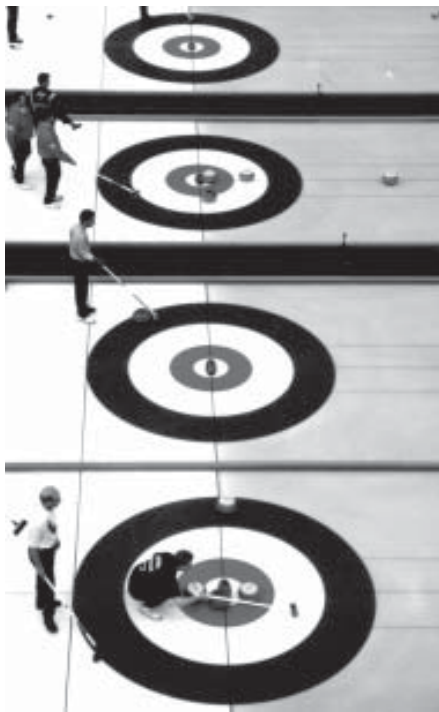




SVENSKA CURLINGFÖRBUNDET

# Spel- och Ordningsregler



## Definitioner

# REGLER

Gällande från 1 juli 2003

***Curling ger motion och spänning.  
Den kräver sammanhållning och  
koncentration. Målet är segern,  
men segern skall vinnas i idrottslig  
anda. Det är självklart att god vilja,  
kamratskap och ett  
sportsmannamässigt uppträdande  
skall iakttagas av spelaren.  
Till ledning finns regler,  
som skall följas men ej utnyttjas.  
En curlingmatch skall avgöras på  
isen - ej i regelboken!***

# SVENSKA CURLINGFÖRBUNDETS

## *Spel- och Ordningsregler*

gällande fr o m 1 juli 2003

### INNEHÅLL:

| <b>Kap:</b> | <b>Rubrik:</b>                       | <b>Sid:</b>  |
|-------------|--------------------------------------|--------------|
| 1.          | Curlingbanan                         | 4            |
| 2.          | Curlingstenen                        | 4-5          |
| 3.          | Curlinglaget                         | 6-7          |
| 4.          | Kaptenen                             | 8            |
| 5.          | Spelarnas plats på banan             | 8            |
| 6.          | Utspel                               | 8-10         |
| 7.          | Gardzonen                            | 10-11        |
| 8.          | Sopning                              | 11-13        |
| 9.          | Rörd sten i rörelse                  | 13           |
| 10.         | Rörd stillaliggande sten             | 14           |
| 11.         | Poängberäkning                       | 15           |
| 12.         | Domare                               | 16           |
|             | Särbestämmelser för rullstolscurling | 17           |
|             | <b>ORDNINGSREGLER</b>                | <b>18-24</b> |
|             | <b>DEFINITIONER</b>                  | <b>25-26</b> |
|             | <b>SVENSKA CURLINGFÖRBUNDET</b>      | <b>27</b>    |
|             | <b>CURLINGBANAN - ritning</b>        | <b>28</b>    |

*i kanten betyder ny lydelse eller tillägg till tidigare regel*

# **SPELREGLER**

## **1. CURLINGBANAN**

a) Curlingbanan uppritas på isen i enlighet med ritning på omslaget. För motions- och ungdomscurling ger dock Svenska Curlingförbundet sanktion för en kortare bana, ca 29 m mellan hacken. Detta gör det möjligt att spela curling tvärs över en ishockeyrink.

b) Hacket placeras med framkanten mot fotlinjen och med innerkanten på 76 mm avstånd från centrallinjen.

Hacket skall vara godkänt av Svenska Curlingförbundet.  
(Se Ordningsregler p.20!)

c) Baklinjen skall dras så att linjens kant (mot hacket) tangerar yttre kanten av yttersta cirkeln.

## **2. CURLINGSTENEN**

a) Curlingstenen skall vara cirkelrund.

b) Stenens högsta vikt inkl. handtag och bult skall vara 19,96 kg och dess största omkrets 914 mm samt dess längsta höjd 114 mm

c) Alla 16 stenar som anvisats en speciell bana skall användas av lagen. Endast där arrangören ej tillhandahåller stenar får sten eller sida på stenen bytas ut, förutsatt att den tävlande är färdig att spela när hans tur kommer.

