



SVENSKA CURLINGFÖRBUNDET

Regler

&

Tävlingsbestämmelser



Gällande från 1 juli 2007

SVENSKA CURLINGFÖRBUNDETS

nya REGELBOK med

SPEL- och ORDNINGSGREGLER, TÄVLINGSBESTÄMMELSER och DEFINITIONER

Gällande från 1 juli 2007.

Curling bygger på tradition och skicklighet. Ett väl utfört slag är ett nöje att se och detta gäller även spelets traditioner och anda.

En curlare spelar för att vinna men aldrig för att förödmjuka sin motståndare.
En curlare skulle aldrig störa sin motståndare eller hindra dem från att göra sitt bästa och föredrar att förlora hellre än att vinna på ett oärligt vis.

En curlare bryter aldrig avsiktligt mot reglerna eller mot spelets traditioner.
Skulle så ske är curlaren själv den första att påpeka att så skett.

Spelets huvudidé är att jämföra spelarnas skicklighet gentemot varandra men också att göra så sportmannamässigt, med bra humör och ett gott uppförande.

Till ledning för detta finns regler, som ska följas men inte utnyttjas.
En curlingmatch ska avgöras på isen – inte i regelboken!

INNEHÅLL:

Spelregler:

Kap: Rubrik:	Sid:
1. Curlingbanan	3
2. Curlingstenen	3
3. Curlinglaget	4
4. Spelarnas plats på banan	5
6. Utspelet	5
6. Gardzonen	6
7. Sopning	7
8. Rörd sten i rörelse	7
9. Rörd stillaliggande sten	8
10. Utrustning	8
11. Poängberäkning	9
12. Rullstolscurling	10
13. Förbjudna substanser	10
14. Olämpligt uppträdande	10
15. Avbrutet spel	10
16. Domare	10

Tävlingsbestämmelser

Kap: Rubrik:	Sid:
1. Introduktion	11
2. Tävlingar, allmänna bestämmelser	11-12
3. SM-tävlingar	13-20
4. Seriespelet	20-24
5. Slutspel i SM samt i Elitserien	25
6. Teedragning	26
7. Reserv	26
8. Coach	27
9. Övriga spelformer	28
10. Klubbtilhörighet	29
11. Domaren	30
12. Tidsbegränsat spel	31
13. Deltagarkrav	32
14. Utrustning	32
15. Lagnamn	33
16. Stora Grabbars Märke	33
17. Skillnader mot den int. regelboken	34
18. Definitioner	34
Curlingbanan, ritning med mått	36

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) Tee- och baklinje skall vara 13 millimeter breda. Teelinjen skall placeras 17,38 meter från banans mittpunkt i längdriktningen. Baklinjen skall placeras 1,83 meter från teelinjen. Hogglinjen ska vara 10,2 centimeter bred och dess inre kant ska vara 6,40 meter ifrån teelinjen.
Baklinjen skall dras så att linjens kant (mot hacket) tangerar yttre kanten av yttersta cirkeln.
- c) Centrumlinjen skall vara 13 millimeter bred och avslutas 3,66 meter bakom teelinjen på vardera sidan av banan.
- d) Fotlinjen ska vara 45,7 centimeter lång och 13 millimeter bred och placeras parallellt med teelinjen där centrumlinjen avslutas
Hacket placeras med bakkanten mot fotlinjen och med innerkanten på 76 mm avstånd från centrallinjen.
Om hacket är nedfruset i isen får det inte vara mer än 3,8 centimeter mellan isytan och hacket.
Hacket skall vara godkänt av Svenska Curlingförbundet.
- e) En frisiktslinje som är 15,2 centimeter lång och 13 millimeter bred ska placeras 1,22 meter utanför hogglinjen på vardera sidan av banan.

2. CURLINGSTENEN

- a) Curlingstenen ska vara cirkelrund.
- b) Stenens vikt inklusive handtag och bult får som högst vara 19,96 kilo och lägst 17,24 kilo. Dess omkrets får inte överstiga 914 mm och höjden får inte vara lägre än 114 mm.
- c) Alla 16 stenar som anvisats en speciell bana skall användas av lagen. Varje sten skall ha en för anläggningen unik och synlig markering. Om en sten blir olämplig att spela med skall den ersättas med en utbytessten. Om ingen sådan sten finns att tillgå ska en sten som tidigare spelats i omgången återanvändas.
- d) Om en sten går sönder under slaget skall en ersättningssten placeras där det största stycket av den sönderslagna stenen stannat.
- e) Sten, som under spel välter och blir liggande på sidan eller upp och ner ska omedelbart borttagas.
- f) Om handtaget vid utslaget lossnar helt från stenen, har spelaren rätt att antingen låta stenen vara spelad eller att återplacera eventuellt rörda stenar och spela om stenen.
- g) Sten, som ej helt passerat bortre hogglinjen när den stannat, ska omedelbart borttagas utom när den träffat sten som är i spel.
- h) Sten, som helt passerat baklinjen, ska omedelbart borttagas.
- i) Sten, som berört sidovall eller tangerar sidolinjen ska omedelbart borttagas.
- j) Mätning får endast ske efter avslutad omgång. Undantag är ifall det måste avgöras om en sten är i spel eller om en sten ligger i gardzonen.
- k) Det är förbjudet att göra ändringar på, eller placera något objekt på eller över stenarna.

3. CURLINGLAGET

a) Ett curlinglag består av fyra spelare, vilka spelar två stenar vardera omväxlande med sin motspelare i andra laget. I mixedtävling spelar man och kvinna växelvis; sålunda spelar männen antingen etta och trea eller tvåa och fyra.

b) Den ordningsföljd, som iakttagits mellan spelarna under första omgången skall följas under pågående match. Detta gäller även för vem som är kapten respektive vice-kapten.

c) För att tillåtas inleda spel i en tävling måste laget bestå av fyra spelare. Om så inte sker måste laget lämna W. O. i match/matcherna tills dess att reserv införskaffats. I övrigt gäller att 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, ska laget

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

2) eller fullfölja matchen med de återstående tre spelarna och insätta reserv för följande matcher i pågående tävling,

3) 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 motståndarlaget. Spelaren som lämnat banan kan då inte återkomma i pågående match.

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.

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

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

e) Ett lag kan inte fullfölja en match med mindre än tre spelare som alla kan spela sina stenar i en omgång. Extra sopare tillåts ej.

Endast en reserv kan insättas under match.

Reglerna för mixed internationellt tillåter att man har två reserver, en man och en kvinna.

Kommentarer:

* Domaren avgör vad som räknas som vägande skäl.

* 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).

g) Om en spelare inte kan spela sin andra sten i en omgång skall föregående spelare i spelordningen spela denna sten. Undantag är om spelaren är lagets etta, i så fall ska tvåan spela stenen.

I mixedtävling spelar kvarvarande kvinna (man) utgången kvinnas (mans) sten.

h) Om en spelare inte kan spela sina två stenar i en omgång spelar lagets två första spelare tre stenar vardera och fyran spelar två. Undantag är om fyran inte kan spela sina stenar, i detta fall ska tvåan spela fyrans första sten och trean spela fyrans andra sten.

I mixedtävling spelar kvarvarande kvinna (man) utgången kvinnas (mans) stenar.

4. SPELARNAS PLATS PÅ BANAN

a) Icke-spelande laget:

- 1) Spelare ska stå stilla längs med sidlinjerna mellan frisiktlinjerna när motståndarna spelar ut, undantagna är
I: Kapten och/eller vicekapten som får stå stilla bakom baklinjen så länge inte spelandes lagkapten eller vicekapten störs och
II: Motståndaren, som ska spela nästa sten, får stå vid sidan av banan bakom hacken.

