

Pravidlá curlingu

CHARAKTERISTIKA HRY

Curling – športová hra zaradená do programu zimných olympijských hier - sa prevádzkuje na špeciálne upravenej ľadovej ploche curlingovej haly alebo zimného štadiónu pozdĺž rozdeleného do osovo súmerných dráh.

Na stretnutie nastupujú proti sebe dva štvorčlenné tímy. Každý tím má komplet 8 kameňov farebne odlišených od kameňov súpera, špeciálnu obuv umožňujúcu kĺzavý pohyb hráča po ľade. Každý hráč je vybavený taktiež curlingovou metličkou.

Stretnutie sa hrá na stanovený počet endov (s alebo bez časového limitu). Počet endov a limit je určený herným poriadkom jednotlivých súťaží.

Základom hry je odhadzovanie kameňov po ľadovej ploche z hacku na jednom konci dráhy do kruhov na druhom konci dráhy. Hráči hrajú po celý čas stretnutia v dopredu určenom poradí. Tím odhadzujúci ako prvý v zápase sa určí podľa herného poriadku jednotlivých súťaží.

Cieľom hry je umiestniť a udržať svoje kamene bližšie ku stredu kruhov než sú umiestnené ku stredu najbližšie kamene súpera. Po odhádzaní všetkých 16 kameňov (časť hry nazvaná end) nastáva koniec endu, keď sa určí, ktoré družstvo v tomto úseku hry zvíťazilo a koľko ich kameňov bodovalo. Za každý kameň, ktorý je v cieľových kruhoch bližšie stredu ako je stredu najbližší kameň súpera, získava tím 1 bod. Súčet lepšie umiestnených kameňov sa zaznamenáva na výsledkovú tabuľu len víťaznému tímu a ten nastupuje na odhod do ďalšieho endu ako prvý v poradí.

Ak zostanú po odohraní posledného kameň endu cieľové kruhy prázdne, zaznamenáva sa na výsledkovú tabuľu tímu, ktorý odhadzoval posledný kameň endu, nula - tzv. end s nulou. Tento tím, takisto ako tím, ktorý v endu prehral, nastupuje na odhod do ďalšieho endu ako druhý v poradí s výhodou nasledujúci end zakončiť.

Na záver stretnutia - po odohraní stanoveného počtu sa oboom tímom sčítajú všetky získané body z jednotlivých endov a víťazom stretnutia sa stáva tím s ich vyšším súčtom.

DUCH CURLINGU

Curleri hrajú pre víťazstvo, nikdy preto, aby súpera pokorili. Curler radšej príjme prehru, než aby vyhral nečestne. Žiadny curler nikdy úmyselne neporuší pravidla hry alebo tradície curlingu. Ak sa toho napriek tomu neúmyselné dopustí, je prvý, kto chybu prizná. Duch curlingu vyžaduje chovanie podľa zásad fair play.

1. VYSVETLENIE POUŽITÝCH TERMÍNOV

SÚŤAŽ

Súbor stretnutí podľa dopredu stanoveného herného programu, v jeho závere je určené, ktorý tím zvíťazil a aké je poradie ostatných tímov. Jednotlivé súťaže sa riadia súťažnými a hernými poriadkami.

HRACIA PLOCHA

Pre hru musí byť špeciálne upravená ľadová plocha, parametre sú podľa pravidiel WCF.

KRUHY

Priestor na oboch koncoch dráhy ohraničený vonkajšou kružnicou s polomerom 1,83 m vrátane.

TÍM

Na stretnutie nastupujú štyria hráči, na súpiske pred zápasom smie figurovať päť hráčov.

SCZ – SLOVENSKÝ CURLINGOVÝ ZVAZ

Občianske združenie združuje samostatne registrované curlingové kluby, curlingové oddiely či podobné združenia, ktoré prevádzkujú športové odvetvie curling. SCZ bol založený v roku 2002.

WCF - WORLD CURLING FEDERATION

Svetová curlingová federácia združuje národné curlingové federácie, asociácie a zväzy. Z International Curling Federation (ICF - Škótsko, 1.4. 1966) bola premenovaná na WC v roku 1991.

ECF - EUROPEAN CURLING FEDERATION

Európska curlingová federácia riadi curlingovú činnosť na európskej úrovni.

2. PLATNOSŤ PRAVIDEL

1. Sú záväzné pre súťaže organizované SCZ a môžu byť používané pre akúkoľvek súťaž organizovanú na území Slovenska.
2. Sú ekvivalentom odvodeným z platných pravidiel WCF.
3. Platia nepretržite od dátumu vydania až do vydania novej verzie pravidiel.

3. HRACIA PLOCHA

1. Hracia plocha zodpovedá parametrom schválených WCF.

4. KAMENE

1. Kamene pre curling musia mať kruhový pôdorys.
2. Kameň vrátane držadla nesmie mať väčšiu hmotnosť než 19,96 kg.
3. Kameň, ktorý neprejde celým obvodom vzdialenejšiu hog line, musí byť hneď odstránený z hry. Nie je odstránený iba v prípade, ak sa zastaví nárazom do kameňa, ktorý je v hre.
4. Kameň, ktorý celou svojou plochou prejde back line cieľového poľa musí byť hneď odstránený z hry.
5. Kameň, ktorý sa dotkne side line alebo sa dotkne postrannej bariéry dráhy, musí byť hneď odstránený z hry.