Vid figurspel får sten endast bytas, om väderlek eller temperaturförhållanden nödvändiggör byte. Byte får ej ske för att med stenar av olika slipning lättare kunna utföra givna uppgifter.

d) Om en sten går sönder under slaget skall en ersättningssten placeras där det största stycket av den sönderslagna stenen stannat. Ersättningsstenen används för fortsättningen av den pågående matchen.

e) Sten, som under spel välter och blir liggande på sidan eller upp och ner skall omedelbart borttagas.

f) Om handtaget vid utslaget lossnar helt från stenen, har spelaren rätt att få spela om stenen.

g) Sten, som ej passerar bortre hogglinjen, skall omedelbart borttagas utom när den träffat sten som är i spel.

h) Sten, som helt passerat baklinjen, skall omedelbart borttagas.

i) Sten, som berört sidovall eller tangerar sidolinjen skall omedelbart borttagas.

j) Mätning får endast ske efter avslutad omgång. Dock skall domaren på uppmaning av endera kaptenen mäta sten för att avgöra, om den är i spel.

### 3. CURLINGLAGET

a) För att tillåtas ställa upp i tävlingsspel, skall varje lag bestå av fyra spelare, vilka spelar två stenar vardera omväxlande med sin motspelare i andra laget.

I mixedtävling spelar herre och dam växelvis; sålunda spelar herrarna antingen etta och trea eller tvåa och fyra.

b) Spelare skall bära fotbeklädning som ej skadar isen.

All utrustning som kan komma i beröring med isen får kontrolleras av domaren och bli förbjuden att användas, om domaren bedömer att denna utrustning antingen är felaktig/trasig eller används på ett sätt som ger en orättvis fördel.

c) Den ordningsföljd, som iakttagits mellan spelarna under första omgången skall följas under pågående match.

d) Ordningsföljden mellan lagen i första omgången avgöres genom lottnings. Dock kan rätten att spela sista sten utbytas mot rätten att välja stenset där detta ej förutbestämts av tävlingsledningen. I följande omgångar skall det lag börja som vunnit föregående eller i händelse av nollomgång nästföregående omgång

e) Om spelare p g a sjukdom eller annat vägande skäl blir förhindrad fullfölja pågående match, eller vara med i starten av en match i pågående tävling, skall hans lag

\* antingen fullfölja matchen och spela följande matcher i pågående tävling med de återstående tre spelarna, varvid de båda första spelarna spelar tre stenar vardera,

\* eller fullfölja matchen med de återstående tre spelarna och insätta reserv för följande matcher i pågående tävling.

\* eller insätta reserv för resten av matchen från och med starten av nästa omgång och vid behov övriga matcher i pågående tävling. Laget får vid insättande av reserv fritt ändra lagets spelordning efter att ha informerat domare och motståndarlagets kapten.

Kaptenen får välja alternativ.

Om spelare kommer för sent till match i pågående tävling p g a, enligt domarens bedömning, giltigt skäl får han återta sin plats i laget vid start av ny omgång i matchen.

Om spelare p g a skada eller annat vägande skäl är oförmögen att spela sina stenar i en omgång där lagkamraterna redan spelat två stenar var skall den spelare som står på tur spela dessa stenar. T ex fyran spelar treans stenar och ettan spelar fyrans stenar.

I mixedtävling spelar kvarvarande dam (herre) utgången dams (herres) stenar i den ordning som iaktogs i första omgången.

**Kommentar:** *Med pågående tävling avses i detta fall tävling eller deltävling, som pågår en eller flera dagar i följd och som är lokaliserad till en ort eller område (t ex Stor-Stockholm).*

f) Spelare, som skadats eller av annat skäl tillfälligt lämnar banan, äger när som helst återtaga sin plats i laget.

Om kaptenen valt att sätta in reserv får ordinarie spelare återta sin plats först till nästa match.

g) Lag måste bestå av minst tre spelare för att få fortsätta matchen. Extra sopare tillåtes ej.

(Se också Definitioner ang. w.o.)

## 4. KAPTENEN

- a) Kaptenen i laget bestämmer över spelet och får spela på vilken plats som helst i laget.
- b) Kaptenen skall utse *en* vicekapten. Denne skall tjänstgöra som kapten när det är den ordinarie kaptenens tur att spela. Vicekaptenen är den ende spelaren, förutom kaptenen som är tillåten att vara i boet när motståndarna spelar.

## 5. SPELARNAS PLATS PÅ BANAN

- a) Endast kaptenerna och tjänstgörande kaptenerna får uppehålla sig i eller bakom huset. Kaptenen för det lag som spelar väljer plats i huset och får ej störas av motståndarkaptenen. (Se 8 c)

Bakom teelinjen har den spelare i det spelande laget som sopar bakom teelinjen samt motståndarlagets tjänstgörande kapten lika rätt avseende sopning

- b) Övriga spelare får ej stå bakom boet utan skall stå längs banan mellan hogglinjerna, dock med ett avstånd på minst en meter från dessa linjer. (Hoggdömare skall ha fri sikt). Undantag är naturligtvis när spelarna sopar eller skall spela en sten. Spelare som inte skall spela en sten eller sopa skall inte placera sig eller röra sig så att det irriterar eller stör det spelande laget.

