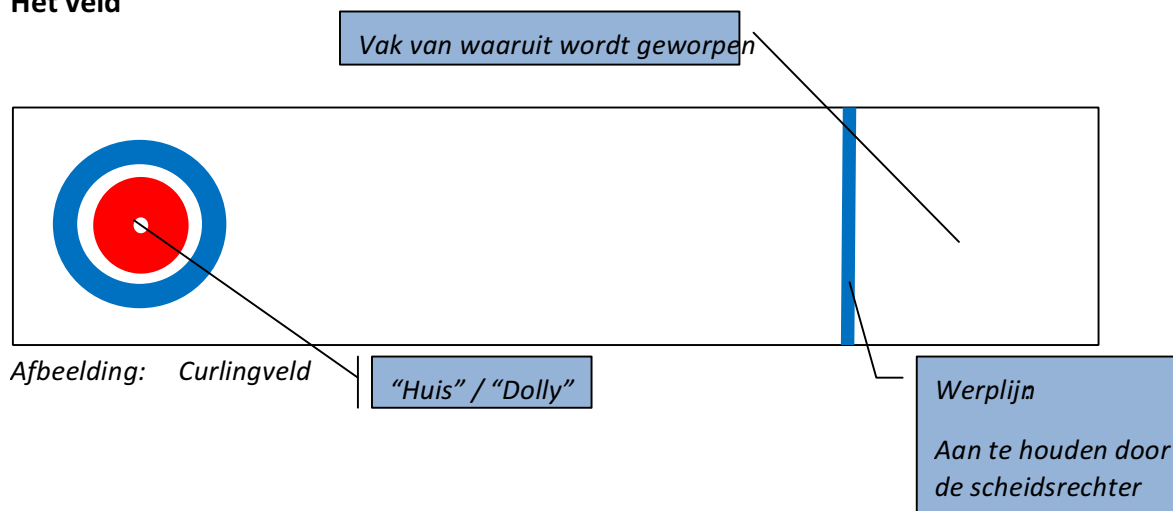


Curlingspel uitgelegd

De bedoeling is dat op het einde van elke speelronde (een "End") zoveel mogelijk ketels van het eigen team dichterbij het centrum (het "Huis" of de "Dolly") van de cirkels liggen dan van de tegenpartij. Het principe lijkt op dat van petanque/jeu de boule.

Het veld



Wedstrijdopbouw

Een totale wedstrijd bestaat uit 3 sets.

- Set 1 en set 2 bestaat uit maximaal 10 speelronden (een speelronde heet een "End") of zoveel als er in 15 minuten gespeeld kunnen worden.
- Set 3 bestaat uit 3 speelrondes.
- Elk team werpt de vijf ketels naar het centrum van de cirkels.
- Als alle ketels in de baan liggen, is er een speelronde voorbij en worden de punten door de scheidsrechter geteld.
- Het team dat per speelronde de beste score heeft mag de volgende speelronde beginnen.
- Na 3 sets wordt de winnaar bepaald. Dit is het team dat de meeste setpunten heeft binnengehaald..

Wedstrijdverloop

Aanvang wedstrijd (vast te stellen bij begin wedstrijd)

- Bij het begin van de wedstrijd wordt door de aanvoerders getost welk team mag beginnen.

Aanvang set (elke set opnieuw vast te stellen)

- Er worden 5 spelers van het team aangewezen die mogen werpen gedurende de speelronden. Deze samenstelling wijzigt niet gedurende de set.

- Er wordt per team (om en om) geworpen en een vaste volgorde bepaald waarin deze 5 personen de ketels gaan werpen. Deze volgorde wijzigt niet gedurende de set!
- Het team dat een speelronde start is het team dat:
 - o de toss heeft gewonnen (eerste speelronde van de wedstrijd)
 - o de vorige set heeft verloren
 - o de vorige speelronde heeft gewonnen.

Verloop van de speelronde

De speler die start pakt een ketel en neemt plaats achter de werplijn. Hoe ver de afstand is tot de werplijn mag de speler zelf bepalen.

- Er worden maximaal twee teamgenoten aangewezen die mogen vegen met de bezems. Dit zorgt ervoor dat de baan van de ketel verbeterd (versnellen of juist remmen).
- De speler werpt de ketel richting de cirkels en wel zo dat de ketel de baan raakt voordat de werplijn door de speler zèlf fysiek wordt overschreden.
- Indien de werplijn overduidelijk fysiek door de speler wordt overschreden, dit ter beoordeling van de scheidsrechter, wordt de geworpen ketel gediskwalificeerd en uit de baan gehaald.
- Een gediskwalificeerde ketel wordt ook echt van het ijs genomen, zodat de tegenstander hier zijn voordeel mee kan doen.

Na een speelronde wordt er eerst bepaald welke ketels meetellen voor punten

- Elke ketel die qua onderoppervlak in de cirkels ligt kan een punt opleveren. Alle ketels buiten de cirkel tellen niet mee voor punten.
- Een ketel kan alleen meetellen als het grootste deel van het onderoppervlak van de ketel zich in de blauwe rand van het "Huis" bevindt. Ligt het merendeel van het onderoppervlak buiten de blauwe rand, dan telt de ketel dus niet mee.

Na het uitsluiten van de ketels voor punten wordt gekeken welk team de speelronde wint.

- Het team dat met de ketel het meest centraal in de cirkels ligt, het liefst in het hart van de rode cirkel, heeft de speelronde gewonnen.

Ten slotte wordt het aantal punten voor het winnende team bepaald.

- De winnende ketel levert 2 punten op.
- Voor elke ketel die dichterbij het hart ligt dan de dichtst bij het hart liggende ketel van de tegenpartij krijgt men één punt per ketel.
- Alleen het team met de winnende ketel kan dus punten krijgen; het verliezende team heeft dus altijd 0 punten in deze speelronde.

Het verloop van de speelronde herhaalt zich elke keer totdat een set is gespeeld.

Puntentelling

- Het totaal aantal punten van de speelronde wordt genoteerd en geplaatst op het scorebord.
- Er wordt na elke speelronde doorgeteld vanaf de stand van de vorige speelronde. Dus als de eerste speelronde door team A is gewonnen met 3-0 en team A scoort in de tweede speelronde weer twee punten na vijf keer werpen, dan komt de tussenstand te staan 5-0.
- Na afloop van een set wordt de stand weer op nul gezet.
- Indien in de derde set het aantal punten gelijk is dan wint het team met 2 keer een winnende ketel.

Winnaar wedstrijd

Het team dat de meeste sets wint is de winnaar van de wedstrijd. De wedstrijdleiding bepaalt op basis (in volgorde) van aantal gewonnen wedstrijden, sets, saldo of uiteindelijk loting de indeling voor het vervolg van de competitie met plaatsing in de afvalpoule A, B, C of de tussenronde.

Voorbeeld puntentelling

Voorbeeld puntentelling : Zwart wint met twee punten