2) Det icke-spelande lagets spelare får inte stå eller röra sig på något sätt som stör det spelande laget. Om så sker, eller någon annan extern händelse stör en spelare under utspelet, kan den spelaren välja att antingen låta stenen vara spelad eller att återplacera eventuellt rörda stenar och spela om stenen.

b) Det spelande laget:

- 1) Kaptenen, eller vice-kaptenen när kaptenen spelar sina stenar, väljer plats i boet.
- 2) Spelaren i boet ska befinna sig nedanför hogglinjen och på spelytan när laget spelar ut sin sten. Dock får denna spelare hjälpa till att sopa stenen även ovanför hogglinjen.
- 3) De spelare som inte står i boet eller spelar ut stenen ska ta position för att kunna sopa stenen.
- 4) Det spelande laget har ansvar för att stoppa stenar från att glida in på annan bana.

5. Utspelet

a) Om fördel av sista sten i första omgången inte är förutbestämd, eller inte bestämd med hjälp av teedragning, ska lottning ske för att bestämma vem som spelar ut först i första omgången, varefter det lag som senast tagit poäng inleder nästa omgång.

b) Om stenfärg inte är förutbestämd väljer det lag som spelar ut först i första omgången stenfärg.

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

d) Vid utspel ska stenen tydligt släppas innan den nått närmaste hogglinje. Överträdelse medför att stenen omedelbart skall borttagas av det spelande laget. Om så inte sker har domare rätt att beordra dess borttagande.

Kommentar: Tydligt släppt innebär inte bara att släppa stenen utan även att se till att spelarens hand inte hindrar domaren att se att stenen är släppt.

e) Om en felaktigt spelad sten träffar liggande sten skall spelstenen tas bort av det spelande laget och den eller de träffade stenarna återläggs på sina platser av det förfördelade laget.

f) Sten som vid utspel inte nått närmaste teelinje får spelas om.

g) Varje spelare måste vara färdig att spela när dennes tur kommer. Förberedelse för utspel skall ske utan onödig tidsspillan.

Om domaren anser att spelet fördröjs skall han beordra det felande laget att spela sin sten inom 30 sekunder. Om så inte sker, tas 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 det felande laget att spela stenen inom 30 sek. Om så inte sker tas stenen ur spel.

h) Spelas en sten tillhörande motståndarlaget ska stenen tillåtas stanna innan den byts ut mot en sten som tillhör det spelande laget.

i) Om en spelare spelar en sten utanför spelordningen ska omgången fortsätta som inget hade hänt. Den felande spelaren spelar sedan lagets sista sten i omgången.

Om det inte går att avgöra vem som gjort fel spelar ettan lagets sista sten i omgången.

j) Om en spelare spelar tre eller fyra stenar i samma omgång ska omgången fortsätta som om inget hänt men fyran i det felande laget spelar endast en eller ingen sten.

k) Om ett lag spelar två stenar i följd ska stenen tas bort och eventuellt rubbade stenar återplaceras av motståndarlaget. Omgången fortsätter sedan som om inget hänt men spelaren som gjort misstaget skall spela sitt lags sista sten.

Skulle misstaget inte upptäckas innan nästa sten spelats skall omgången spelas om.

6. GARDZONEN

a) "Gardzonen" kallas området mellan hogglinjen och teelinjen exklusive boet (se bifogad skiss).

Kommentar: Stenar som stannar helt eller delvis ovanför hogglinjen men som är med i spel anses också ligga i "gardzonen".

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

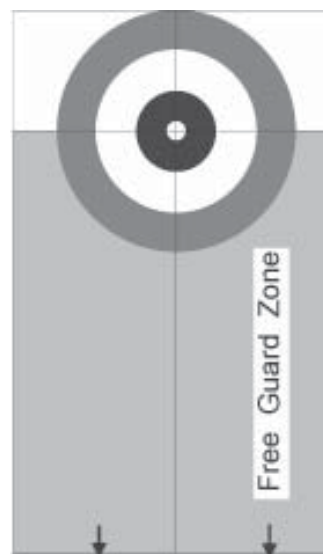
c) Skulle någon av dessa stenar sättas ur spel av motståndarlaget, direkt eller indirekt, skall denna sten omedelbart läggas tillbaka till det ställe där den låg före motståndarnas träff av stenen.

Även andra stenar som rubbats ur sitt ursprungliga läge ska läggas tillbaka av det lag som inte felat.

Den felaktigt spelade stenen ska tas ur spel.

d) Stenar som tangerar eller ligger inne i boet får sättas ur spel av motståndarna. enligt sedvanliga regler.

Mätning får göras för att avgöra om en sten tangerar boets gräns mot gardzonen.



7. SOPNING

- a) Vid sopning skall soptagen gå från sida till sida korsande stenens spelriktning men behöver inte täcka hela stenens bredd. Sopningen måste dock avslutas vid sidan av stenen. Skräp, is eller snö får inte lämnas framför den glidande stenen.
- b) Sopning får endast ske framför sten i rörelse.
- c) Mellan teelinjerna får spelad sten, eller sten(ar) som satts i rörelse av spelad sten, sopas av en eller flera ur det lag stenen tillhör.
- d) Ingen motståndarsten får sopas innan den nått fram till den bortre teelinjen.
- e) Bakom teelinjen får en valfri spelare i det spelande laget sopa sten(ar) i rörelse. För motståndarlaget gäller att endast kaptenen eller vicekaptenen får sopa stenarna.
- f) Bakom teelinjen gäller att varje lag har förtur att sopa på sina egna stenar men får inte hindra eller störa motståndarna om de vill sopa på motståndarens sten(ar).
- g) Skulle ett brott mot sopreglerna ske ska kan det lag som inte felat att välja att låta stenarna ligga där de stannat eller att placera stenarna som de skulle stannat om inte regelbrottet skett.

8. RÖRD STEN I RÖRELSE

a) I det fall det sker mellan teelinjen och den bortre hogglinjen.

- 1) Om stenen rörts av medspelare eller dennes utrustning ska stenen omedelbart borttagas.
- 2) Om stenen rörts av en motståndare, dennes utrustning eller av en extern händelse ska
 - I: Om det var den spelade stenen ska stenen spelas om.
 - II: Om det var en annan sten ska laget som stenen tillhör placera den där den troligt skulle stannat om den inte rörts.

b) I det fall det sker efter den bortre hogglinjen.

- 1) Om en glidande sten rörts av en medspelare, eller dennes utrustning, ska, efter att samtliga stenar stannat, det lag som inte felat välja mellan
 - I: Att ta bort den rörda stenen och återplacera alla eventuellt rubbade stenar eller
 - II: Att låta stenarna ligga där de stannat eller
 - III: Att placera stenarna där de skulle hamnat ifall stenen inte rörts.
- 2) Om stenen rörts av motståndare, eller dennes utrustning, ska det lag som inte felat, efter att samtliga stenar stannat, placera stenarna så som de skulle hamnat om inte stenen rörts.
- 3) Om en sten rörts av en extern händelse ska stenarna placeras där de skulle hamnat om stenen inte rörts.
Kan inte lagen komma överens om detta återplaceras eventuellt rörda stenar och stenen spelas om.
Kan lagen inte komma överens om de ursprungliga placeringarna ska omgången spelas om.

