

Regler - Bedriftsserie - Curling Bergen 2019

1.0 Oppmøte

Alle lag er forpliktet til å være klare til spill presis på kampstartidspunkt ihht terminoppsett. Et lag som kommer for sent får 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. Resultatet settes til 0-6. Tilsvarende gjelder dersom et lag ikke møter til kamp. Dersom et lag ikke møter til kamp kan motstanderen anvende den forhåndsbetalte tiden til trening. Omberamning av kamper tillates ikke.

2.0 Varighet

Kampene spilles over 5 runder à 8 steiner. Maksimal tidsramme pr. kamp er 90 minutter. Dersom lagene ser at kampen ikke kan bli ferdig innenfor tidsrammen på 90 minutter *skal* lagenes lagledere enes om å redusere antall steiner i sisterunden (for eksempel fra 8 til 5 steiner). Husk at Curling er en gentlemenssport og det er viktig med "fair play". Uthaling av tid respekteres ikke.

3.0 Laget

Hvert lag består av minimum tre spillere, men normalt av fire spillere + reserver. Spillere som er reserver må av hensyn til motstanderlaget holde seg bak basonene og ikke bevege seg i banens spillsoner. Lagene står fritt til å gjøre så mange bytter man ønsker, men hvert lag kan til enhver tid maksimalt ha fire spillere på banen. Hver spiller setter 2 steiner hver. Består laget kun av tre spillere setter eneren og toeren tre steiner hver, mens treeren setter to steiner.

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. Det er to hacker på hver side – en for venstre- og en for høyrehendte.



5.0 Spillet og poengberegning

Etter loddtrekning om hvem som begynner, spiller lagene annenhver stein, inntil samtlige åtte steiner på hvert lag er spilt. Spilleren må slippe steinen før den når den nærmeste hog-line. Berører spilleren steinen etter at den passerer hog-line er steinen brent og må tas ut av spill. Dersom steinen ikke er sluppet, og den stopper før den når fram til nærmeste hog-line, skal steinen settes på nytt. For å være med i spillet skal steinen stoppe mellom den hog-line som er lengst unna hack og back-line. Dersom steinen ikke stopper i dette området, eller berører sidelinjene på banen, er steinen brent og må tas ut av spillet. Det samme gjelder dersom en av spillerne berører en av sitt lags steiner før steinen har stoppet.

Området utenfor huset, mellom hog-line og tee-line, kalles "Free guard zone". Et lag kan ikke slå ut av spill motstandersteiner som befinner seg i Free guard zone med en av lagets to første steiner i hver omgang. Skulle dette likevel skje, skal motstandersteinen(e) legges tilbake. Steinen som forårsaker dette er brent og må tas ut av spill.

Spillerne har lov til å koste foran sitt lags steiner mellom de to tee-lines. Når steinen passerer over midtstreken i boet (tee-line) har også motstanderne lov til å koste på steinen. I slike tilfeller er det kun en av motstanderlagets spillere som har lov til å koste, og man kan ikke starte kostingen før steinen berører tee-line. Ved å koste foran steinen påvirkes steinens glidebane; Friksjonen minskes, steinen glir lengre og får dessuten en rettere bane, dvs. den "curler" mindre. Riktig kosting er derfor ofte helt avgjørende for resultatet av hver enkelt stein, og dermed også for resultatet etter endt spill.

Spillet går ut på å få egne steiner nærmere sirkelens sentrum, "knappen" (også kalt blinken), 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 sistestein neste omgang. Når alle omganger er spilt, teller man opp poengene og kårer en vinner.

Skip, i samråd med sine medspillere, blir enige om taktikken før kampen begynner og justerer den underveis hvis det er nødvendig. Taktikken kan ganske enkelt forklares ved at man skal gjøre det enkelt for seg selv, og vanskelig for motstanderen. Den store utfordringen er at motstanderen også er dyktige rent taktisk.

I seriespillet gis det ett poeng til hvert lag om kampen ender uavgjort. Ender kampen med seier til ett av lagene får dette laget to poeng. Når alle kampene i serien er spilt gjelder følgende kriterier ved poenglikhet.