## 6. UTSPEL

- a) Högerhänta spelare spelar från hack på vänster sida om centralinjen och vänsterhänta från hack på höger sida om centralinjen. Sten, som spelats från fel hack, skall omedelbart borttagas.

b) Vid utspel skall stenen **klart och tydligt** släppas innan den nått närmaste hogglinje. Överträdelse medför att stenen omedelbart skall borttagas av det spelande laget. Om så ej sker har domare rätt att beordra dess borttagande.

Om en felaktigt spelad sten träffar liggande sten skall spelstenen borttagas och den eller de träffade stenarna återläggas på sina platser med motståndarekaptenens godkännande.

**Kommentar:** Klart och tydligt släppt innebär inte bara att släppa stenen utan även att se till att hennes/hans hand inte hindrar domaren att se att stenen är släppt.

Alla stenar som dömts för hogglinje-fel skall tas ur spel och ev rödda stenar återplaceras. Fördel för något lag påverkar inte detta beslut.

c) Sten som vid utspel inte nått närmaste teelinje får spelas om. Kvarhåller spelaren stenen skall den borttagas.

d) Varje tävlande måste vara färdig att spela när hans tur kommer. Förberedelse för utspel skall ske utan onödig tidsspillan.

Om domaren anser att spelet fördröjs skall han beordra kaptenen i det felande laget att spela sin sten inom 30 sekunder. Om så ej sker, tages stenen ur spel.

I de fall trean eller fyran inte beger sig mot hack inom ca 2 minuter när det är deras tur att spela, kan domaren beordra kaptenen i det felande laget att spela stenen inom 30 sek. Om så ej sker tages stenen ur spel.

e) Spelar den tävlande en sten som tillhör motståndarlaget skall den egna stenen läggas på dess plats av motståndarlagets tjänstgörande kapten eller, om endera kaptenen så kräver, av en domare.

f) Spelar den tävlande fastän det icke är hans tur skall stenen stoppas under det att den glider fram för att spelas vid rätt tillfälle.

Märks icke misstaget förrän stenen stannat eller träffat annan sten, skall omgången fortsättas som om inget hade hänt och den överhoppade stenen skall spelas av dess ägare som lagets sista sten i omgången.

g) Om kaptenerna är överens om att fel sten spelats men de kan inte enas om vilken spelare som gjort misstaget skall ettan i det felande laget spela lagets sista sten i omgången.

h) Om i samma omgång två stenar spelas i följd av ettdera laget skall motståndarkaptenen borttaga och återlämna den felaktigt spelade stenen samt återlägga eventuellt rubbade stenar.

Omgången fortsätter därefter som om inget hade hänt men spelaren som gjort misstaget skall spela sitt lags sista sten.

h) Om en spelare spelar tre stenar i samma omgång skall omgången fortsätta som om intet hade hänt men fyran i det felande laget spelar endast en sten.

## **7. GARDZONEN**

a) ”Gardzonen” kallas området mellan hogglinjen och teelinjen exklusive boet (se bifogad skiss på nästa sida).

b) Ingen motståndarsten som stannat i gardzonen får sättas ur spel av det spelande laget förrän omgångens fyra först spelade stenar har stannat.

c) Skulle någon av dessa stenar sättas ur spel av motståndarlaget,



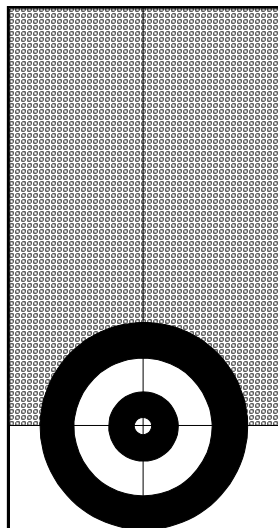
= Gardzon

*direkt eller indirekt*, skall denna sten omedelbart läggas tillbaka till det ställe där den låg före motståndarnas träff av stenen. Även andra stenar som rubbats ur sitt ursprungliga läge skall läggas tillbaka.

Kaptenen i det lag som icke felat skall godkänna återplaceringen av rörda stenar.

Den felaktigt spelade stenen skall tas ur spel.

d) Stenar som tangerar eller ligger inne i boet får sättas ur spel av motståndarna enligt sedvanliga regler. Mätning kan komma att tillgripas för att avgöra om en sten tangerar boets gräns mot gardzonen.