9. RÖRD, STILLALIGGANDE STEN

- a) Om en stillaliggande sten, som inte har någon påverkan på sten i rörelse, rubbas av en spelare, återplaceras den av det lag som inte felat.
- b) Om en stillaliggande sten, som inte har någon påverkan på sten i rörelse, rubbas av extern påverkan, återplaceras den efter överenskommelse mellan lagen.
- c) Om glidande stens fart eller riktning påverkas av att liggande sten(ar) rubbas, skall den spelade stenen först ha stannat, innan lag som inte felat bestämmer
- 1) om den skall bli liggande, där den stannat, varvid även rubbad(e) sten(ar) lämnas liggande
 - 2) om den skall tas ur spel, varvid rubbad(e) sten(ar) återlägges av honom/henne.
 - 3) placera stenarna som motståndarkaptenen anser att stenarna hade hamnat i det fall stenen/stenarna inte rubbats.
- d) Om glidande stens fart eller riktning påverkas av att liggande sten(ar) rubbas av en extern händelse skall lagen komma överens om hur stenarna hade hamnat om händelsen inte inträffat. Om lagen inte kan komma överens återplaceras stenarna och stenen spelas om. Kan lagen inte komma överens om ursprungspositionen ska omgången spelas om.
- e) Om stenar rubbats på grund av att en sten studsat i en sidovall ska de rubbade stenarna återplaceras av det icke spelande laget.
- f) I fall, som inte täcks av punkterna a till e, ska lagen försöka enas om, hur fallet skall bedömas och vad som skall göras. Kan lagen inte enas, ska domare tillkallas för avgörande.
- g) Hänsyn skall tas till principen, att den som rört sten felat.

10. UTRUSTNING

- a) Det är förbjudet att använda utrustning som är skadad eller som kan skada spelytan.
- b) Det är förbjudet att använda elektronisk kommunikationsutrustning eller utrustning som påverkar rösten.
- c) När en elektronisk hoggvakt används måste handtaget aktiveras innan användning. Spelaren får då inte använda en handske eller liknande på spelhanden.
- d) En spelare får byta borste eller syntetisk broom närhelst under matchen så länge inte spelet fördröjs. En spelare som väljer att använda en (majs) broom måste spela med den sortens broom genom hela matchen.
- e) Spelkö får inte användas i tävling arrangerad av SCF, undantaget rullstolstävlingar.
- f) När spelkö används gäller följande
- 1) Spelare måste använda spelkön under hela matchen.
 - 2) Stenen måste spelas i en rak linje mellan hacket och riktpunkten på andra sidan banan.
 - 3) Stenen måste vara tydligt fri från spelkön innan någon av spelarens fötter överträtt den närmaste teelinjen.
 - 4) Spelkön får endast vara en förlängning av armen, den får inte innehålla någon mekanisk förbättring som gör slaget enklare.

Kommentar: Med spelkö menas en slags käpp liknande en biljardkö

11. POÄNGBERÄKNING

- a) Vinnaren av en match bestäms av antalet vunna poäng efter att matchens alla omgångar spelats klart eller då ett lag ger upp. Om ställningen är lika efter att samtliga omgångar spelats ska en eller flera extraomgångar spelas till något lag tagit poäng. I vissa tävlingar tillåts också oavgjorda slutresultat.
- b) Ett lag erhåller poäng för varje gällande sten, som är närmare tee än någon av motståndarens stenar. Varje sten, som ligger inom ett avstånd av 1830 mm från tee, räknas som gällande.
- c) En omgång är avslutad, när kaptenerna eller de tjänstgörande kaptenerna är överens. 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.
- d) Om det inte går att visuellt bedöma vilka stenar som är närmast tee ska ett mätinstrument användas. Vid mätning mätes avståndet från tee till stenens närmaste del.
- e) Om två eller flera stenar ligger så tätt intill tee att mätning är omöjlig skall mätningen göras visuellt.
- f) Om det inte går att avgöra vilken sten som är närmast ska det
- 1) Om det rör sig om vem som vann omgången ska det dömas nollomgång.
 - 2) Om det rör sig om extrapoäng ska endast de stenar som var närmare tee räknas.
- g) Skulle en extern händelse rubba stenar som skulle påverkat poängberäkningen så gäller följande:
- 1) Om de rubbade stenarna påverkar vem som skulle tagit poäng ska omgången spelas om.
 - 2) Om ett lag redan säkrat poäng och stenarna som rubbats påverkat om det ska bli ytterligare poäng, då har det poängtagande laget möjligheten att ta de poäng de redan säkrat eller att spela om omgången.
- h) Ett lag kan endast ge upp matchen när det är i tur att spela sten. När ett lag ger upp innan en omgång är färdigspelad ska resultatet från den pågående omgången endast räknas om det påverkar matchutgången.
- i) När ett lag eller lagmedlem inte kommer till spel vid utsatt tidpunkt gäller följande:
- 1) Laget bestraffas med att få spela första sten i matchens första omgång.
 - 2) Laget bestraffas med förlust av 1 poäng per påbörjad femminutersperiod.
 - 3) Dessutom minskas antalet omgångar enligt följande:
 - I: 1-10 min. försening: minskning 1 omgång.
 - II: 11-20 min. försening: minskning 2 omgångar.
 - III: 21-30 min. försening: minskning 3 omgångar.
 - 4) Med walk-over vid mer än 30 minuters försening och slutresultatet skrivs 6-0

12. RULLSTOLSCURLING

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

a) Stenen ska spelas från en stillastående rullstol som placeras så att stenen spelas från banans centrinlinje.

Rullstolen måste ha kontakt med isytan.

b) Utspelet får göras genom att spela stenen med hjälp av en arm och en hand. Alternativt kan en godkänd spelkö användas (se regel 10). Spelarens fötter får inte komma i kontakt med isen under utspelet

c) En sten räknas som spelad när den passerat den närmaste hogglinjen. Sten som inte når fram till den närmaste hogglinjen får spelas om.

d) Sopning är ej tillåtet.

e) I tävlingar arrangerade av det internationella curlingförbundet, WCF, måste laget i alla lägen bestå av spelare av båda könen.

Kommentar: Detta innebär att minst två spelare av varje kön måste finnas med i laget vid internationella mästerskap.

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.

13. FÖRBUDNA SUBSTANSER

Användande av prestationshöjande droger, oavsett om de intagits avsiktligt eller inte, är förbjudet och oetiskt.

14. OLÄMPLIGT UPPTRÄDANDE

Olämpligt uppträdande, användande av förolämpande uttryck, missbruk av utrustning eller försök att skada en motspelare är förbjudet. Brott mot dessa regler kan innebära att spelaren avstängs från spel av Svenska Curlingförbundet.

Kommentarer: Det internationella förbundet trycker hårt på detta med uppförande. Se vidare 16. DOMARE

15. AVBRUTET SPEL

Om spel avbrutits, oavsett anledning, så ska spel återupptas från samma läge som när spelet stoppades.

16. DOMARE

a) Domaren övervakar, att gällande regler och bestämmelser följs.

b) Domaren avgör tvister mellan lagen beträffande spelet, oavsett om tvisteämnet täcks av reglerna eller inte.

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).

e) Domare har rätt att avvisa spelare eller coach som uppträder olämpligt. Spelaren kan då inte delta mer i matchen och måste lämna spelområdet.

TÄVLINGSBESTÄMMELSER

1. Introduktion

Detta är Svenska Curlingförbundets tävlingsbestämmelser som kompletterar regelboken. Dessa regler gäller för tävlingar arrangerade av SCF samt anslutna förbund och föreningar.

I de fall en tävlingsarrangör frångår bestämmelserna ska detta tydligt framgå i den information som lagen får i samband med tävlingen.

