

Krullumót

Leikreglur

Reglur þessar gilda um krullumót á vegum Krulludeildar Skautafélags Akureyrar nema annað sé tekið fram þegar mótið er auglýst.

1. Reglur WCF

- a. Í keppninni gilda reglur Alþjóða krullusambandsins, WCF, eftir því sem við á. Keppendur eru hvattir til að kynna sér reglurnar eftir bestu getu, einkum kafla R3-R11, en reglurnar má finna á vef sambandsins, www.worldcurling.org.
- b. *Skýring á skammstöfunum:*
LSD = Last Shot Draw
Mælt **skot að miðju hringis** við lok upphitunar fyrir hvern leik.
DSC = Draw Shot Challenge
Meðaltal skota að miðju hringis (LSD) að slepptri einni hæstu tölu hvers liðs.

2. Keppnisfyrirkomulag – riðlar

- a. Leikið er allir við alla ef aðstæður leyfa (tími, fjöldi liða o.s.frv.)
- b. Ef ekki er tími til að leika allir við alla er liðunum skipt í tvo riðla.
Um riðlaskipt mót gildir eftirfarandi:
 - i. Leikið er allir við alla innan riðlanna.
 - ii. Að lokinni riðlakeppni spila tvö efstu liðin úr hvorum riðli í undanúrslitum, A1-B2 og B1-A2. Sigurliðin úr þessum leikjum leika um sigur á mótinu, tapliðin leika um þriðja sætið.
 - iii. Lið sem enda í þriðja sæti eða neðar í riðlunum leika um sæti gegn liði í samsvarandi sæti hins riðilsins.

3. Leikir og stig

- a. Leikir eru sex umferðir og fæst einn vinningur fyrir hvern unninn leik.
- b. Ef lið eru jöfn að stigum eftir sex umferðir skal leika aukaumferð(ir) þar til úrslit fást.
- c. Það lið sem talið er upp á undan í keppnisgögnum leikur með steinum með dökkum (**bláum** eða **rauðum**) handföngum.

4. Upphitun og skot að miðju (LSD)

- a. Það lið sem talið er upp á undan í keppnisgögnum hefur upphitun á undan. Þegar brautir eru tilbúnar gefur mótstjórn merki og fær lið þá sex mínútur til upphitunar á brautinni. Að sex mínútum liðnum er aftur gefið merki og skal upphitun þá hætt.
- b. Að lokinni upphitun tekur einn leikmaður liðsins skot að miðju hringis (LSD) og er leyft að sópa. Þegar skotið er tekið skal einn úr liðinu standa á hinum enda brautarinnar á svæðinu frá baklínu að framlínu (í kassanum). Fjarlægð er mæld frá miðjupunkti að steininum og skráð á viðkomandi lið. Steinn sem endar utan hringis er skráður 185,4 sentimetrar (6 fet og 1 tommu). Liðið sem á stein nær miðju en andstæðingurinn fær val um hamarinn (síðasta stein) í fyrstu umferð.
- c. Reiknað er út DSC-gildi fyrir hvert lið, sem er meðaltal úr skotum að miðju, að slepptri einni hæstu tölunni fyrir hvert lið.

5. Röðun liða

- a. Um endanlega röð liða ræður fjöldi vinninga úr leikjum.

- b. Þegar tvö lið eru jöfn að vinningum skulu innbyrðis viðureignir ráða röð liðanna. Hafi liðin unnið hvort sinn leikinn raðast ofar það lið sem hefur lægri DSC-tölu.
- c. Þegar þrjú eða fleiri lið eru jöfn að vinningum skal þeim raðað niður sem unnt er á grundvelli vinninga í innbyrðis viðureignum. Þeim liðum sem þá standa enn jöfn skal raðað á grundvelli vinninga í innbyrðis viðureignum þeirra.
- d. Ef niðurstaða fæst ekki með þessum hætti út frá vinningum í innbyrðis viðureignum liða raðast þau eftir DSC-gildi, sbr. reglu 4c.
- e. Séu þessar tölur jafnar fyrir tvö eða fleiri lið skal lægsta gildi úr einstökum skotum að miðju (LSD) sem ekki er jafnt hjá þessum liðum ráða röð liðanna.

6. Mæting í leiki og frestun leikja

- a. Að jafnaði skulu vera fjórir leikmenn í hvoru liði þegar leikur hefst. Hefja má þó leik með þremur leikmönnum ef gildar ástæður liggja fyrir forföllum. Komi fjórði maður til leiks eftir að leikur er hafinn má hann hefja leik í sinni stöðu þegar næsta umferð eftir að hann mætir til leiks hefst.
- b. Sjái liðsstjóri fram á að geta ekki mætt til leiks með að minnsta kosti þrjú leikmenn í tiltekinn leik skal hann hafa samband við liðsstjóra andstæðinganna eigi síðar en í hádeginu á keppnisdegi og biðja um frestun. Við veikindi eða í mjög óvæntum tilvikum er heimilt að hafa samband síðar. Ef óska þarf eftir frestun leiks skulu liðsstjórar hafa virðingu við andstæðinginn og íþróttina að leiðarljósi. Komi liðsstjórar sér saman um frestun skulu þeir gera mótsstjórn viðvart sem finnur nýjan leikdag.
- c. Ef ekki hefur verið óskað eftir frestun leiks og lið mætir til leiks með færri en þrjú leikmenn gildir grein R11 í reglum WCF.

Sérstakar reglur fyrir Bikarmót Krulludeildar

Bikarmótið er leikið með útsláttarfyrirkomulagi. Ef fjöldi þátttökuliða stendur ekki á 4, 8, 16 o.s.frv. skal í fyrstu umferð draga saman andstæðinga í nægilega marga leiki til að þau lið sem sitja yfir í fyrstu umferð ásamt sigurvegurum úr leikjum fyrstu umferðar verði samtals 4, 8, 16 o.s.frv. Ef eitt eða fleiri lið sitja hjá í fyrstu umferð skal ríkjandi bikarmeistari ávallt vera þeirra á meðal.

Samþykkt á fundi mótanefndar með formanni Krulludeildar SA
30. október 2010

Hallgrímur Valsson
Haraldur Ingólfsson
Jens Kristinn Gíslason
Rúnar Steingrímsson