5. TÍM

1. Na začiatok stretnutia musí každý tím nastúpiť so štyrmi 4 hráčmi. Každý hráč odhadzuje v ende striedavo s protihráčom dva kamene.
2. Žiadny hráč nesmie použiť obuv alebo výstroj, ktorá by mohla poškodiť hraciu plochu.
3. Poradie nasadených hráčov musí byť dodržané po celý čas stretnutia.
4. V prípade, že hráč nemôže pokračovať v stretnutí alebo nie je schopný nastúpiť na začiatok zápasu, môže jeho skip:
 - Pokračovať v hre alebo nastúpiť na hru v redukovanej zostave a nastúpiť tak aj na ďalšie zápasy. V tomto prípade prví dvaja hráči odhadzujú po tri kamene a tretí hráč hádže dva kamene.
 - Môže hráča nahradiť náhradníkom a to od začiatku nasledujúceho endu. Pozícia hráčov tímu sa môže týmto okamžikom zmeniť podľa rozhodnutia trénera alebo skipa. Tí musia informovať hlavného rozhodcu o nových pozíciách hráčov a aktualizovať súpisu.
5. Na súpiske pred stretnutím smie byť maximálne jeden náhradník.

6. SKIP

1. Skip má výsadné právo riadiť hru svojho tímu.
2. Skip môže hrať na akejkolvek zvolenej pozícii vo svojom tíme.

3. Na súpiske musí byť označený viceskip, ktorý riadi hru v cieľových kruhoch v čase, keď skip odhadzuje vlastné kamene.

7. POZÍCIE HRÁČOV

1. Iba skipovia a viceskipovia riadiaci momentálne hru v kruhoch môžu stáť v priestore cieľových kruhov. Skip hrajúceho tímu má právo výberu pozície a nesmie byť obmedzovaný protihráčmi.

2. Hráči, okrem skipa a viceskipa, nesmú stáť za kruhmi. Musia zaujať miesto na dráhe medzi oboma hog linami, okrem prípadu, keď odhadzujú alebo zametajú kameň.

8. ODHOD KAMEŇA

1. Hráči odhadzujúci pravou rukou sa pri odhode odrážajú z hacku vľavo od center line v smere odhodu. Hráči odhadzujúci ľavou rukou sa pri odhode odrážajú z hacku vpravo od center line v smere odhodu. Kameň odohraný z nesprávnej časti hacku musí byť okamžite odstránený z hry.

2. Pri odhode musí hráč kameň vypustiť z ruky skôr, než sa kameň dotkne bližšej hog line. Ak hráč toto pravidlo poruší, musí byť kameň hrajúcim tímom okamžite odstránený z hry.

3. Kameň, ktorý nebol hráčovou rukou uvoľnený a nedosiahol bližšiu tee line, môže byť vrátený k hacku a odhod môže byť opakovaný.

4. Každý hráč musí byť pripravený k odhodu kameňa, keď na neho príde rad a nesmie bezdôvodne predlžovať čas potrebný na odhod. Ak hlavný rozhodca usúdi, že sa hra bez príčiny časovo naťahuje, musí upozorniť skipa zdržujúceho tímu, že ak nebude ich ďalší kameň odohraný do 30 sekúnd potom, ako dostanú od rozhodcu signál, uloží im okamžite povinnosť odstrániť kameň z hry.

5. Ak odhadzujúci hráč odohrá kameň súpera, musí byť tento kameň potom, ako sa zastavil, vymenený za správny.

9. ZAMETANIE

1. Medzi tee linami smie byť odhodený kameň či ďalšie kamene uvedené do pohybu, zametané výlučne hráčom alebo hráčmi tímu, ktorému pohybujúce sa kamene patria.

2. Medzi tee linami nesmie žiadny hráč zametať kamene súpera.

3. Ak odhadzujúci tím nemá v úmysle zametať kameň za tee line, nesmie

prekážať súperovi pri zametaní.

4. Za tee line je dovolené zametať kameň len jednému hráčovi tímu. To môže byť ktorýkoľvek hráč odhadzujúceho tímu, ale iba hráč súpera momentálne zodpovedného za hru v kruhoch. Ten nesmie zametať súperov kameň skôr, než sa dotkne tee line.

10. ZAPÁLENÉ ODHODENÉ KAMENE

1. Ak je odhodенý kameň tečováný jedným z hráčov odhadzujúceho tímu alebo súčasťou jeho vybavenia, musí byť tento kameň bezprostredne odstránený z hry. Kameň, ktorého sa hráč dotkne, sa nazýva zapálený. Ak však skip súpera usúdi, že odstránenie zapáleného kameňa by bolo pre odhadzujúci tím výhodou, môže kameň umiestniť na miesto, kde by sa podľa jeho predpokladu zastavil, ak by pokračoval v dráhe bez tečovania.