SCF kan i vissa fall frånträda dessa bestämmelser genom att till exempel tillåta ett SM att spelas med ett annat antal lag än det som står angivet här. I de fall så sker kommer detta att anges i inbjudan till tävlingen.

I de fall en regel inte gäller för alla tävlingar är detta angivet i texten.

Dessa bestämmelser är giltiga från och med 2007-10-01.

2. Tävlingar, allmänna bestämmelser

2.1 Särspel

I tävlingshandboken finns de särspelsmodeller som gäller. Dessa rekvideras ifrån kansliet eller laddas ned från <http://www.curling.se>.

Lag har rätt till 30 minuters paus inför sin första särspelsmatch även om spelschemat är försenat.

2.2 Definition av pågående tävling

Med pågående tävling menas tävling eller deltävling som pågår en eller flera dagar i följd och som är lokaliserad till en ort eller område (t.ex. Stor-Stockholm).

DM och SM räknas som separata tävlingar vilket innebär att klubben har rätt att fritt disponera sina lag till respektive tävling.

I seriespelet räknas varje seriesammandrag som en separat deltävling.

För kval till Elitserien och Division 1 gäller att klubben fritt disponerar sitt lag/sina lag.

Spelare som är del av ett lag som är kvalificerat för nästa års Elitserie får inte delta i kvalspel till Elitserien.

Spelare som är del av ett lag som deltagit i innevarande års Elitserie får inte delta i kval till Division 1.

2.2.1 Start på tre

För att få inleda tävling eller deltävling måste laget bestå av fyra spelare (se spelreglerna, Regel 3 c).

Detta gäller alltså inte bara lagets första match i tävlingen eller deltävlingen utan för att överhuvudtaget få spela måste första matchen startas på fyra spelare.

2.3 Tidigarelagd start av spelomgång

Det förekommer ofta att lag vill tidigarelägga matcher i en tävling (t.ex. sista omgången i en seriesammandragning). Detta får göras under förutsättning att alla nedanstående kriterier är uppfyllda:

- Båda inblandade lagen är överens.
- Isansvarig anser att det finns nog med tid att i ordningsställa isen till den föreslagna starttiden
- Domaren bedömer att inget av de inblandade lagen kommer att få en otillbörlig fördel.

Notera att i det fall (sista omgången i seriespel) ett eller båda lagen kan bli inblandade i ett särspel så måste alla lag som kan bli inblandade i särspellet starta sin/sina matcher vid samma tidpunkt.

I de fall där lagen vill spela en eller flera matcher vid en annan tid eller ort måste detta godkännas av tävlingsarrangören i förväg.

2.4 Sen ankomst

Se spelreglerna, regel 11 i.

2.5 Walk-over

Med walk-over (W.O.) menas seger

- a) utan match sedan motståndaren inte infunnit sig eller
- b) kommit för sent enligt spelreglerna, regel 11 i eller
- c) avbrutit pågående match på ett tidigt stadium

Vid W.O.-seger anges resultatet 6-0.

Om inget annat anges att om lag lämnat W.O. utan enligt domaren giltigt skäl, ska laget diskvalificeras från den aktuella tävlingen. Se även kapitlet om SM och seriespel.

2.6 Placering i seriespel

Curlingmatcher avgörs genom högst antal vunna stenar. Vid lika resultat efter stipulerat antal omgångar spelas extraomgång (ar).

I seriespel ger seger 2 poäng, förlust 0 poäng och i de fall oavgjorda resultat är tillåtna ges varje lag 1 poäng.

Efter seriespel vinner det lag som uppnått högst poäng.

Vid lika poäng räknas:

- a) Vinst vid sarspel (förkortade matcher kan tillämpas)
- b) Om tid ej finns för sarspel eller om inget sarspel tillämpas, vinst vid inbördes möte(n).
- c) Vinst vid dragning till tee enligt poängmetoden (se kapitel 6).
- d) Lotten

Särskiljning kan göras i flera steg efter ovanstående ordning.

2.7 Isskötsel

I tävlingar arrangerade av SCF ska banan rengöras efter halva matchen och före den första skiljeomgången.

2.8 Protokoll

Protokoll skall föras över varje match och båda lagen ansvarar för att protokollet förs. Efter matchen ansvarar vinnande lag för att protokollet lämnas in till tävlingsledningen. Protokoll ska innehålla resultatet för varje spelad omgång samt slutresultatet. Dessutom ska protokollet innehålla de spelandes namn eller angivelse att laget spelar enligt laguppställningen i programmet till tävlingen.

Protokollet ska vara signerat av **båda** lagen. Båda lagen är skyldiga att kontrollera att slutresultatet är korrekt. Det är protokollet som gäller för vem som vunnit eller förlorat matchen.

Om protokoll inte innehåller ovanstående uppgifter kan domaren välja att varna det eller de lag som inte fyllt i sina uppgifter i protokollet korrekt. Vid upprepad förseelse i samma tävling har domaren rätt att bestraffa det felande laget med förlust av sista sten i första omgången i nästa match eller i de fall förlottning tillämpas, i nästa match där laget skulle ha haft sista sten. Denna bestraffning kan utdelas en gång per tävling eller deltävling.

2.9 Funktionärer

Tävlingsarrangören har ansvar att utse domare och tävlingsledare. I tävlingar arrangerade tillsammans med SCF ska SCF godkänna val av domare och tävlingsledare.

2.10 Utomhusspel

Curlingsporten har sitt ursprung som utomhussport och när spel sker utomhus ska följande beaktas förutom de vanliga spelreglerna

- a) Match eller tävling bör inställas i de fall temperaturen är under -20 grader eller kyla och blåst i kombination enligt tävlingsledningens bedömning gör spel ohälsosamt.
- b) Utomhus ska banans bredd vara minst 5 meter och 50 centimeter.

3. SM-tävlingar

Följande gäller för SM-tävlingar

3.1 Allmänt

3.1.1 Spelformer

SM lag damer

Spelformen varierar med antalet deltagande lag.

14 till 16 lag:

Trippelknock i försöken varifrån de 8 bästa lagen går vidare till slutspel. Slutspelet spelas som Dubbelknock fram tills fyra lag återstår. Därefter det s k page-systemet där de i slutspelet båda obesegrade lagen möts i semifinal. Segrande lag går direkt till final. Förlorande lag möter segraren av mötet mellan de båda lagen med var sin förlust i slutspelet. Förlorande lag i semifinal 2 blir 3:a.

9 - 13 lag:

Två seedade grupper i seriespel. De två bästa lagen per grupp till slutspel i form av page-systemet där gruppettorna möts i semifinal. Segrande lag går direkt till final. Förlorande lag möter segraren av mötet mellan grupptvåorna. Förlorande lag i semifinal 2 blir 3:a.

6 - 8 lag:

Enkelserie med eventuellt sarspel. Final mellan de två främsta lagen. Trean får bronsmedalj.

Färre än 6 lag:

Dubbelserie med eventuellt sarspel. Final mellan de två främsta lagen. Trean får bronsmedalj.

I seriespelet kan sarspel tillgripas för att kora slutspelslag eller slutsegrare. Anvisningar för sarspel meddelas inför resp SM-turnering. Antalet lag i SM damer kan utökas om antalet aktiva damer markant ökas.

SM lag herrar

32 lag:

Trippelknock i försöken med 2 x 16 lag varifrån de 8 bästa lagen per försöksgrupp går vidare till slutspel. Slutspelet spelas som Dubbelknock fram tills fyra lag återstår. Därefter det s k page-systemet där de i slutspelet båda obesegrade lagen möts i semifinal. Segrande lag går direkt till final. Förlorande lag möter segraren av mötet mellan de båda lagen med var sin förlust i slutspelet. Förlorande lag i semifinal 2 blir 3:a.