## 8. SOPNING

a) Mellan tee-linjerna får spelad sten, eller sten(ar) som satts i rörelse av spelad sten, sopas av en eller flera ur det lag stenen tillhör.

b) Bakom tee-linjen. Om det spelande laget väljer att inte sopa får det inte hindra motståndarkaptenen att sopa stenen.

c) Bakom tee-linjen får *en* valfri spelare i det spelande laget sopa sten(ar) i rörelse. För motståndarlaget gäller att endast tjänstgörande kapten får sopa stenarna. Motståndarens sten(ar) får endast sopas då de(n) nått fram till teelinjen.

Definition av tjänstgörande kapten: Vicekaptenen tar över boet först när kaptenen går för att spela sin första sten och tjänstgör resten av omgången.

När kaptenen spelar annat än fyra: Kaptenen återtar boet när hans andra sten, och andra stenar som satts i rörelse, har stannat.

d) Sopning får endast ske framför sten i rörelse.

e) Vid sopning skall soptagen gå från sida till sida *korsande* stenens spelriktning. Soptagen måste avslutas vid sidan av stenen. Skräp, is eller snö får inte lämnas framför den glidande stenen.

f) Soparna och deras utrustning skall inte vara så nära den glidande stenen att man riskerar att röra den.

g) Före matchens start skall varje spelare bestämma vilken borste eller broom som skall användas vid sopning under matchen. Endast denna borste eller broom får användas av spelaren för sopning.

Om borste eller broom går sönder under pågående match måste den ersättas av samma typ av kvast. Domare skall godkänna ev. byte.

Borste får bytas mellan spelare i laget under en match. Gäller alltså inte broom.

## **PÅFÖLJD VID ÖVERTRÄDELSE AV SOPNINGSREGLERNA:**

Om ett lag sopar en egen sten regelvidrigt kan den tagas ur spel efter bedömning av domare.

Om stenen tillhör motståndarlaget skall stenen omedelbart läggas tillbaka till den plats där den bedömts ha stannat om den inte hade sopats av motståndarna.

Emellertid, om det icke-felande lagets kapten anser att återläggande av stenen gagnar det felande laget har han/hon rätt att begära att låta stenen få bli kvar där den först stannat

## **9. RÖRD STEN I RÖRELSE**

a) Om glidande sten röres av medspelare eller dennes utrustning skall den rörda stenen omedelbart borttagas av det spelande laget. Om emellertid motståndarkaptenen anser, att borttagandet av stenen blir till fördel för det spelande laget, äger han rätt att placera stenen i det läge, där den enligt hans bedömning skulle ha hamnat. Samma gäller den eller de stenar som skulle ha rubbats, om den spelande stenen inte rörts.

b) Om liggande stenar rubbats av sålunda rörd sten (9 a), äger motståndarkaptenen

alt. 1 låta såväl spelstenen som rubbad(e) sten(ar) bli liggande i det uppkomna läget

alt. 2 taga den rörda stenen ur spel och återlägga rubbad(e) sten(ar).

c) Framglidande sten, som röres av motspelare, placeras av kaptenen i det spelande laget på den plats, dit den kunde ha beräknats komma.

## 10. RÖRD, STILLALIGGANDE STEN

a) Om en stillaliggande sten rubbas, återlägges den på sin ursprungliga plats av motståndarlagets kapten.

b) Om glidande stens fart eller riktning påverkas av att liggande sten(ar) rubbas av det egna laget, skall den spelade stenen först ha stannat, innan motståndarkaptenen bestämmer

alt. 1 om den skall bli liggande, där den stannat, varvid även rubbad(e) sten(ar) lämnas liggande

alt. 2 om den skall tagas ur spel, varvid rubbad(e) sten(ar) återlägges av honom/henne.

alt. 3 placera stenarna som motståndarkaptenen anser att stenarna hade hamnat i det fall stenen/stenarna inte rubbats.

c) Om en framglidande stens fart eller riktning påverkas av att liggande sten(ar) rubbas av motståndarlaget, skall det spelande lagets kapten placera spelstenen på den plats, dit den kunde ha beräknats komma samt återlägga rubbad(e) sten(ar) på ursprunglig plats.

d) I fall, som ej täcks av punkterna a, b och c, skall kaptenerna söka enas om, hur fallet skall bedömas och vad som skall företagas. Kan kaptenerna icke enas, skall domare tillkallas för avgörande.

e) Hänsyn skall tagas till principen, att den som rört sten felat.

