

Regler for Bedriftscurling Hedmarken

1.0 Oppmøte

Lag er forpliktet til å være klare til spill presis på kampstarttidspunkt i henhold til kampsoppsett. Dersom lag kommer for sent får det tidsstraff etter følgende regler:

2 minuspoeng ved forsinkelse inntil 10 minutter (0-2)

4 minuspoeng ved forsinkelse 10-20 minutter (0-4)

6 minuspoeng ved forsinkelse 20-30 minutter (0-6)

Ved forsinkelse over 30 minutter regnes kampen som tapt 0-6 (walk-over). Dersom lag ikke møter til kamp, gjelder samme regel. I kamper hvor motstander ikke møter kan den forhåndsberammede tiden anvendes til trening. Hvis et lag må avlyse, eller ønsker å flytte en kamp, så må det skje i henhold til punkt 1.0.1. Hvis sykdom gjør at laget ikke kan stille, bør motstander få beskjed senest kl 12.00 samme dag. Gi også beskjed til bookingansvarlig på post@hedmarkencurling.no eller tlf 41 61 10 10 ved disse tilfellene. Lagene oppfordres til å sammen finne et nytt spilletidspunkt, og å koordinere dette med bookingansvarlig i curlingklubben. Hvis beskjeden ikke kommer i tide, kan motstander forlange walk-over (wo) på denne kampen.

1.0.1

Det er tillatt å utsette kamper hvis man ser at man ikke greier å stille lag på den oppsatte datoen. Slike utsetninger må meldes til bookingansvarlig så tidlig som mulig, og senest 48 timer før kamptidspunkt. Dette er fordi klubben da skal kunne disponere banen til annen aktivitet. Det er det laget som utsetter kampen som må ta jobben med å finne nytt kamptidspunkt, i samråd med bookingansvarlig i klubben.

1.0.2

Alle kamper skal spilles. Hvis et lag har 3 eller flere kamper med wo-resultater, så kan Bedriftsidretten bestemme at laget skal strykes fra serien og nektes videre seriespill. Advarsel vil komme til laget i forkant. I så tilfelle vil alle lagets kamper, både spilte og gjenstående, nulles ut.

Man må stille minimum 3 spillere for å spille kampen!

1.1 Serieoppsettet

Serieoppsettet i de forskjellige divisjonene settes opp og distribueres av Bedriftsidretten i god tid før seriestart. Lagene forplikter seg til å stille lag i alle serierunder.

I tabellen gjelder følgende rangering:

1. Poeng (ett poeng pr seier)
2. Innbyrdes oppgjør

Dersom lagene ikke kan skilles på måtene nevnt over, må en playoff-kamp avtales. Arrangør må imidlertid først avgjøre om det er nødvendig å gjennomføre eller ikke. Det vil i hovedsak gjøres i tilfeller der rangering er viktig for endt tabell, først og fremst med tanke på opp- og nedrykk.

2.0 Varighet

Kampene spilles 6 omganger á 8 steiner pr lag, helst innenfor 90 minutter. Minner om at det i curling er lov til å gi seg tidligere hvis man anser kampen som tapt (merk at målforskjell ikke har noen betydning i serietabellen), men det SKAL spilles minst 4 omganger. Ved poenglikhet etter 6 omganger spilles 1 ekstra omgang. Hvis ingen får poeng ekstraomgangen, så taper det laget som har sistestein i ekstraomgangen ved at det andre laget tildes ett poeng. Ta hensyn til at noen kanskje skal bruke banen etter dere, og at isen eventuelt må preppes før de starter. Kampene bør derfor avsluttes senest et kvarter før neste spillepass.

Curling er en gentlemanssport og det er viktig med fair play. Uthaling av tid respekteres ikke (les mer om dette under poengregler, punkt 5.0).