JSM för pojkar och flickor:

14 till 16 lag: Trippelknock i försöken varifrån de 8 bästa lagen går vidare till slutspel. Slutspelet spelas som Dubbelknock fram tills fyra lag återstår. Därefter det s k page-systemet där de i slutspelet båda obesegrade lagen möts i semifinal. Segrande lag går direkt till final. Förlorande lag möter segraren av mötet mellan de båda lagen med var sin förlust i slutspelet. Förlorande lag i semifinal 2 blir 3:a.

9 - 13 lag: Två seedade grupper i seriespel. De två bästa lagen per grupp till slutspel i form av page-systemet där gruppettorna möts i semifinal. Segrande lag går direkt till final. Förlorande lag möter segraren av mötet mellan grupptvåorna. Förlorande lag i semifinal 2 blir 3:a.

6 - 8 lag: Enkelserie med eventuellt sarspel. Final mellan de två främsta lagen. Trean får bronsmedalj.

Färre än 6 lag: Dubbelserie med eventuellt sarspel. Final mellan de två främsta lagen. Trean får bronsmedalj.

Övriga klassers spelformer beskrivs i kapitlet för respektive klass.

3.1.2 Vakans

Om vakans uppstår till SM-tävling dit kvalificering krävs ska platsen fyllas enligt följande ordning:

- 1) lag från samma klubb
- 2) lag från samma distrikt
- 3) lag från det distrikt som ligger närmast till för en extra kvantitetsplats
- 4) lag från arrangerande klubb/ort.

3.1.3 Träning

Lagen erbjuds träning på i förhand fastställda träningstider vilka meddelas lagen i samband med lottningen och publiceras i respektive SM-program.

På dagar med fastställda träningstider får träning endast ske på dessa tider.

För träning inför och under slutspel, se kapitel 5.2.

3.1.4 Medaljer

SCF:s guldmedalj till segrande lag, silvermedalj till 2:an samt bronsmedalj till 3:an.

5 medaljer till respektive lag kan delas ut men då måste spelarna ha medverkat i minst 1/3 av det totala antalet matcher som laget spelat.

Motsvarande bestämmelse gäller för notering av poäng för Stora Grabbars Märke.

Coachmedalj utdelas om coachen är anmäld i förväg och arbetar med laget under tävlingen.

3.1.5 Rätt till sista sten i slutspel

I de fall det så kallade ”page-systemet” används får vinnaren av den övre semifinalen rätt till sista sten i första omgången av finalen.

I seriespel i en grupp får det lag som vunnit flest antal matcher rätt till sista sten i första omgången av finalen.

I övriga fall ska lottning ske.

3.1.6 Walk-over

Lag som lämnar walk-over utan giltiga skäl diskvalificeras från tävlingen och riskerar avstängning från övrigt SM-spel under innevarande säsong, det vill säga inte enbart i den SM-tävling där de ingående spelarna lämnat walk-over.

3.2 SM Lag herrar

SM lag herrar gäller som kvalificering till Europamästerskapet.

3.2.1 Deltagarkrav

Manliga aktiva spelare ur samma klubb.

3.2.2 Kvalificering till SM

32 lag kvalificerar sig för SM via DM. Antalet SM-platser per distrikt baseras på kvantitet (antalet registrerade manliga aktiva i distriktet) och kvalitet (de 10 bästa lagen i föregående års elitserie vinner var sin kvalitetsplats till sitt distrikt).

Uträkningen av antalet SM-platser per distrikt för kommande säsong utförs av SCF:s kansli på våren efter avslutat verksamhetsår.

Därtill utgår en friplats till arrangerande klubb/anläggning, segrande lag i Elitseriens slutspel (=VM-lag) samt JSM-segraren.

3.3.3 Från SM till Elitserien

Lag som inte tillhör Elitserien kan kvalificera sig för nästa års Elitserie om laget kommer bland de fyra främsta i SM. Klubb kan inte via SM tillföras plats i elitserien om den i SM använder en eller flera spelare ur lag som deltagit i Elitserien under samma säsong och fortfarande tillhör Elitserien.

Om fler än ett lag som inte tillhör Elitserien kommer bland de fyra främsta går elitserieplatsen till det lag som når längst i SM.

3.3.4 Antal omgångar

8 + ev. skiljeomgångar i samtliga matcher i SM-försök.

10 + ev. skiljeomgångar i slutspel.

3.3 SM Lag damer

SM lag damer gäller som kvalificering till Europamästerskapet.

3.3.1 Deltagarkrav

Kvinnliga aktiva spelare ur samma klubb.

3.3.2 Kvalificering för SM

Det är i princip fri anmälan till SM men om antalet lag överstiger 16 tillgrips distriktskvotering.

Respektive distrikt ansvarar för formerna för att kvalificera sina lag.

Antalet SM-platser per distrikt baseras på kvantitet (antalet registrerade kvinnliga aktiva i distriktet) och kvalitet (de 4 bästa lagen i föregående års elitserie vinner var sin kvalitetsplats till sitt distrikt).

Uträkningen av antalet SM-platser per distrikt för kommande säsong utförs av SCF:s kansli på våren efter avslutat verksamhetsår.

3.3.3 Från SM till Elitserien

Lag som inte tillhör Elitserien kan kvalificera sig för nästa års Elitserie om laget når final i SM. Klubb kan inte via SM tillföras plats i elitserien om den i SM använder en eller flera spelare ur lag som deltagit i Elitserien under samma säsong och fortfarande tillhör Elitserien.

Om fler än ett lag som inte tillhör Elitserien når finalen går elitserieplatsen till det lag som vinner SM.

3.3.4 Antal omgångar

10 + ev. skiljeomgångar i samtliga matcher i försök och slutspel.

3.4. SM Juniorer, pojkar

JSM lag pojkar gäller som kvalificering till Världsmästerskapet för herrjuniorer.

Om Sverige inte är kvalificerat till JVM gäller JSM som kvalificering till JVM-kvalificeringen. Om detta lag kvalar in till JVM kommer det att representera Sverige även där.

3.4.1 Deltagarkrav

Manliga aktiva spelare som uppfyller ålderskraven. Spelare räknas som junior t o m den säsong han fyller 21 år. Junior-SM är endast öppet för rena klubbtag.

3.4.2 Kvalificering för SM

Det är fri anmälan till JSM pojkar men om antalet anmälda lag överstiger 16 tillgrips distriktskvotering.

Respektive distrikt ansvarar för formerna för att kvalificera sina lag.

Antalet SM-platser per distrikt baseras på kvantitet (antalet registrerade pojkjuniorer per distrikt) och kvalitet (de 2 bästa lagen från fjolårets JSM vinner var sin kvalitetsplats till sitt distrikt).

Uträkningen av antalet SM-platser per distrikt för kommande säsong utförs av SCF:s kansli på våren efter avslutat verksamhetsår.

3.4.3 Antal omgångar

8 (+ ev. skiljeomgångar) i samtliga matcher i SM-försöken och 10 (+ ev. skiljeomgångar) i slutspelet.

Vid sarspel med många spelpass kan avkortade matcher tillgripas.

3.5 SM Juniorer, flickor

JSM lag flickor gäller som kvalificering till Världsmästerskapet för damjuniorer.

Om Sverige inte är kvalificerat till JVM gäller JSM som kvalificering till JVM-kvalificeringen. Om detta lag kvalar in till JVM kommer det att representera Sverige även där.