## 11. POÄNGBERÄKNING

a) Ett lag erhåller poäng för varje gällande sten, som är närmare tee än någon av motståndarens stenar.

b) Varje sten, som ligger inom ett avstånd av 1830 mm från tee, räknas som gällande.

c) Vid mätning mätes avståndet från tee till stenens närmaste del.

d) Om två eller flera stenar ligger så tätt intill tee att mätning är omöjlig, skall överdomaren avgöra efter visuell mätning. Om det då inte går att avgöra dömes nollomgång.

e) En omgång är avslutad, när kaptenerna eller de tjänstgörande kaptenerna är överens.

Lag har rätt att avstå från att sätta sten och får ge upp en match. Om *en* sten återstår att spela i omgången och ett lag ger upp matchen räknas ställningen i boet för den pågående omgången in i slutresultatet för matchen. Laget med sista sten har rätt att spela sin sista sten. Om lag ger upp matchen när *båda* lagen har stenar kvar att spela gäller ställningen efter den föregående omgången som slutresultat.

f) Poängberäkningen är avslutad när tjänstgörande kaptener är överens om resultat.

g) Om någon sten vid poängberäkning rubbas av spelare innan kaptenerna är överens har det felande laget förlorat mätningen. Om domare rubbat sten vid mätning skall stenarna bedömas lika.

## 12. DOMARE

- a) Domaren övervakar, att gällande regler och bestämmelser följs.
- b) Domaren avgör tvister mellan kaptenerna beträffande spelet, oavsett om tvisteämnet täcks av reglerna eller ej.
- c) Överträdelse av reglerna kan efter domarens avgörande medföra förlust av match och i svårare fall diskvalifikation.
- d) Domare har rätt att före och/eller under en tävling eller match inspektera spelarnas utrustning och beordra ev. utbyte av utrustning (t ex skor, slajdsulor, kvastar).

# Särbestämmelser för rullstolscurling

I huvudsak spelas rullstolscurling enligt curlingens vanliga regler med ett par undantag som finns beskrivna i denna sektion.



## Utspel (Regel 6)

Stenen ska spelas från en stillastående rullstol som placeras så att stenen spelas ifrån banans centrollinje. Utspelet får göras genom att spela stenen med hjälp av en arm och en hand. Alternativt kan en kö användas som är konstruerad för att spela en curlingsten.

Kommentar: Med kö menas en slags käpp liknande en biljardkö.

## Sopningen (Regel 8)

Sopning är inte tillåten på någon del av banan.

## Internationella mästerskap

Internationella mästerskap spelas med lag där båda könen ska vara representerade. Dispens från denna regel kan dock göras under pågående tävling av huvuddomaren om rimliga skäl föreligger. Spelare som representerar Sverige måste vara svensk medborgare.

För att tävla internationellt i rullstolscurling krävs att spelaren ska ha ett handikapp som kräver att spelaren dagligen använder rullstol och antingen inte kan gå eller endast kan gå mycket korta sträckor. Definition av handikapp görs av det internationella curlingförbundet, WCF.

# ORDNINGSGREGLER

**1. Aktiv curlare** skall tillhöra en curlingförening, som uppfyller kraven i stadgarnas p.23 och av föreningen vara anmäld till SCF såsom aktiv medlem.

## **Med aktiv menas medlem som**

- a) deltar i organiserad idrottslig tävlings-, tränings- eller motionsverksamhet eller
- b) verkar som ledare för eller mer regelbundet tjänstgör som funktionär vid under a) nämnd verksamhet
- c) är ledamot av styrelse eller utskott inom förening eller idrottsförbund ingående i RF.

**2.** Under en och samma säsong får spelare endast representera *en* förening i tävlingsspel. Undantag härifrån kan efter ansökan medgivas av SCF, om särskilda skäl föreligger.

**3. Tävlingsarrangör** är skyldig utse domare, som skall övervaka att regler följs och som avgör eventuella tvister.

I av SCF anordnade tävlingar skall SCF godkänna val av domare.

**4.** Under tävling äger endast de för tillfället deltagande tävlande jämte tjänstgörande funktionärer rätt att uppehålla sig på banan. Var och en på banan är skyldig uppträda så, att de tävlande ej störs eller irriteras i sitt spel. När tävlande står beredd att spela sin sten, skall övriga stå stilla och iakttaga tystnad. Utrymmet omkring och framför hacket disponeras helt av den spelande.