3.0 Laget

Laget består av fire spillere pluss reserver. Det er ikke lov til å gjøre innbytter eller bytte på spillernes roller mens omgangen pågår, men mellom omgangene er dette fullt lovlig med «løpende» bytter. For å få best mulig flyt i spillet er det imidlertid anbefalt at lag med flere enn fire spillere heller ruller mellom kampene. Hvordan dette praktiseres er selvfølgelig opp til hvert enkelt lag. Spillerne er delt inn i rollene ener, toer, treer og firer. Hvem av disse som er skip og viseskip er opp til hvert enkelt lag. I de fleste tilfeller er det skippen som sender sistestein, men det kan like gjerne være for eksempel eneren. Viseskippen skipper når skippen skal sende sine steiner.

Hver spiller setter 2 steiner. Unntaket er hvis det bare er tre spillere tilstede. Da setter eneren 3 steiner, toeren 3 steiner og treeren de 2 siste steinene.

4.0 Curlingbanen

Banen er en 44,5 meter lang og maksimum 5 meter bred (minimum 4,27 meter) isflate med en sirkel, kalt «boet» eller «huset» 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-foten, 8-foten og 4-foten.

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. Hacken for høyrehendte er den til venstre, og hacken for venstrehendte er den til høyre. Det er ikke lov å bruke motsatt hack!

5.0 Spillet og poengberegning

Lagene bestemmer selv metode for å avgjøre hvem som har hammer (sistestein) i første omgang. Så spiller lagene annenhver stein, inntil samtlige åtte steiner på hvert lag er spilt. Scoreboardplaten med prikk brukes til å markere hvilket lag som starter kampen med hammer. Denne platen skal henge på samme sted hele kampen.

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

Ved å koste foran steinen påvirkes steinens glidebane - friksjonen minskes, steinen glir lengre og får dessuten en rettere bane. Dvs. at den «curler» mindre. Riktig kosting er derfor ofte helt avgjørende for resultatet av den enkelte stein, og dermed også for resultatet etter endt spill. Ved fall før tee-line (streken som går midt gjennom boet) og hvis steinen ikke er sluppet før fallet, kan den spilles om igjen. Steinen må slippes før den berører nærmeste hog-line (den grønne streken litt lenger ut på banen), hvis ikke er den brent og tas ut av spill.

For at steinen skal komme med i spillet må den stoppe mellom hog-line og back-line på motsatt banehalvdel. Skjer ikke dette, eller den treffer sidelinjene på banen, er steinen brent og må tas ut av spillet. I slike situasjoner må man alltid se steinen rett ovenfra. Steiner som stopper på hog-line må også tas ut av spill. Unntaket er steiner som stopper på hog-line fordi de treffer en annen stein som allerede er i spill.

Området utenfor huset, mellom hog-line og boet kalles «Free guard zone» (FGZ), og er til for å gjøre spillet mer offensivt. Etter modifisering av FGZ-reglene i 2018, er det nå slik at det er først er den sjette steinen i spill som kan brukes til å ta FGZ-steiner ut av spill. Steinen som forårsaker et slikt brudd på reglene er brent, og skal tas ut av spill. Det samme skjer hvis en av spillerne kommer borti en stein med sin kost, eller på annen måte, før den har stoppet. I slike tilfeller skal steinen som på feilaktig/ulovlig vis blir slått, settes tilbake der den lå.

Alle medspillerne kan koste foran sitt eget lags steiner, men effekten er klart størst fra de to som koster nærmest. Det er derfor anbefalt at skippen blir værende på plassen sin for å følge med på steinens bane, som også kan være viktig for å avgjøre om kostingen er nødvendig eller ikke.

Det er kun lov til å koste på motstanderlagets steiner etter de tangerer den fjerneste tee-line, men kun én av spillerne har lov til å koste på den.

Minner igjen om at det i curling SKAL kåres en vinner! Blir det uavgjort etter 6 runder skal det hele avgjøres med én ekstraomgang.

NB! Husk å melde inn resultatet til Bedriftsidretten i henhold til prosedyren. Det er foretrukket at dette gjøres via appen «Min bedriftsidrett», samt ved å legge signert scorecard i postkassen ved kiosken.

Med vennlig hilsen

Hedmarken Curlingklubb og Bedriftsidretten Innlandet