3.5.1 Deltagarkrav

Kvinnliga aktiva spelare som uppfyller ålderskraven. Spelare räknas som junior t o m den säsong hon fyller 21 år. Junior-SM är endast öppet för rena klubbtag.

3.5.2 Kvalificering för SM

Det är fri anmälan till JSM flickor. Om antalet anmälda lag överstiger 16 tillgrips distriktskvotering.

Respektive distrikt ansvarar för formerna för att kvalificera sina lag.

Antalet SM-platser per distrikt baseras på kvantitet (antalet registrerade flickjuniorer per distrikt) och kvalitet (de 2 bästa lagen från fjolårets JSM vinner var sin kvalitetsplats till sitt distrikt).

Uträkningen av antalet SM-platser per distrikt för kommande säsong utförs av SCF:s kansli på våren efter avslutat verksamhetsår.

3.5.3 Antal omgångar

8 (+ ev. skiljeomgångar) i samtliga matcher i SM-försöken och 10 (+ ev. skiljeomgångar) i slutspelet.

Vid särspel med många spelpass kan avkortade matcher tillgripas.

3.6 SM Mixed Dubbel

SM Mixed Dubbel gäller som kvalificering till Världsmästerskapet i Mixed Dubbel.

3.6.1 Deltagarkrav

En kvinnlig aktiv och en manlig aktiv spelare per lag.

3.6.2 Kvalificering för SM

Det är fri anmälan till SM Mixed Dubbel. Om antalet anmälda lag överstiger 24 tillgrips distriktskvotering.

Respektive distrikt ansvarar för formerna för att kvalificera sina lag.

Antalet SM-platser per distrikt baseras på kvantitet (antalet registrerade damer och herrar per distrikt) och kvalitet.

Uträkningen av antalet SM-platser per distrikt för kommande säsong utförs av SCF:s kansli på våren efter avslutat verksamhetsår.

3.6.3 Antal omgångar

8 (+ ev. skiljeomgångar) i samtliga matcher i SM-försöken och i slutspelet.

Vid särspel med många spelpass kan avkortade matcher tillgripas.

3.7 SM Yngre Juniorer

3.7.1 Anmälan för SM

Det är i princip fri anmälan till SM för yngre juniorer men om antalet lag överstiger 24 tillgrips distriktskvotering. Respektive distrikt ansvarar för formerna för att kvalificera sina lag.

Antalet SM-platser per distrikt baseras på kvantitet (antalet registrerade ungdomar i aktuell ålderskategori per distrikt).

Uträkningen av antalet SM-platser per distrikt för kommande säsong utförs av SCF:s kansli på våren efter avslutat verksamhetsår.

3.7.2 Deltagarkrav

”Any-four-curler” som uppfyller ålderskrav för yngre junior. Spelare räknas som yngre junior t o m den säsong spelaren fyller 16 år. Vid anmälan till SM av ”any-four-curlers-lag” över distriktsgränserna måste lagmedlemmarna bestämma till vilket distrikt laget hör inför eventuella kvaltävlingar. Kvalificeringen måste ske i något av de distrikt som lagmedlemmarna tillhör.

3.7.3 Lagets namn

Laget tävlar för den klubb som har flest spelare i laget. Om lagmedlemmarna representerar fyra olika klubbar eller om laget består av två spelare vardera från två olika klubbar är det lagkaptenens klubb som räknas som lagnamn.

3.7.4 Spelform

Anpassas till antalet deltagande lag.

SM för yngre juniorer utgör inget kval till internationellt spel. Tävlingen skall i första hand skapa förutsättningar för utbyte och förkovran. Därför rekommenderas försök i seriespelsgrupper där alla lag ges lika många matcher. Antalet grupper beror på antalet deltagande lag och antalet speldagar. I slutspelet används rak utslagning eller s k Örebrostege. I seriespelet tillgrips SCF:s Ordningsregler p. 9 b-d för att kora slutspelslag om två eller flera lag stannar på samma poäng i seriespelet. Särspel skall, av tidsskäl, inte användas.

3.7.5 Antal omgångar

6 i försöken och 8 i slutspel + ev. skiljeomgångar.

Om tävlingen lockat många lag till spel på få banor med ett pressat tidsschema som följd kan oavgjorda matcher godkännas i det inledande seriespelet.

3.7.6 Reserver

Manlig eller kvinnlig aktiv junior som uppfyller ålderskraven.

3.8 SM Lag oldboys/oldgirls

SM lag oldboys/oldgirls gäller som kvalificering till världsmästerskapet för veteraner ("seniors").

Som kvältävling till VM veteraner kan dock endast rena herrlag respektive damlag komma ifråga som lag till veteran-VM.

Bäst placerade herrlag respektive damlag ska erbjudas platsen som Sveriges lag vid veteran-VM.

Vid minst fyra anmälda damlag arrangeras separat oldgirls-SM för dessa. Om färre lag anmäler sig deltar damlagen i ett gemensamt SM oldboys/oldgirls med följande riktlinjer för VM-kvalet:

- a) Om damlag/herrlag placerar sig bland de fyra främsta lagen finns en klar slutranking 1 till 4.
- b) Om damlag/herrlag placerar sig som delad femma (förlorar kvartsfinaler) sker ett speciellt slutspel för berörda lag.
- c) Om damlag/herrlag ej går till ordinarie slutspel arrangeras ett speciellt slutspel för dessa lag om VM-platsen.

3.8.1 Anmälan för SM

Det är fri anmälan till SM för oldboys/oldgirls.

3.8.2 Deltagarkrav

"Any-four-curler" som uppfyller mästerskapets ålderskrav.

Spelare räknas som oldboy/oldgirl fr o m den säsong spelaren fyller 51 år.

3.8.3 Lagets namn

Laget tävlar för den klubb som har flest spelare i laget. Om lagmedlemmarna representerar fyra olika klubbar eller om laget består av två spelare vardera från två olika klubbar är det lagkaptenens klubb som räknas som den klubb laget representerar.

3.8.4 Spelform

Anpassas till antalet deltagande lag. Eftersom SM-oldboys/oldgirls också avser att fylla en social uppgift är det av vikt att deltagande lag kan planera sitt deltagande. Därför rekommenderas försök i seriespelsgrupper. Antalet grupper beror på antalet deltagande lag och antalet speldagar. I slutspelet används rak utslagning. I seriespelet tillgrips tävlingsbestämmelserna kapitel 2.6 för att kora slutspelslag om två eller flera lag stannar på samma poäng i seriespelet. Speciella särspelsmatcher spelas av tidsskäl inte.

3.8.5 Antal omgångar

8 + ev. skiljeomgångar i samtliga matcher i SM-försök och slutspel.

3.8.6 Reserver

Manlig eller kvinnlig aktiv spelare som uppfyller ålderskraven.

3.9 SM Veteraner

3.9.1 Anmälan för SM

Det är fri anmälan till SM för veteraner.

3.9.2 Deltagarkrav

”Any-four-curler” som uppfyller mästerskapets ålderskrav.

2007-2008: Spelare räknas som veteraner fr o m den säsong spelaren fyller 64 år.

2008-2009 och framåt: Spelare räknas som veteraner fr o m den säsong spelaren fyller 65 år.

3.9.3 Lagets namn

Laget tävlar för den klubb som har flest spelare i laget. Om lagmedlemmarna representerar fyra olika klubbar eller om laget består av två spelare vardera från två olika klubbar är det lagkaptenens klubb som räknas som den klubb laget representerar.