**5. Om tävlande lag** eller lagmedlem ej infinner sig till start, då den för matchen utsatta tiden är inne, utan **kommer för sent**, skall laget bestraffas enligt följande:

a) med förlust av 1 poäng för varje påbörjad femminutersperiod

Såväl vid matcher på tid som vid matcher över ett bestämt antal omgångar sker vid för sen ankomst en reduktion av speltid och omgångar enligt följande:

|                       |                  |
|-----------------------|------------------|
| 1-10 min. försening:  | minskning 1 omg. |
| 11-20 min. försening: | minskning 2 omg. |
| 21-30 min. försening: | minskning 3 omg. |

b) med walk over vid mer än 30 minuters försening och med resultatet 0-6.

**6. I seriespel** skall samtliga matcher spelas om de på ett eller annat sätt påverkar upp- eller nedflyttning av något lag i serien, kvalificering för slutspel, erhållande av sk kvalitetsplatser eller liknande. Frivillig eller överenskommen walk-over får endast lämnas eller mottagas för matcher som är helt betydelselösa för berörda lags placering. Tävlingsledningen skall alltid lämna sitt godkännande till w.o-uppgörelser. I annat fall riskerar lag som lämnar w.o. uteslutning ur serien.

**7. Alla tvister**, som rör spelet, avgörs i första hand av kaptenerna, men kan dessa ej enas, skall domare tillkallas för att avgöra frågan utan appell.

**8. Protokoll** skall föras över varje match. Skyldigheten att föra protokoll avgörs genom lottning eller överenskommelse. Efter matchen inlämnas protokollet till tävlingsledningen av kaptenen i vinnande lag.

Protokollet skall förutom **matchresultatet** upptaga de **spelandes namn** och vara *underskrivet* av båda lagens kaptener.

**9.** Curlingmatch avgörs genom högsta antal vunna stenar. Vid lika resultat spelas extra omgång(ar). I seriespel kan oavgjorda resultat räknas och ger resp lag 1 poäng. Vid seger ges 2 poäng och vid förlust 0 poäng.

Efter seriespel vinner det lag som uppnått högsta poäng.

Vid lika poäng räknas:

- Vinst vid särspel (förkortade matcher kan tillämpas).
- Om tid ej finns för särspel, vinst vid inbördes möte(n).
- Vinst vid dragning till tee enligt poängmetoden. (Se anv.)
- Lotten

Anvisningar för dragning till tee:

I) Samtliga spelare i laget drar, enligt lagets ordinarie spelordning, en sten var med skip- och sophjälp.

Poäng räknas enligt följande:

|                                 |               |         |
|---------------------------------|---------------|---------|
| Om stenen täcker eller tangerar | tee-punkten   | 5 poäng |
| ” ” ” ” ”                       | 1-fotscirkeln | 4       |
| ” ” ” ” ”                       | 4- ”          | 3       |
| ” ” ” ” ”                       | 8- ”          | 2       |
| ” ” ” ” ”                       | 12- ”         | 1       |

Lag med högsta sammanlagda poäng vinner. **Vid lika poäng** avgör resultatet av sista stenen. Därefter näst sista o s v. Om det ändå inte

går att skilja lagen åt tillgrips, om möjligt, fortsatt spel med en sten i taget ("sudden-death") tills avgörande sker. Om det av praktiska skäl inte går att spela "sudden-death" tillgrips lottning.

**Om laget** vid tee-dragningen **består av** bara **3 spelare** drar dessa var sin sten. Poängen för ettan och tvåan adderas, divideras med två och multipliceras med tre. Summan adderas till treans poäng för att få fram lagets totalpoäng. Vid lika poäng räknas den teoretiskt framräknade genomsnittspoängen som tredje.

II. Den **spelordning** som lagen hade under matchen som föregick dragningen skall följas under dragningen till tee.

III. **Om dragning till tee ersätter skiljeomgång** skall det lag som vann sista ordinarie omgången inleda teedragningen. Därefter drar lagen varannan sten.

Om teedragningen avser avancemang eller ranking och två lag skall samtidigt på samma bana dra till tee dras lott om vilket lag som skall börja. Därefter drar lagen varannan sten.

IV. **Tävlingsledningen bestämmer** när under en tävling teedragningen skall äga rum. Teedragningen bör dock äga rum när samtliga lag fått chansen att spela in sig på banorna. Dock ej så sent i tävlingen att lag av taktiska skäl väljer att göra en dålig insats för att undvika en motståndare i särspel eller slutspel.

V. Om någon bana är ospelbar för en rättvis teedragning har tävlingsledningen rätt att besluta om på vilka banor resp teedragning skall äga rum. Dragningen skall dock ske omedelbart efter en match så att berörda lag är väl inspelade på banan.

