

Star league Zbraslav 10.-11.2.2024



Junioři - 6 týmů

- Týmy jsou rozděleny do dvou tříčlenných skupin A, B. Ve skupinách hrají týmy systémem každý s každým jednokolově.
 - Po odehrání zápasů ve skupinách, se vytvoří pořadí: 1-3 v každé skupině dle níže uvedených kritérií (v daném pořadí):
 - 1. body | 2. vzájemná utkání, i opakovaně | 3. DSC – viz. pravidla curlingu | 4. los
 - Týmy na prvních a druhých místech postupují do semifinále, přičemž se střetne 2. ze skupiny A (A2) s 1. ze skupiny B (B1) a 2. ze skupiny B (B2) s 1. ze skupiny A (A1). Týmy na 3. pozicích se utkají o 5. místo.
 - Vítězové semifinále sehrají finálový zápas o celkového vítěze, poražení semifinalisté sehrají zápas o 3. místo.
- Ve skupinové části může utkání skončit remízou. Vítězství 2 b., remíza 1 b., porážka 0 b.
- Háže se 1 LSD, po odehraném zápase bez tréninku
 - Výhoda se určuje podle LSD odehraných po předcházejícím zápase týmu, pokud do zápasu nastupuje tým který LSD ještě neházel, výhodu určuje los.
 - LSD se háže jen v základní části turnaje.
- Ve skupinové fázi se hraje se maximálně 8 endů bez možnosti EE. Časový limit je 110 minut, po 4. endu 5 minut pauza. Po skončení časového limitu se dohrává rozehraný end.
- Play-off se hraje na vítězství maximálně na 8 endů s případným jedním EE, blank v EE vyhrává tým bez výhody. V semifinále mají výhodu týmy, které se v základních skupinách umístily na 1. místě. Ve finálovém kole má výhodu tým s lepším DSC bez ohledu na umístění ve skupině.
- Finálové kolo se hraje bez limitu na 8 endů, ostatní zápasy play off včetně zápasu o 5 místo se hrají se stejným časovým limitem jako ve skupinové fázi.

Žáci - 5 týmů

- Žákovská liga se hraje systémem každý s každým jednokolově.
- Utkání mohou skončit remízou. Vítězství 2 b., remíza 1 b., porážka 0 b.
- Háže se 1 LSD, po odehraném zápase bez tréninku
 - Výhoda se určuje podle LSD odehraných po předcházejícím zápase týmu., pokud do zápasu nastupuje tým který LSD ještě neházel, výhodu určuje los.
- Hraje se maximálně 6 endů bez možnosti EE. Časový limit je 85 minut, po 3. endu 5 minut pauza. Po skončení časového limitu se dohrává rozehraný end.
- Během prvních 3 endů může být na ledě přítomen trenér, který nesmí radit s taktikou, ale může pomáhat týmu s orientací na ledě a pravidly.
- Pro určení konečného pořadí v kategorii žáků a pro určení pořadí ve skupinách v kategorii žáků se postupuje dle níže uvedených kritérií (v daném pořadí):
 - 1. body | 2. vzájemná utkání, i opakovaně | 3. DSC – viz. pravidla curlingu | 4. los
- V případě kontumace z důvodu nedostatku hráčů v týmu je možno doplnit hráčem z jiného týmu.

Pro obě kategorie

- Turnaj se hraje dle platných pravidel curlingu WCF, pokud herní řád soutěže nestanoví jinak.
- Pořadí hráčů ze sezónní soupisky uvedené v IS je možné na každý zápas libovolně střídat, soupisku není potřeba odevzdávat před zápasem.
- Tým napsaný v rozpisu jako první má červené kameny.
- Pro tuto soutěž platí no tick rule.
- Každý tým má nárok na 1 timeout na zápas, k limitu se přičítají 2 min., soupeřův kouč může jít ke svému týmu, ale jen pod dobu kdy je přítomen kouč týmu, který si timeout vzal.

- Během herního víkendu je v jednom hracím kole volný časový slot, může být tým vyuzít k tréninku. U rozhodčích bude možno se o trénink přihlásit. V případě zájmu více týmů bude týmům umožněno odehrání přátelského zápasu nebo omezen jejich čas na ledě.

TÝMY:

Žáci	Junioři A	Junioři B
PLC 1	Loupežníci Jičín A	Curling Brno Juniorky
Curling Brno Žáci	Kolibris 4	Loupežníci Jičín B
Ledožáci	Dion A	Kolibris 6
PLC 2		
Kolibris 9		

ROZPIS

	kolo	čas zápasu	Dráha1	Dráha2
Sobota	1	8:00	PLC 1 - Ledožáci *	PLC 2 - Kol 9 *
	2	10:00	Jičín A - Dion A *	Kol 6 - Jičín B *
	3	12:25	PLC 1 - Kol 9	Brno ž- Ledožáci *
			úprava ledu	
	4	15:15	Jičín B - Brno jun *	Jičín A - Kol 4 *
	5	17:40	Brno ž- PLC 2	
	6	19:40	Kol 4 - Dion A	Brno jun. - Kol 6
Neděle	7	8:00	Ledožáci - Kol 9	PLC 1 - Brno ž
	8	10:00	A1 - B2	B1 - A2
	9	12:25	Brno ž- Kol 9	PLC1 - PLC 2
			úprava ledu	
	10	15:15	O 5. místo	Ledožáci - PLC 2
	11	17:40	Finále	O 3. místo

v zápasech označených * určuje výhodu los