



Spilleregler 2019-2020

Velkommen til 2019/20-sesongen.

I år har vi bare gjort én forandring i reglene. Det gjelder free guard-zone. Fra og med denne sesongen følger vi de nye curlingreglene, som sier at det først er lov å slå vekk guarder på den 6. steinen i hver omgang. Tidligere var det lov på den 5. steinen. Se oppdatert punkt 8.

Før fjorårets sesong gjorde vi tre forandringer. Disse videreføres:

Den blir altså ikke målinger etter første kamp for å skille poenglike lag. Se punkt 10.

Vi avgjør siste stein i første omgang ved loddtrekning. Se punkt 3.

Alle kamper skal ha en vinner. Hvis det er uavgjort etter seks omganger, skal det spilles en kort ekstraomgang for å kåre en vinner. Se punkt 4.

1.0 Oppmøte

Lagene skal være klare til spill til kampstartidspunkt i terminoppsett. Dersom et lag ikke stiller til start i rett tid, gjelder dette:

- 1-10 minutters forsinkelse gir tapt omgang med 2-0. Kampen fortsetter med 2. omgang, som startes av laget som leder 2-0.
- 10-20 minutters forsinkelse gir tapt omgang med 2-0. Kampen fortsetter med 3. omgang, som startes av laget som leder 4-0.
- 20-30 minutters forsinkelse gir tapt omgang med 2-0. Kampen fortsetter med 4. omgang, som startes av laget som leder 6-0.

Kampen er tapt 0-6 hvis forsinkelsen er mer enn 30 minutter. Dersom et lag ikke møter til kamp gjelder samme regel. I kamper hvor motstander ikke møter, kan tiden brukes til trening.

Vi har ikke banekapasitet til å omberamme kamper.

Dersom ditt lag ikke kan stille til kamp, skal motstander og krets/curlingutvalg varsles. Lagenes kontaktinformasjon er tilsendt alle lagledere og er også tilgjengelig på nettsiden.

2.0 Varighet

Det er seks runder i hver kamp. Kampen skal avvikles i løpet av to timer.

For å holde tidsskjemaet, er det viktig at lagene raskt er klare til å sette sine steiner. Når lag A har sendt sin stein avgårde, går lag B umiddelbart til hacket og gjør seg klar. Noen ganger er det behov for å diskutere neste trekk, men de fleste steinene kan settes raskt.

Dersom lagene ser at sisterunden ikke kan spilles ferdig i løpet av de to timene, skal laglederne bli enige om å spille den 6. omgangen som en ekstraomgang.

I punkt 4 står det hvordan en ekstraomgang avvikles.





3.0 Hvem begynner kampen?

Spillerekefølgen i første runde avgjøres ved loddtrekning. Dere kan for eksempel snurre en stein eller gå for stein/saks/papir.

4.0 Kampen skal ha en vinner

Alle kamper skal ha en vinner. Hvis det er uavgjort etter seks omganger, skal det spilles en kort ekstraomgang.

I ekstraomgangen setter lagene to steiner hver.

Det laget som tapte 6. omgang velger om de vil sette stein nummer 1 og 4, eller stein nummer 2 og 3. (Hvis det ble 0-0 i 6. omgang, gjelder resultatet fra forrige omgang det ble tatt poeng). Lagene velger selv om én spiller setter begge steinene, eller om to spillere setter hver sin stein.

Hvis ingen av steinene er i boet etter at siste stein er satt, taper laget som satte siste stein omgangen 0-1. Vanlige regler for costing gjelder også i ekstraomgangen.

5.0 Laget

Laget på banen består av fire spillere + eventuelle reserver. Spillerne er delt inn i ener, toer, treer og firer.

Når laget er fulltallig med 4 spillere, skal hver spiller sette 2 steiner i hver omgang. Hvis laget bare har 3 spillere, **skal** steinene fordeles slik: Eneren setter lagets 3 første steiner, toeren setter de 3 neste og treeren setter de 2 siste.

Skipen er leder for laget, vanligvis spiller han/hun firer. Men det er ingen ting i veien for at skipen spiller andre posisjoner. Når det er skipens tur til å sette stein, overtar viseskipen plassen til skipen i boet.

Lagene kan bruke så mange reserver de vil i løpet av en kamp. Innbytterne må skje mellom omgangene, ikke i løpet av en omgang. Unntaket er hvis en spiller blir skadet i en omgang. Av hensyn til motstanderlaget skal reservene oppholde seg på gulvet, ikke isen, bak boet.