**10. Curlingmatch** skall spelas i ett bestämt antal omgångar eller på tid. Vid spel på tid gäller, att i match på max. 10 omgångar ljuder en signal efter 1 tim. 35 min. Pågående omgång färdigspelas och därefter ytterligare två omgångar. Omgång räknas som pågående (påbörjad), när sista sten i föregående omgång stannat eller passerat sido- eller baklinjen (undantag se regel 2 k). Exakt tid är, när signalen börjar ljuda. Vid match på max. 9 omgångar, skall signal avges efter 1 tim. 25 min. I övrigt lika med ovan.

**11.** Det åligger kapten att tillse, att spelet ej fördröjs.  
(Se Spelreglerna p. 6 d)

**12.** Vid temperatur under -20 C eller vid stark kyla i kombination med blåst bör curlingtävling eller match avlysas.

**13.** Om curlinglag i seriespel, SM-, RM- eller DM-tävling ställer upp till spel med en eller flera spelare, som icke är registrerade i SCF och för vilka årsavgift till SCF ej erlagts eller som eljest ej är berättigade vidtages endera av följande åtgärder.

a) Om felet uppenbaras före tävlingens början och reserv ej kan insättas, diskvalificeras laget.

Undantag: Icke registrerad spelare som för första gången ämnar ställa upp i tävlingen kan tillrättalägga felet genom omedelbar registrering och avgiftsbetalning före spelets början.

b) Skulle felet upptäckas först sedan spelet påbörjats, diskvalificeras laget och dess spelade matcher borträknas ur resultatlistan.

c) Upptäcks felet först sedan tävlingen är slutförd eller i sådant skede att man icke kan åstadkomma rättvist resultat enligt b), borttages laget ur prislistan och närmast efterföljande lag uppflyttas.

- 14.** I av SCF arrangerade tävlingar skall, om endera kaptenen så påfordrar, bana efter pebbling före match dragas en gång i vardera riktningen med lämpligt antal stenar, som täcker banans bredd.
- 15.** I av SCF arrangerade tävlingar skall banan rengöras efter halva matchen och före skiljeomgång.
- 16.** Coach äger rätt att hålla överläggning med laget efter halva matchen, oavsett om dragning av banan sker eller ej.
- 17.** Vid av SCF arrangerade eller kontrollerade tävlingar kan efteranmälningar mottagas efter verkställd lottning för att fylla ev. vakanser. Anmälda lag från samma klubb får dock ej sinsemellan byta spelare.  
Verkställd lottning kan ändras om återbud lämnats av seedade lag.
- 18.** DM, RM och SM skall vara tre separata tävlingar varigenom berörda klubbar har rätt att disponera sina lag till resp. tävling efter eget gottfinnande. Detta gäller även för ev. kval till Div I och Elitserien. Dock får spelare som deltagit i Elitserien ej medverka i kval till div I. (Se Definitioner)
- 19.** Det åligger arrangör att kontrollera att avståndet från tee till ytterkanten av yttre ringmarkering är 1 830 mm.  
Kontroll skall ske före tävlings början. Om avvikelse föreligger skall tävlande lag underrättas härom.

## 20. Godkända hack:

|                     |   |
|---------------------|---|
| Kanada-hacket       | (dubbelt gummihack med tvärslå)                   |
| Marco-hacket        | ” ” ” ”   |
| Thompson Super Hack | ” ” ” ”   |
| Lefab-hacket        | (reflat metallhack, med eller utan gummiöverdrag) |

## 21. Deltagarkrav i mästerskapstävlingar:

|  |                                    |
|--|------------------------------------|
| <b>Seriespel:</b>  | Rena klubblag                      |
| <b>SM herrar:</b>  | Rena klubblag                      |
| <b>SM damer:</b>   | Rena klubblag                      |
| <b>SM juniorer:</b>  | Rena klubblag                      |
| <b>SM mixed:</b>   | Minst två i laget från samma klubb |
| <b>SM yngre juniorer,<br/>oldboys/oldgirls<br/>samt veteraner:</b> | Any-four-curlers                   |
| <b>VM, EM, OS,<br/>landskamper:</b>                                | Endast svenska medborgare          |

Veteraner får delta i klassen OLDBOYS-OLDGIRLS.

Yngre juniorer får spela i klassen JUNIORER.

