymás elleni eredmények vizsgálata az érintett csapatok egymás elleni mérkőzéseire korlátozódik.

Ha ez alapján sem állapítható meg egyértelmű sorrend, a teljes pontkülönbség, majd a legtöbb szerzett pont dönt.

12. Szünet és helyosztók

A csoportkör befejezése után várhatóan 10 perc szünet következik.

Ezt követően a csapatok a csoporteredmények alapján felső és alsó ágon folytatják a versenyt.

Felső ág - 1-4. hely

- A1 - B2
- B1 - A2
- A két mérkőzés győztese játszik a döntőt az 1-2. helyért.
- A vesztesek a 3-4. helyért játszanak.

Alsó ág - 5-8. hely

- A3 - B4
- B3 - A4
- A két mérkőzés győztese az 5-6. helyért játszanak.
- A vesztesek a 7-8. helyért játszanak.

Így minden csapat 3 csoportmérkőzést, 1 elődöntőt és 1 helyosztót játszik, vagyis összesen 5 mérkőzésen vesz részt.

13. Időjárás

Eső vagy játékra alkalmatlan időjárási körülmények esetén a verseny programja módosulhat, illetve a verseny elmaradhat.

A verseny megtartásáról, megszakításáról vagy esetleges módosításáról a szervező dönt.

14. Fair Play

A verseny célja egy kiegyensúlyozott, pörgős és jó hangulatú csapatverseny, ahol minden résztvevő azonos játékidőt kap.

A csapatkapitányok felelőssége, hogy minden mérkőzés során valamennyi csapattag a szabályoknak megfelelően két-két játékrészben pályára lépjen.

A résztvevőktől sportszerű játékot, korrekt önbíráskodást és egymás tiszteletét várjuk el.