

Magyarország
2017. évi országos ifjúsági leány csapatbajnokságának
versenykiírása

1. **A bajnokság célja:**

A legjobb ifjúsági csapatok sorrendjének megállapítása.
A szakosztályok utánpótlás nevelő munkájának felmérése.

2. **A bajnokság rendezője:**

A Magyar Asztalitenisz Szövetség
Főbíró: Gulyás Vince
Főbíró helyettes: Katona Csaba

3. **Versenyszámok:**

Ifjúsági leány csapatbajnokság.

4. **A bajnokság ideje, helye és játérendje:**

Budapest, II., Marczibányi tér 13. (Ormai László Asztalitenisz Csarnok)

Ifjúsági leány CSB csoportmérkőzések és a főtábla:

2017. április 2. (vasárnap) kezdési idő: 10,00 óra

A versenyen azok vehetnek részt, akik 1999.01.01-jén és utána születettek.

5. **A verseny lebonyolítása:**

A versenyen a nevező leány csapatok vehetnek részt.

A csapatverseny 2017. április 2-án (vasárnap) kerül megrendezésre

A csapatok kiemelését az érvényes kiemelési rangsor alapján a csapatot alkotó három legmagasabb rangsorolású játékos figyelembe vételével azok ranglistapontszáma határozza meg az alábbi módon úgy, hogy a ranglistán nem szereplőket nulla ponttal kell figyelembe venni a kiemelésnél:

A kiemelés kialakítása során minden csapat szembeállításra kerül minden másik csapattal, egy virtuális körmérkőzéses formában, ahol 3.7.6.1.-es szabálypont szerinti rendszerben öt egyéni mérkőzést vívnak egymással. A virtuális egyéni mérkőzéseket a magasabb ranglistapontszámmal rendelkező játékos nyeri meg. Két azonos ranglistapontszámú játékos esetén döntetlen eredmény születik a virtuális egyéni mérkőzésen. A virtuális egyéni mérkőzések alapján kialakuló virtuális csapat végeredmény alapján a győztes csapat 2, a vesztes csapat 0 pontot kap. Döntetlen eredmény esetén mindkét csapat 1-1 pontot kap.

A végső kiemelési sorrendet a virtuális körmérkőzés alapján szerzett összes pontszám határozza meg. Amennyiben két csapat egyenlő pontszámmal végez, akkor az egymás elleni virtuális csapateredmény rangsorol közöttük. Amennyiben ez is döntetlen, akkor az összes virtuális egyéni mérkőzéséből több mérkőzést megnyerő csapatot kell magasabban kiemelni. Amennyiben ez is egyenlő, akkor sorsolás dönt a kiemelés sorrendjéről.

A verseny körmérkőzéses csoportmérkőzésekkel kezdődik, és csoportgyőztesek, valamint a második helyezettek jutnak a főtáblára.

A csapattalálkozó mérkőzéseinek sorrendje: A-X, B-Y, C-Z, A-Y, B-X

A harmadik győzelem elérése után a csapatmérkőzés véget ér.

A csapatbajnoksággal kapcsolatos részletes tudnivalókat a Szabálykönyv fenti szabályokkal aktualizált 5.2. pontja tartalmazza.

Példa a kiemelés menetére 3 csapat esetén:

3 csapat rangsorának megállapítása az alábbiak szerint történik. A, B és C csapatok neveztek az alábbi játékosokat, az alábbi ranglistapontokkal:

Csapat	1. játékos	2. játékos	3. játékos
A csapat	A1 játékos: 252 pont	A2 játékos: 66 pont	A3 játékos: 20 pont
B csapat	B1 játékos: 22 pont	B2 játékos: 16 pont	B3 játékos: 4 pont
C csapat	C1 játékos: 20 pont	C2 játékos: 16 pont	nincs 3. játékos

A csapatok virtuális mérkőzése az alábbiak szerint alakulnak

A csapat		B csapat		Eredmény	Összesített eredmény
A1 játékos	252	B1 játékos	22	1:0	1:0
A2 játékos	66	B2 játékos	16	1:0	2:0
A3 játékos	20	B3 játékos	4	1:0	3:0
A1 játékos	252	B2 játékos	16	1:0	4:0
A2 játékos	66	B1 játékos	22	1:0	5:0

A csapat		C csapat		Eredmény	Összesített eredmény
A1 játékos	252	C1 játékos	20	1:0	1:0
A2 játékos	66	C2 játékos	16	1:0	2:0
A3 játékos	20	nincs játékos	0	1:0	3:0
A1 játékos	252	C2 játékos	16	1:0	4:0
A2 játékos	66	C1 játékos	20	1:0	5:0

B csapat		C csapat		Eredmény	Összesített eredmény
B1 játékos	22	C1 játékos	20	1:0	1:0
B2 játékos	16	C2 játékos	16	0,5:0,5	1,5:0,5
B3 játékos	4	nincs játékos	0	1:0	2,5:0,5
B1 játékos	22	C2 játékos	16	1:0	3,5:0,5
B2 játékos	16	C1 játékos	20	0:1	3,5:1,5

Mivel A csapat legyőzte B (5:0 arányban) és C (5:0 arányban) csapatot is, így kétszer 2 pontot kap, összesen 4-et.

B csapat legyőzte C csapatot 3,5:1,5 arányban, így 2 pontot kap, C csapat pont nélkül zárja a virtuális körmérkőzést.

Így a kiemelési sorrend:

1. A csapat
2. B csapat
3. C csapat

6. **Díjazás:**

A versenyszámok 1-3. helyezettjei éremdíjazásban részesülnek. A győztes csapat elnyerik a MOATSZ serlegét.

7. **Nevezés, sorsolás:**

Nevezési díj csapatonként 3.000 Ft, melyet a jelentkezéssel egyidejűleg a verseny megkezdése előtt kell a helyszínen befizetni.

A nevezések beérkezési határideje: 2017. március 28. (kedd)

Nevezni kizárólag elektronikus úton a <http://nevezes.moatsz.hu> oldalon keresztül lehet. A nem online módon leadott nevezéseket nem tudjuk figyelembe venni.

A máshová küldött vagy másnak átadott nevezéseket nem vesszük figyelembe.

A kiemelések végett a csapatokat alkotó játékosok neveit fel kell sorolni. E nélkül a nevezés érvénytelen.

Sorsolás: 2017. március 31.-én (péntek) 14.00 órakor a MOATSZ helyiségében.

8. **Költségek:**

A rendezés költségeit a MOATSZ viseli. Az egyéb kiadások (utazás, szállás, étkezés, stb.) a résztvevő szakosztályokat terhelik.

9. **Egyebek:**

A versenykiírásban nem érintett kérdésekben a MOATSZ szabályai és rendelkezései az irányadók.

A versenyszámok 8 db JOOLA asztalon, JOOLA Flash 40+*** labdákkal kerülnek lebonyolításra.

Budapest, 2017. március 20.

Jóváhagyta:

Kékedi Tibor s.k.
a JVB elnöke

Dr. Paár Dávid s.k.
mb. főtitkár