11. POSUNUTÉ STOJACE KAMENE

1. Ak je stojaci kameň, ktorý by zmenil dráhu idúceho kameňa, posunutý odhadzujúcim tímom, musí byť idúcemu kameňu umožnené, aby sa zastavil. Na mieste zastavenia potom môže byť ponechaný alebo odstránený z hry skipom súpera.

2. Posunutie stojaceho kameňa, ktoré nemá vplyv na idúci odhodенý kameň, sa rieši vrátením kameňa na pôvodné miesto skipom súpera.

12. POČÍTANIE SKÓRE - BODOV

1. O víťazovi stretnutia sa rozhoduje na základe započítaných kameňov bližších stredu kruhov, než je umiestnený najbližší kameň súpera. Za každý takto umiestnený kameň sa tímu počíta jeden bod.

2. Ako bodujúce je možno uznať len kamene, ktoré sa nachádzajú vo vzdialenosti do 1,83 metru od stredu cieľových kruhov.

3. Meraný musí byť bližší okraj kameňa vzhľadom ku stredu kruhov.

4. Ak sa tím rozhodne vzdať stretnutie pred odohraním všetkých endov, môže tak urobiť a ukončiť tým stretnutie, ak je v poradí na odhode. Skóre endu sa započíta tak, aké je v momente ukončenia stretnutia.

5. Víťazom stretnutia je tím s vyšším súčtom získaných bodov.

13. ROZHODCA

1. Rozhodca má hlavný dohľad nad všetkými stretnutiami, na ktoré bol delegovaný.
2. Rozhoduje vo všetkých sporných situáciách medzi tímami, či je alebo nie je situácia popísaná v pravidlách.

14. HLAVNÝ ROZHODCA

1. Hlavný rozhodca prijíma správy o rozhodnutiach rozhodcov. Jeho rozhodnutie je konečné.
2. Delegovaný hlavný rozhodca smie kedykoľvek vstúpiť do stretnutia a nariadiť opatrenie týkajúce sa hry tak, ako považuje za správne.
3. Hlavný rozhodca dáva znamenie začiatku stretnutia. Ak sa hrá s časovým limitom, oznamuje jeho vypršanie.
4. Proti rozhodnutiu hlavného rozhodcu je možné podať protest podľa platného súťažného poriadku.

15. VŠEOBECNÉ USTANOVENIA

1. Ak sa vyskytne akákoľvek situácia, ktorá nie je popísaná v pravidlách, nech je vyriešená rozhodcom v duchu fair play.

16. DOPING

1. Používanie podporných a povzbudzujúcich látok je zakázané.
2. Hráč môže byť kedykoľvek pred, v priebehu alebo po konci súťaže kontrolovaný a podrobený testu na prítomnosť týchto látok v tele.
3. Hráčovi s pozitívnym výsledkom testu bude pozastavené pokračovanie v súťaži do obdobia, než bude pozitívny test potvrdený alebo vyvrátený.
4. Hráčovi, ktorý sa odmietne podrobiť dopingovému testu, bude znemožnené pokračovanie v súťaži.

17. FAJČENIE

Fajčenie je zakázané na hracej ploche a v ďalších vyznačených priestoroch. Pri porušení pravidla môže byť hráč vylúčený zo stretnutia.

18. NEVHODNÉ CHOVANIE

Hráči nesmú v priestoroch určených pre hru používať vulgárne, hrubé alebo urážlivé slová. Pri porušení pravidla môže byť hráč príslušným orgánom vylúčený zo stretnutia alebo súťaže.

19. TRÉNING PRED STRETNUTÍM

1. Pred každým stretnutím, ktoré je súčasťou majstrovskej súťaže, je každému tímu umožnený tréning tesne pred stretnutím na dráhe, na ktorej sa hrá zápas. Tréning sa riadi herným poriadkom príslušnej súťaže a inštrukciami hlavného rozhodcu.

20. ODLOŽENÉ STRETNUTIE

1. Ak sa z akéhokoľvek dôvodu stretnutie presunie na iný čas alebo je prerušené, bude pokračovať od miesta, kde bolo prerušené.

21. PRAVIDLO FREE GUARD ZONE

Priestor medzi hog line a tee line, okrem kruhov, je označovaný ako Free guard zone.

Žiadny kameň stojaci v tomto priestore nesmie byť súperom vyrazený z hry do obdobia, než sa prvé 4 kamene v endu po odohraní zastavia. Každý odhodенý idúci kameň, ktorý priamo, či nepriamo zapríčiní vyrazenie súperovho kameňa, musí byť odstránený z hry. Ostatné posunuté alebo vyrazené kamene sa vracajú na pôvodné miesta podľa uváženia a k spokojnosti skipa neodhadzujúceho tímu.

PRAVIDLA CURLINGU

Platné od 1. septembra 2002
Schválené Výkonným výborom SCZ