Kampen kan ikke gjennomføres med mindre enn 3 spillere på laget. Stiller et lag med færre enn 3 spillere, er kampen tapt 0-6. Det er ikke anledning til å avtale at kampen likevel skal være tellende, men spilletiden kan gjerne brukes til treningskamp.

6.0 Curlingbanen

Banen er en 44,5 meter lang og 5 meter bred. Sirkelen i hver ende av banen kalles for boet. Diameteren på boet er 3,66 meter (12-fot). De to andre sirklene er 8 fot og 4 fot i diameter.

Bak hvert bo er det en «startblokk» du sparker fra i. Denne kalles for hack. **Høyrehendte skal sparke fra i venstre hack, venstrehendte skal bruke høyre hack.**

Den tykke røde streken, kalles hog-line.

Streken som går på tvers av spilleretningen midt i boene, kalles tee-line.

Streken som tangerer boet i bakkant, kalles back-line.





7.0 Kosting

Mellom de to tee-linjene kan alle steiner som er i bevegelse kostes av alle på det laget som «eier» steinen. En stein skal være i bevegelse før den kan kostes. Enhver stein som rører på seg er en stein i bevegelse.

Mellom de to tee-linjene kan ingen koste motstanderens steiner.

Bak tee-linjen kan bare én spiller fra hvert lag koste til enhver tid. Dette kan være hvilken som helst av spillerne på laget som på dette tidspunktet spiller, men må være fungerende skip på motsatt lag. Vedkommende skal ikke begynne å koste motstanderens stein før den når tee-linjen.

8.0 Spillet (Oppdatert 28/8-19 – oppdatering merket med rødt)

I selve kampen spiller lagene annenhver stein inntil samtlige åtte steiner på hvert lag er spilt. Steinen skal være sluppet før nærmeste hog-line. Hvis ikke, tas den ut av spill.

(Hvis steinen ikke er sluppet og den ikke er nådd frem til nærmeste tee-line, kan den spilles på nytt.)

For å være med i spillet, må steinen stoppe mellom borteste hog-line og back-line. Steinen skal være helt over hog-line når du ser på steinen ovenfra. Eneste unntaket er hvis et lag treffer en motstanderstein som ligger rett ved hog-line og blir liggende med egen stein oppå hog-line. Da er steinen gyldig.

Når det gjelder back-line er steinen i spill så lenge en del av den bryter linja når du ser på steinen ovenfra. Med andre ord: nesten hele steinen kan være bak linja, men fortsatt være med i spill.

En stein som treffer en sidekant eller blir liggende slik at den berører en sidekant eller sidelinje, skal straks tas ut av spill. En stein skal også tas ut av spill dersom en av spillerne kommer borti egen stein i spill med sin kost eller på annen måte før den har stoppet.

Området utenfor boet, mellom hog-line og tee-line, kalles free guard-zone. **Det er ikke lov å fjerne motstandersteiner fra spill når steinen(e) ligger i free guard-zone før den 6. steinen i runden settes.**

NB! Det er lov å treffe steiner slik at de flyttes, men altså ikke ta de ut av spill. Tas steinen ut av spill, skal den legges tilbake. Steinen som forårsaket dette, skal tas ut av spill.

9.0 Poengberegning

Spillet går ut på å få så mange egne steiner nærmere sirkelens sentrum enn motstanderens beste stein, etter at alle steinene er satt. Det gis ett (1) poeng for hver stein i boet som ligger nærmere sentrum enn motstanderens beste.

Laget som vinner omgangen, skal sette første stein i neste omgang.





10.0 Rangering

Det er to avsluttende seriespill i løpet av sesongen: Høst og vår.

De to øverste lagene etter hvert seriespill rykker opp én divisjon. Tilsvarende rykker de to nederste lagene ned én divisjon.

Dersom lag har like mange poeng når serien er slutt, rangeres lagene slik:

- 1) Innbyrdes oppgjør
- 2) Antall skårede poeng i omgangene i serien. (F.eks.: Hvis et lag har vunnet alle fem kampene 7-1, har laget skåret 35 poeng).
- 3) Resultat mot andre lag i divisjonen. Starter med tabellvinner og går nedover på tabellen.
- 4) Loddrekning

11.0 Dispensasjonsregler

- Det er anledning til å søke om dispensasjon for bruk av spillere fra andre bedrifter.
- Dispensasjoner gjelder fra den er godkjent og så lenge curlingsesongen pågår.
- Dersom det søkes om dispensasjon for en spiller som tilhører en bedrift med bedriftsidrettslag som har eget curlinglag, må dette laget skriftlig frigi spilleren det gjelder.
- Et lag som frigir spillere til andre bedriftsidrettslag kan ikke selv søke dispensasjoner.

