

## Curlingbanen, stenen en doel

We hebben drie curlingbanen waarop op elke baan twee teams tegen elkaar spelen. Eén team speelt met de rode stenen en het andere team met de blauwe. Het doel is om zoveel mogelijk punten te scoren door de stenen in het centrum van het huis (de cirkels in het ijs) te krijgen. In de voorrondes gaan de nummers 1 en 2 van elke poule door naar de finaleronde op zaterdag 6 januari. In de finaleronde gaan de zes poulewinnaars en de twee beste nummers twee door naar de kwartfinale.

## Teamsamenstelling

Het curlingteam bestaat uit 4 spelers op het ijs in verband met de 4 te werpen stenen. Een team bestaat uit één teamcaptain plus drie andere spelers. De teamcaptain is het aanspreekpunt voor de toernooileiding.

## Spelverloop

- Er mogen per wedstrijd van één team maximaal vier spelers op het ijs staan
- De teams schuiven om en om een steen. Elk team schuift vier stenen per end. Er worden per wedstrijd drie ends gespeeld.
- Elk teamlid schuift per end één steen.
- De steen wordt vanaf de werplijn in één keer naar de cirkels geschoven.
- De stenen van het ene team mogen door middel van contact met de geschoven stenen van het andere team bewogen of weg gekaatst worden.
- Aan het einde van de wedstrijd worden alle gewonnen ends bij elkaar opgeteld door de scheidsrechter. Zie verder puntentelling.

## Speelronde / speeltijd

- Elk team wordt ingedeeld in een poule.
- Er wordt gespeeld volgens een speelschema bestaande uit meerdere wedstrijden op twee speelavonden.
- Elke wedstrijd duurt drie ends.
- De wedstrijden starten bij een geluidssignaal
- Op finaleavond duurt ook elke wedstrijd drie ends.

## Puntentelling (zie voorbeelden op pagina 3)

- Alleen de stenen in het huis (de cirkels) leveren punten op.
- Iedere steen binnen het huis levert één punt op.
- De steen die het dichtst bij het centrum van het huis ligt, krijg 2 extra punten (dus bij elkaar 3 punten).
- Maximaal kan een team dus zes punten (3+1+1+1) krijgen per end.
- Het team met de meeste punten wint de end.
- Het team met de meeste gewonnen ends wint de wedstrijd.
- Aan het einde van elke wedstrijd worden alle gewonnen ends bij elkaar opgeteld, genoteerd door de scheidsrechter en doorgegeven aan de toernooileiding.
- Het totaal aantal behaalde punten in de drie ends wordt ook genoteerd en doorgegeven aan de toernooileiding. Dit is het zogeheten endsaldo (doelsaldo).
- Het aantal gewonnen ends zijn de punten die meetellen voor de eindstand van de wedstrijd. Bijvoorbeeld: geel wint één end en rood wint twee ends. Eindstand: 1-2.
- Het winnende team ontvangt drie punten. Het verliezende team geen. En bij een gelijkspel krijgen beide teams één punt.

# SPELREGELS CURLING CUP SCHOONEBEEK

---

- Het team dat aan het einde van de speelavond de meeste punten heeft gescoord in zijn poule is poulewinnaar en gaat door naar de finaleronde. Ook de nummer twee van elke poule gaat door naar de finaleronde.
- Is er aan het einde van de poulefase sprake van een gelijke eindstand, dan geldt het onderling resultaat: het team met de hoogste score van het onderling duel is winnaar. Is er bij het onderlinge duel ook sprake van een gelijkspel? Dan spelen de teams een tie-break. Elk team moet vier stenen werpen. Het team met de hoogste score is dan winnaar.

## LET OP!

- GEEN DRANK EN ETENSWAREN OP DE BAAN
- WEES OP TIJD! De wedstrijd start bij aangeven van de wedstrijdleiding. Kom je niet op tijd? Dan volgt er een reguliere 3-0 overwinning voor het aanwezige team.
- Teruggooien van de stenen gebeurt uitsluitend door scheidsrechters, zo voorkomen we ongelukken.
- Een steen mag pas geworpen worden als de vorige geworpen steen de kritische lijn over is gegaan en stil ligt.
- In de volgende gevallen is de geschoven steen ongeldig en wordt deze uit het spel genomen. Deze steen mag niet opnieuw gegooid worden:
  1. Als een steen kantelt tijdens het schuiven en op z'n zij verder glijdt.
  2. Als een steen de achterwand raakt.
  3. Als er een buikschuiver wordt gemaakt.
  4. Een steen die de zijlijn raakt telt.
  5. Als een steen na het schuiven voor de kritische lijn blijft liggen.
- In onvoorziene situaties waarin dit reglement niet voorziet, beslist de wedstrijdleiding.
- De wedstrijdleiding heeft altijd gelijk.

## Kledingtips

Geen speciale kleding is nodig maar het is verstandig om je warm aan te kleden en draag sportieve schoenen. Gympen of loopschoenen hebben vaak grip genoeg op het ijs. Zorg dat de zool schoon is anders verlies je loszittend vuil op het ijs. Liever geen schoenen met dikke/grove profielzolen. Het horecagedeelte wordt verwarmd, maar op het ijs is het fris.

## Voorbeelden puntentelling



Hier is het 3-1 (3 punten voor de gele steen die het dichtste bij het centrum ligt en 1 punt voor de rode steen die in de cirkel ligt).

Geel wint deze end.



In dit voorbeeld is het 5-1 voor team rood (3 punten voor de eerste rode steen in de cirkel en 2 punten voor de twee volgende rode stenen in de cirkel, de gele steen raakt de cirkel nog net en levert 1 punt op).

Rood wint deze end.



Hier is het 3-3 (3 punten voor de gele steen die het dichtste bij het centrum ligt en 3 punten voor de rode stenen binnen de cirkel).

Gelijkspel; geen van beide partijen wint deze end