3.9.4 Spelform

Anpassas till antalet deltagande lag. Eftersom SM-veteraner också avser att fylla en social uppgift är det av vikt att deltagande lag kan planera sitt deltagande. Därför rekommenderas försök i seriespelsgrupper. Antalet grupper beror på antalet deltagande lag och antalet speldagar. I slutspelet används rak utslagning. I seriespelet tillgrips tävlingsbestämmelserna kapitel 2.6 för att kora slutspelslag om två eller flera lag stannar på samma poäng i seriespelet. Speciella särspelsmatcher spelas av tidsskäl inte.

3.9.5 Antal omgångar

8 + ev. skiljeomgångar i samtliga matcher i SM-försök och slutspel.

Om tävlingen lockat många lag till spel på få banor med ett pressat tidsschema som följd kan oavgjorda matcher godkännas i det inledande seriespelet.

3.9.6 Reserver

Manlig eller kvinnlig aktiv spelare som uppfyller ålderskraven.

3.10 SM Figur herrar och damer

3.10.1 Kvalificering för SM

I princip fri anmälan till SM men om antalet anmälda överstiger 32 (alt. 24) herrar och 16 (alt 12) damer tillgrips distriktskvotering.

I hallar med tre banor kvalificerar sig 24 herrspelare resp 12 damspelare för SM via spel i distriktsmästerskap.

I hallar med fyra eller fler banor gäller maximalt 32 herrspelare resp 16 damspelare.

Antalet SM-platser per distrikt baseras på kvantitet (antalet registrerade aktiva per distrikt) och kvalitet (de 6 resp 3 bästa spelarna från fjolårets SM vinner var sin kvalitetsplats till sitt distrikt).

Uträkningen av antalet SM-platser för kommande säsong utförs av SCF:s kansli på våren efter avslutat verksamhetsår.

Om vakans uppstår p g a att kvalificerad spelare tackar nej skall i första hand spelarens distriktsförbund försöka fylla vakansen med reserv från det egna distriktet.

Om distrikt avsäger sig plats går denna till det distrikt som låg närmast till i kvoteringen för en extra plats.

3.10.2 Spelform

Spelformen kan variera beroende på antalet deltagare men normalt gäller att

- a) Deltagarna inleder med försöksspel varifrån de två bästa per heat går direkt till semifinal.
- b) De övriga spelar sedan uppsamlingsheat varifrån ytterligare spelare går till semifinal.
- c) Från de två semifinalerna med 6 deltagare per bana går de tre bästa från respektive semifinalheat till final.
- d) Finalen spelas med 6 deltagare.

Om deltagarantalet är mindre än 13 spelare spelas normalt två serier där det bästa sammanlagda resultatet vinner.

3.10.3 Medaljer - Plaketter

SCF:s guld- silver resp bronsmedalj till de tre främsta spelarna. SCF:s plaketter till övriga finalister eller till spelarna som placerat sig 4 till 6 vid spelform där final inte används.

3.10.4 Spelregler

Svenska Curlingförbundets anvisningar för figurspel gäller. Dessa, kan inkluderande protokoll, rekvideras från kansliet eller laddas ned ifrån <http://www.curling.se>.

3.11 SM Mixed

SM Mixed gäller som kvalificering till Europamästerskapet i mixed. Bäst placerade lag ska erbjudas platsen som Sveriges lag vid mixed-EM.

3.11.1 Anmälan för SM

Det är fri anmälan till SM Mixed.

3.11.2 Deltagarkrav

Minst två av spelarna måste komma från samma klubb.

3.11.3 Spelform

Anpassas till antalet deltagande lag. Eftersom SM Mixed också avser att fylla en social uppgift är det av vikt att deltagande lag kan planera sitt deltagande. Därför rekommenderas försök i seriespelsgrupper. Antalet grupper beror på antalet deltagande lag och antalet speldagar. I slutspelet används rak utslagning. I seriespelet tillgrips tävlingsbestämmelserna kapitel 2.6 för att kora slutspelslag om två eller flera lag stannar på samma poäng i seriespelet. Speciella särspelsmatcher spelas av tidsskäl inte.

3.11.4 Antal omgångar

8 + ev. skiljeomgångar i samtliga matcher i SM-försök och slutspel.

Om tävlingen lockat många lag till spel på få banor med ett pressat tidsschema som följd kan oavgjorda matcher godkännas i det inledande seriespelet.

3.11.5 Reserver

Manlig spelare ersätts av manlig reserv resp kvinnlig spelare av kvinnlig reserv.

Deltagarkravet ”minst två av spelarna från samma klubb” gäller även i reservsammanhang.

3.12 SM Rullstol

SM för rullstolsburna ligger till grund för uttagning av lag till världsmästerskapet för rullstolsburna.

I rullstols-VM måste varje lag i spel på isen bestå av spelare av båda könen.

3.12.1 Anmälan för SM

Det är fri anmälan till SM för rullstolsburna.

För att tävlingen skall uppnå officiell SM-status och Riksidrottsförbundets mästartecken skall kunna utdelas måste tävlingen omfattas av minst två olika klubbar och fyra deltagande lag.

3.12.2 Deltagarkrav

Manliga och kvinnliga spelare från samma klubb som uppfyller mästerskapets krav. Se regelboken, regel 12 e.

3.12.3 Spelform

Kan spelas i antingen fyrmannalag eller i parspel.

Anpassas till antalet deltagande lag. Eftersom SM också avser att fylla en social uppgift är det av vikt att deltagande lag kan planera sitt deltagande. Därför rekommenderas försök i seriespelsgrupper. Antalet grupper beror på antalet deltagande lag och antalet speldagar. I slutspelet används rak utslagning. I seriespelet tillgrips tävlingsbestämmelserna kapitel 2.6 för att kora slutspelslag om två eller flera lag stannar på samma poäng i seriespelet.

3.12.4 Antal omgångar

6 + ev. skiljeomgångar i samtliga matcher i SM-försök och slutspel.

3.12.5 Reserver

Manlig eller kvinnlig aktiv spelare som uppfyller kraven för deltagande.

4. Seriespelet

SCF och dess distriktsförbund arrangerar seriespel både för damer och för herrar. De serier som arrangeras av SCF ingår i vad som kallas det högre seriespelet. Serier arrangerade av distriktsförbund kallas det lokala seriespelet. Seriespel arrangerat av en eller flera föreningar räknas som en vanlig inbjudningstävling.

De två seriespelen är separata tävlingar. Detta innebär att damer har rätt att delta som ordinarie spelare eller reserv i båda seriespelen samma säsong.

4.1 Herrar

Herrarnas Elitserie utgör den högsta divisionen i det seriespel som sedan består av Division I Norra, Mellersta och Södra samt det lokala seriespelet

Bortsett från herrarnas Elitserie så är detta seriespel öppet för både herrar och damer.

4.2 Damer

Damernas Elitserie utgör den högsta divisionen i det seriespel som sedan består av Division I damer.

Detta seriespel är endast öppet för rena damlag.

Distriktsförbund kan arrangera serier som kvalificerar till de nationella damserierna under förutsättning att det är skilt från det övriga seriespelet och endast är öppet för damer.

4.3 Allmänt

4.3.1 Träning

Inför respektive sammandragning:

Lagen erbjuds träning på i förhand fastställda träningstider vilka meddelas lagen i god tid och publiceras i respektive Seriekalender. *På dagar med fastställda träningstider får träning endast ske på dessa tider.*

För träning inför och under slutspel, se kapitel 5.2.

4.3.2 Medaljer

Guldmedalj till segrande lag, silvermedalj till 2:an samt bronsmedalj till 3:an.

5 medaljer till respektive lag kan delas ut men då måste spelarna ha medverkat i minst 1/3 av det totala antalet matcher som laget spelat.