1. Total poengdifferanse («målforskjell») gjennom sesongen
2. Vinner av innbyrdes oppgjør

Ta gjerne kontakt med oss dersom noe er uklart.

Hordaland Bedriftsidrettskrets

Telefonnummer 55 555852

Redigert 27.01.16



Ord og uttrykk i Curling:

- Lead/first/ener - Spilleren som setter sitt lags stein nummer en og to.
- Second/toer - Spilleren som setter sitt lags tredje og fjerde stein.
- Third /treer/viseskip - Spilleren som setter sitt lags femte og sjette stein.
- Skip/firer - Den spilleren som bestemmer taktikk, vanligvis fireren.
- Boet/Huset – 'Blinken' Knappen midt i boet.
- 12-foten – 8-foten – 4-foten – Diameter på ytterste til innerste sirkel i boet ('blinken')
- Tee - Senterpunktet i boet.
- Teeline – Linjen som går på tvers av banen, gjennom senter av boet.
- Centerline – Linjen langs midten i hele banens lengde.
- Hogline/hog – Egentlig to linjer med ulik funksjon. Steinen må slippes før første hogline. Andre hogline bestemmer begynnelsen på det definerte, spillbare området på curlingbanen.
- Free guard zone – Området fra hog-line til boet. Motstanders stener kan ikke slås ut før tredje steinen i omgangen. Slås motstanders stein ut, legges den tilbake der den lå. Steinen som slår tas ut av spill.
- Sette en stein - Handlingen hvor spilleren avleverer sin stein.
- Shot - Den til en hver tid best plasserte stein i boet.
- Guard - En stein som helt eller delvis dekker en annen stein. Vanligvis foran boet.
- Lang guard - En stein som ligger langt unna boet eller steinen den skal dekke.
- Kort guard - Stein som ligger med kort avstand til boet eller steinen den skal dekke.
- Cornerguard - Guardstein foran og til side for boet.
- Frys - En stein som blir lagt eller ligger tett inntil en annen stein.
- Take-out/Utslag - Stein som tar ut en annen stein.
- Slå og rulle - Stein som tar ut en annen stein, ruller til side og blir liggende.
- Lås - to steiner som ligger i kontakt med hverandre, slik at uansett hvor man treffer på den bakerste er retningen på den fremste stenen gitt etter treffet
- Raise - Stein som skyver fram en annen stein.
- Raisetake - Stein som skyver fram en annen stein, som i sin tur tar en tredje ut av spill.
- Double take - Stein som tar ut to andre steiner.
- Trekke/Dra/Legge inn - Sette sten med en fart som gjør at den stanser i boet.
- Tap-back - Stein som trykker en annen stein innover i boet.
- Jam - Stein som skulle rulle ut, men som stanser mot annen stein.
- Henge/Bite - En stein som tangerer 6-fotssirkelen.



- Peeling - En stein som skyver til side en freeguardstein (motstanders) uten at denne blir slått ut av spill.
- Split - Legge to steiner på hver sin side i boet.
- Splitte/splitte inn - Det samme som peeling på egen stein, uten å rulle ut.
- Blanke - Forhindre omgangspoeng, laget med siste stein beholder fordelene av siste stein i neste omgang.
- Inhand - Stein som spinner med klokka. Motsatt for venstrehendte.
- Outhand - Stein som spinner mot klokka. Motsatt for venstrehendte.
- Hammer - Type kost med syntetisk pute på kosteflaten. Brukes også om siste steinen i en ende/omgang.
- Broom - Eldre kostetype med lang bust (sopelime).
- Backswing - Pendelbevegelse med steinen i settebevegelsen. Steinen løftes bakover.
- Slide - Glidebevegelsen fram til steinen slippes.
- Slider - Glatt sko eller skounderlag av plast, teflon eller stål.
- Antislider - Sko eller skounderlag med gripeevne på is, (gummi).
- Pebbling - Vanndråper som sprinkles på isen, steinene glir lettere.
- Hogline-overtredelse - Steinen slippes etter hogline (regelbrudd).
- Brent stein – Spillerne slår borti steinen med kost eller sparker i steinen. Steinen skal tas ut av spill.

