



Regelverk for internserie

1.0 Oppmøte

Lag er forpliktet til å være klare til spill presis på kampstartidspunkt ihht kamp oppsett. Dersom lag kommer for sent, får laget tidsstraff etter følgende regler:

2 minuspoeng ved forsinkelse inntil 10 minutter

4 minuspoeng ved forsinkelse 10-20 minutter

6 minuspoeng ved forsinkelse 20-30 minutter

Ved forsinkelse over 30 minutter regnes kampen som tapt 0-6. Dersom lag ikke møter til kamp, gjelder samme regel. Får lag i god tid melding om at motstander ikke kan møte til kamp, regnes kampen som tapt for motstander og "vinnerne" står fritt til å anvende kamptiden til trening.

Omberamme kamper er ikke tillatt.

Kan ikke lag møte til kamp regnes kampen som tapt 0-6. Ett lag må stille med min. tre spillere for å spille kampen.

Lån av spillere fra annet lag:

Et lag kan låne inntil to spillere fra andre lag. Lånes en spiller, skal han/hun spille som «ener». Lånes to spillere, skal disse spille som «ener» og «toer».

Ved gjennomføring av kamp med tre spillere, skal skip sette de 2 siste steinene i hver omgang («ener» = 3 steiner, «toer» = 3 steiner, og skip = 2 steiner).

2.0 Varighet

Kampene spilles 6 omganger á 8 steiner innenfor 90 minutter. Dersom lagene ser at sisteomgangen ikke kan ferdigspilles innen tidsrammen på 90 minutter, skal laglederne enes om å avbryte den aktuelle runden og spille den som en ekstraomgang (se reglens pkt. 5.0 om ekstraomganger). Vi gjør oppmerksom på at en ekstraomgang vil ha en varighet på ca. 10 minutter.

Curling er en gentlemanssport og det er viktig med "fair play". Uthaling av tid respekteres ikke (les mer om dette under poengregler).

3.0 Laget

Laget består av fire spillere + maks. to innbyttere. Spillerne er delt inn i lead (ener), toer, treer og firer. Spillerne velger selv en skip (kaptein) og en viseskip (viseskip). Hvilken posisjon skip og viseskip spiller i bestemmes av laget og dette skal viderefremmes til motstander før kampen starter. Ved lån av spiller(e) fra annet lag vises til regel 1.0. Det er kun skip og eventuelt viseskip som har anledning til å oppholde seg i huset (boet), de andre spillerne MÅ oppholde seg mellom hog-linjene, eller på sidelinjen når de ikke er med i spillet.

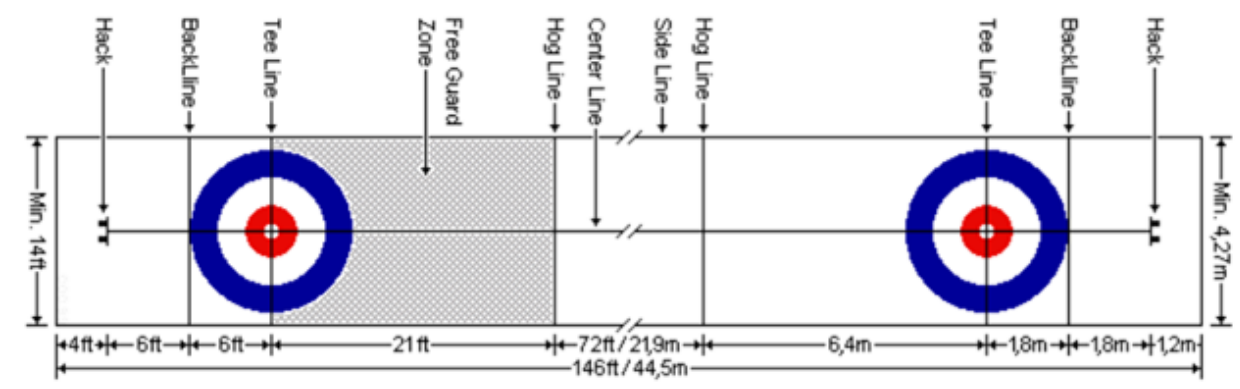
Kampen kan kun avholdes når det stilles min. tre spillere på laget. Ved to eller færre spillere viser vi til regel 1.0.

Hver spiller setter 2 steiner. Skip, i samråd med sine medspillere blir enige om taktikken før kampen begynner, og justerer den underveis hvis det er nødvendig. Når fireren setter de 2 siste steiner, er det viseskippen som overtar kommandoen over huset (boet). Taktikken kan ganske enkelt forklares ved at man skal gjøre det enkelt for seg selv, og vanskelig for motstanderen. De 2 siste steinene i runden må settes av firer, som ikke kan kaste flere steiner enn sine 2 ved avslutning av runde. Det er tillatt å bruke innbytterne under kampen men de kan bare byttes mellom omgangene.

