



Regler for Bedriftscurling JAR ISFORUM

1.0 Oppmøte og antrekk

Lag er forpliktet til å være klare til spill presis på kampstartidspunkt ihht kamp oppsett, normalt Mandager kl 18:30 eller 20:00. Dersom lag kommer for sent får sinkene 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. I kamper hvor motstander ikke møter kan den forhåndsbetalte tiden anvendes til trening. 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 for bedriftsansatte. Omberamning av kamper tillates ikke. Kan ikke lag møte til kamp regnes kampen som tapt 0-6. Har deres lag ikke anledning til å spille, kontakt motstander laget i god tid – så slipper de å reise til Jar uten å spille kamp, du finner kontakt informasjon for lagene på OBIK sine hjemmesider (lenke under lagnavn).

Lagene oppfordres til å ensartede drakter på overkroppen, gjerne med firmanavn på. Benytt en ledig bukse og gjerne lette hansker, hodebeskyttelse er påbudt (luer i hallen), det skal benyttes curlingsko. Det er ikke anledning til å ha med mat, drikke ut på isen, drikkeflasker bak boet tillates. Ingen røyking i hallen.

2.0 Varighet

Kampene spilles vanligvis 6 omganger a`8 steiner innenfor 90 minutter, Etter 80 minutter kan arrangør ringe i en bjelle, da spilles innværende omgang ferdig, og en sisteomgang med kun 4 steiner til hvert lag. Er man i gang med 6.omgang etter 80 minutter (spiller sitter klar i hack for å sette), så spilles den som normalt ferdig med 8 steiner.

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 + reserver. Spillerne er delt inn i lead (ener), toer, treer(viseskip) og firer(skip). Reserver kan anvendes under kampen. Spillere som er på "benken" må av hensyn til motstanderlaget holde seg bak bosonene og ikke i spillets feltsoner.

Kampen kan kun avholdes når det stilles min. 3 spillere på laget. Ved 2 eller færre spillere viser vi til regel 1.0.

Hver spiller setter 2 steiner når det er 4 på laget, ved 3 spillere settes det 3+3+2 steiner. Når skippen setter de 2 siste steiner, er det viseskippen som overtar kommandoen over huset. De to siste stenene i omgangen må settes av firer, som ikke kan sette flere steiner enn to ved avslutning av omgang.

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.

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 sistestein 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. 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. Når en stein settes, er den første linje man passerer backline. Den har i likhet med huset, ingen betydning i denne enden av banen. For at være med i spillet, skal steinen stoppe mellom den hogline som er lengst vekk og backline. Skjer ikke dette, eller er over sidelinjene på banen er steinen brent og må tas ut av spillet.

Området utenfor huset, mellom hogline og teeline kalles "Free guard zone" og enerne kan ikke spille take-out på motstanderens stein, men det er tillatt å flytte på motstanders stein i dette område, før tredje stein i omgang settes. Skjer dette før den tredje steinen 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 ved sin kost eller på annen måte før den har stoppet. Medspillerne kan koste foran en stein som er mellom de to tee-lines. Motstanderne kan kun koste når steinen er over midtstreken i boet.

En stein er i spill når hele steinen har passert den fjerneste hogline. Når steinen har passert den fjerneste tee-line, er det kun en av motstanderlagets spillere som kan koste.

Når alle steiner i en omgang er satt, telles poeng opp og motstander bekrefter resultatet for omgangen, heng antall poeng opp på resultatavlen for aktuell omgang.

6.0 Seriespillet

Det gis 2 poeng for seier, 1 poeng for uavgjort og 0 poeng for tap i Bedriftsserien, skip på vinnerlag er ansvarlig for påføring av resultat på scorekort og overlevering til arrangør. Når alle kampene i serien er spilt gjelder følgende kriterier ved poenglikhet.

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

Tabell og spilleprogram finnes på <http://oslo.bedriftsidretten.no/hovedmeny/resultater/curling>