# DEFINITIONER

|                               |   |
|-------------------------------|---|
| <b>Aktiv:</b>                 | Se ordningsregler p.1.  |
| <b>Domare:</b>                | Se spelregler p. 11   |
| <b>Tävlingsledare:</b>        | Funktionär i kansli eller sekretariat, vilken har att avgöra i frågor betr. lottning, speltider, banfördelning, och liknande.   |
| <b>Reserv:</b>                | Aktiv spelare, vilken ej deltagit i pågående tävling. I seriespel får reserv tas endast från lägre division.  |
| <b>Utlyst allmän tävling:</b> | Med utlyst allmän tävling avses dels figurspelstävling och dels lagtävling för klubbtag, mixed-lag eller ”any-four-curlers” (=fritt sammansatta lag) vilken tävling utlysts i någon form, exempelvis genom SCF:s Tävlingskalender, brev, annons, anslag eller affisch och till vilken inbjudits spelare eller lag från olika klubbar. |
| <b>Yngre junior:</b>          | Spelare räknas som yngre junior t o m den säsong (1/7 - 30/6) han/hon fyller 16 år  |
| <b>Junior:</b>                | Spelare räknas som äldre junior t.o.m. den säsong (1/7 - 30/6) han/hon fyller 21 år.  |

**Oldboy/oldgirl:** Spelare räknas som oldboy/oldgirl fr. o. m. den säsong (1/7 - 30/6) han/hon fyller 51 år\*.

**Veteran:** Spelare räknas som veteran fr. o. m. den säsong (1/7 - 30/6) han/hon fyller 60 år\*\*.

**Walk-over:** Med walk-over (W.O.) menas seger utan match sedan motståndarlaget ej infunnit sig till spel eller avbrutit pågående match på ett tidigt stadium. Vid W.O.-seger anges resultatet 6-0.

\* Åldersgränsen för oldboy/oldgirl är satt till 51 år för att stämma överens med WCF:s åldersregel som säger att för deltagande i VM veteraner måste man ha fyllt 50 år senast den 30 juni året före veteran-VM spelas.

\*\* Svenska Curlingförbundets beslutade vid sitt årsmöte 14 juni 2003 om en successiv höjning till 65 år med ett år i taget. Fr o m säsongen 2004-05 är åldersgränsen 61 år, 2005-06 62 år o s v tills åldersgränsen är höjd till 65 år säsongen 2007-08.



**SVENSKA CURLINGFÖRBUNDET**  
**Idrottshuset**  
**Mårbackagatan 19**  
**123 43 FARSTA**

ny adress från 1/11 2003

**Telefon:**

**08 - 683 30 15**(Tita Bergquist)

**08 - 683 30 16** (Håkan Sundström)

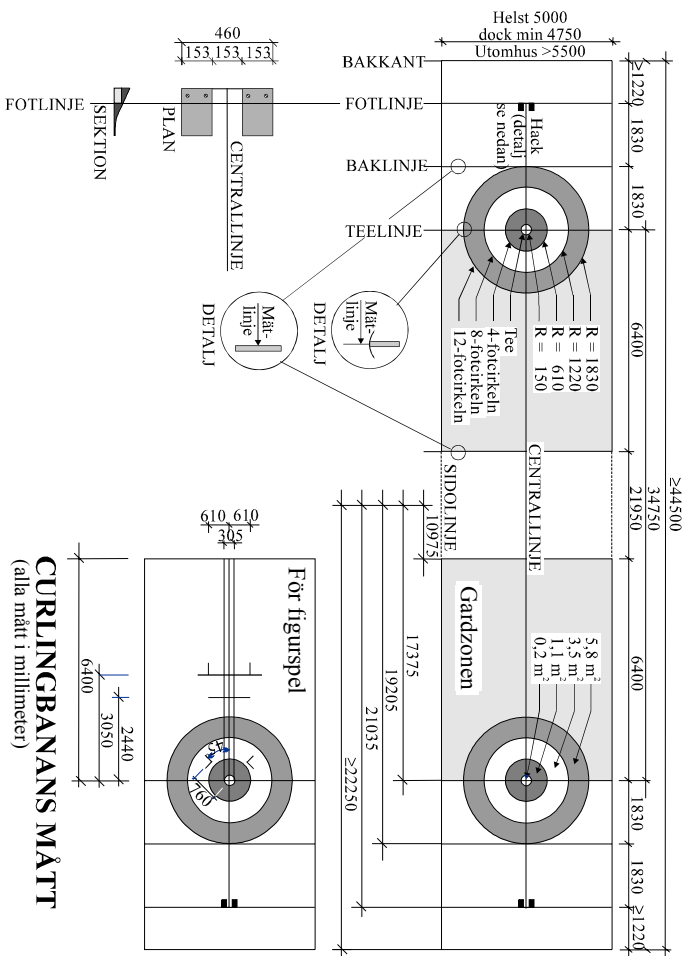
**Fax 08- 604 70 78**

**E-post: [info@curling.se](mailto:info@curling.se)**



Idrottshuset  
i Farsta där SCF:s nya  
lokaler ligger på översta  
våningen.





## CURLINGBANANS MÅTT

(alla mått i millimeter)