4.0 Curlingbanen

Banen er en 44,5 meter lang og 5 meter bred (min 4,27 m) isflate med en sirkel, "boet", risset inn i, eller malt på isen i hver ende av banen. Diameter på boet er 3,66 meter, og de tre sirklene har fått navn etter hvor store de er: 12 fot, 8 fot og 4 fot.

På hver side av banen er det plassert en "hack". En hack er en blokk som gir deg motstand når du sparker fra.



5.0 Spillet og poengberegning

Lagene bestemmer selv en metode for å avgjøre hvem som har "honnør" i første omgang. Denne fordelingen brukes vanligvis til å velge å ha siste stein i første omgang, deretter spiller lagene annenhver stein, inntil samtlige 8 steiner på hvert lag er spilt.

Spillet går ut på å få egne steiner nærmere sirkelens sentrum ("knappen") enn motstanderens beste stein. Det gis ett poeng for hver stein som ligger nærmere sentrum enn motstanderens beste. Den som tar poeng starter neste omgang, slik at det laget som ikke fikk poeng får sette siste stein neste omgang.

Når du har siste stein, vises det ofte med et bilde av en hammer. Faguttrykket for å ha sistestein er at man har hammeren.

For å være med i spillet skal steinen stoppe mellom den hog-line som er lengst vekk, og back-line. Skjer ikke dette, eller er over sidelinjene på banen, er steinen brent og må tas ut av spillet.

Området utenfor huset mellom hog-line og tee-line kalles "Free guard zone", og enerne kan ikke spille take-out på motstanderens stein i dette området, men det er tillatt å flytte på motstanderens stein. Først når motstanderlagets tredje stein er spilt, kan man ta deres stein ut av spill. Skjer dette før lagets tredje stein, må steinene legges tilbake. Steinen som forårsaker dette er brent og må tas ut av spill. Det samme skjer hvis en av spillerne kommer borti en stein med sin kost, eller på annen måte berører steinen før den har stoppet. Alle medspillere kan koste foran en stein som er mellom de to tee-lines. Motstanderne kan kun koste når steinen har passert midtstreken (tee line) i boet.

En stein er i spill når hele steinen har passert den fjerneste hog-line. Når steinen har passert den fjerneste tee-line (midtstreken), er det tillatt at én av motstanderlagets spillere også koster på steinen. Når alle omganger er spilt, teller man opp poengene og kårer en vinner.

Dersom lagene ser at kampen ikke kan blir ferdig innenfor tidsrammen på 90 minutter, må lagenes lagledere innbyrdes avtale om å redusere antall steiner i sisterunden (for eksempel fra 8 til 5 steiner).

I curling skal det kåres en vinner. Blir det uavgjort etter 6 runder, skal det hele avgjøres ved en ekstraomgang. I internserien gjennomføres ekstraomgangen slik:

Skip setter lagets 3 steiner.

5 poeng om steinen "toucher" knappen.

3 poeng om steinen er inne i eller toucher den andre sirkelen i boet (4 fot)

2 poeng om steinen "toucher" eller er inne i den tredje sirkel i boet (8 fot)

1 poeng om steinen "toucher" eller er inne i det ytterste feltet i boet (12 fot)

Poengene telles opp og steinene fjernes før motstander setter sine 3 steiner. Ved uavgjort settes en straffestein, og denne fjernes umiddelbart før motstander setter sin. Høyeste score gir seier. Det er tillatt med vanlig kosting i ekstraomgangene, men kun tillatt å koste på sine egne steiner.

Ekstraomgangens totale score inkl. straffesteiner skal registreres på scorekortet.

Når alle kampene i serien er spilt, gjelder følgende kriterier ved poenglikhet.

1. Vinner av innbyrdes oppgjør teller først
2. Total poengscore gjennom sesongen

6.0. Antrekk

Curling spilles "best" i myke klær. Kost og sklisåler lånes av klubben, men det er selvsagt anledning til å kjøpe sitt eget.

Både SkandiSport (www.skandisport.no) og www.curlinggutta.no selger bra utstyr. Det er viktig at alle har med seg "innesko", og at "møkkete" utesko ikke kommer i nærheten av Curlingisen.

Curlingis er veldig følsom for "urenheter", og det skal nesten ingen ting til for å påvirke steinene. Det er derfor VELDIG VIKTIG at man er nøye med renhold av sko, klær og kost, slikt at man ikke drar med seg uønskede ting inn på banene.

Det er helt OK å bemerke dette ovenfor de andre Curlingspillerne.

Resultatservice.

Følg de regler som gjelder og fyll ut scorekort korrekt. Scorekort leveres til et av medlemmene i styret. Det laget som står først (hjemmelaget), er ansvarlig for at scorekort er signert og utfyllt korrekt.

Link til kampoppsett, lagoppsett og resultatservice:

http://haugesundcurlingklubb.no/?page_id=69

Vi ønsker alle GOD Curling!