Motsvarande bestämmelse gäller för notering av poäng för Stora Grabbars Märke i Elitserien.

Coachmedalj utdelas om coachen är anmäld i förväg och arbetar med laget under serie- och slutspelsmatcher. Inga medaljer delas ut i Elitseriekvalet.

4.3.3 Walk-over

Lag/klubb som lämnar walk-over utan giltiga skäl diskvalificeras ur serien och hela seriesystemet.

Resultat från tidigare spelade matcher kvarstår och vid återstående matcher tilldelas motståndarlagen segern på w.o. Det är dock tillåtet att lämna walk-over i särspel.

I seriespel ska 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 tas emot för matcher som är helt betydelselösa för alla berörda lags placering. Detta innefattar alltså inte bara lagen i den aktuella matchen utan alla lag i serien vars placering påverkas av resultatet.

Tävlingsledningen ska alltid lämna sitt godkännande till w.o-uppgörelser. I annat fall riskerar lag som lämnat W.O. att uteslutas ur serien och ur hela seriesystemet.

4.4 Elitserien herrar

Elitserien herrar gäller som kvalificering till världsmästerskapet förutsatt att Sverige är kvalificerat.

4.4.1 Deltagarkrav

Varje elitserieplats innehas av respektive klubb. Det är klubben som ansvarar för platsen och ser till att den representeras av fyra aktiva manliga spelare ur den egna klubben.

4.4.2 Spelform

Enkelserie med 16 lag som möts i tre seriesammandragningar. Efter den tredje sammandragningen följer ett slutspel till vilket de fyra främsta lagen avancerar.

Slutspel spelas i form av det sk page-systemet. Ettan och tvåan möts och segrande lag går direkt till final.

Förlorande lag möter sedan segraren i matchen 3:an - 4:an om den andra finalplatsen. Slutspelet avgörs under en dag. Page-systemet förutsätter poängskillnad mellan lagen. Om flera lag är lika för placeringarna 1-2 resp 3-4 tillgrips särspel. Vid fyra lag lika för placeringarna 1-4 spelas rakt slutspel (semifinal, final, match om 3:e pris).

4.4.3 Rätt till sista sten

I slutspelet får lag som poängmässigt placerats bättre i grundserien rätt till sista sten i första omgången av första semifinalen och kvartsfinalen. Förlorande lag mellan serieettan och serietvåan (första semifinalen) har rätt till sista sten i andra semifinalen medan vinnaren har rätt till sista sten i finalen.

I seriespelet förlottas fördelen av sista sten i första omgången i alla matcher utom lagens första match där lottning ska ske.

4.4.4 Nedflyttning

De 10 bäst placerade lagen är klara för spel i nästa års Elitserie. De tre sämst placerade lagen flyttas ned till div I. Lagen på 11-13 plats får spela kval mot de tre 2:orna från div I om 2 alt 3 platser till Elitserien. Laget på 3:e plats i kvalet riskerar att degraderas om något icke elitserielag placerar sig bland de fyra främsta i SM.

Klubb kan inte via SM tillföras plats i Elitserien om den i SM använder en eller flera spelare ur lag som deltagit i Elitserien under samma säsong och fortfarande tillhör Elitserien.

Om vakans uppstår på g a att något lag drar sig ur serien skall i första hand lagets klubb fylla platsen. Om klubb/klubbar avstår plats i Elitserien skall de fyllas med de lag/klubbar som i kvalet till Elitserien placerade sig bäst av de icke uppflyttade lagen. Om ytterligare vakans uppstår skall den fyllas med det lag/klubb som placerade sig bäst av de nedflyttade lagen/klubbarna.

4.4.5 Antal omgångar

10 + ev. skiljeomgångar i samtliga matcher i grundserien, slutspel och i särspel vid endast ett särspelspass. Vid särspel om slutspel med två spelspass spelas matcher i 8 omgångar och vid tre spelspass matcher i 6 omgångar.

I sarspel om nedflyttning galler att matcher spelas i 10 omgangar vid ett eller två spelpass. Vid sarspel om nedflyttning med tre spelpass spelas matcher i 8 omgangar.
Om sarspelet forlaggs till annan tid och plats spelas matcherna i 10 omgangar.

4.4.6 Rangordning sarspel

Om två eller flera lag stannar på samma poäng i serien och placeringen galler avancemang till slutspel placeringar inom slutspelet eller risk för nedflyttning tillgrips sarspel.

För övrig rangordning av platserna 1-2, 3-4, 5-10, 11-13 samt 14-16 tillgrips

- 1) högsta poäng i serien
- 2) vinst i inbördes möte(n)
- 3) högsta poäng vid dragning till tee

4.5 Elitserien damer

Elitserien damer galler som kvalificering till världsmästerskapet förutsatt att Sverige är kvalificerat.

4.5.1 Deltagarkrav

Varje elitserieplats innehas av respektive klubb. Det är klubben som ansvarar för platsen och ser till att den representeras av fyra aktiva kvinnliga spelare ur den egna klubben.

4.5.2 Spelform

Dubbelserie med 8 lag som möts i två seriesammandragningar. Efter den andra sammandragningen följer ett slutspel till vilket de fyra främsta lagen avancerar.

Slutspel spelas i form av det sk page-systemet. Ettan och tvåan möts och segrande lag går direkt till final.

Förlorande lag möter sedan segraren i matchen mellan 3:an och 4:an om den andra finalplatsen.

Page-systemet förutsätter poängskillnad mellan lagen. Om flera lag är lika för placeringarna 1-2 respektive 3-4 tillgrips sarspel. Vid fyra lag lika för placeringarna 1-4 spelas rakt slutspel (semifinal, final och match om 3:e pris).

4.5.3 Rätt till sista sten

I slutspelet får lag som poängmässigt placerats bättre i grundserien rätt till sista sten i första omgången av första semifinalen och kvartsfinalen. Förlorande lag mellan serieettan och serietvåan (första semifinalen) har rätt till sista sten i andra semifinalen medan vinnaren har rätt till sista sten i finalen.

I seriespelet är fördelen av sista sten i första omgången förlottad på så sätt att lagen har favorit av sista sten i en av de båda matcherna mellan respektive lag.

4.5.4 Nedflyttning

De sex bäst placerade lagen är klara för spel i nästa års Elitserie. Det sämst placerade laget degraderas ur Elitserien och ersätts av segrande laget i Div I Damer.

Laget på 7:e plats får spela kval mot laget på 2:a plats i Div I damer om en plats till elitserien. Segrande lag i detta kval riskerar dock att degraderas till div I om något icke elitserielag når minst final i SM.

Klubb kan dock ej via SM tillföras plats i elitserien om den i SM använder en eller flera spelare ur lag som deltagit i Elitserien under samma säsong och fortfarande tillhör elitserien.

4.5.5 Vakans

Om vakans uppstår på grund av att något lag drar sig ur serien skall i första hand lagets klubb fylla platsen. Om klubben avstår platsen skall den fyllas med det lag/klubb som förlorade kvalet till elitserien.

Om ytterligare vakans uppstår skall den fyllas med det lag/klubb som placerade sig bäst av de nedflyttade lagen/klubbarna.

4.5.6 Antal omgångar

10 + ev. skiljeomgångar i samtliga matcher i grundserien, slutspel och i sarspel om slutspel vid endast ett sarspelspass. Vid sarspel om slutspel med två spelpass spelas matcher i 8 omgångar och vid tre spelpass matcher i 6 omgångar.

I sarspel om nedflyttning galler att matcher spelas i 10 omgangar vid ett eller två spelpass. Vid sarspel om nedflyttning med tre spelpass spelas matcher i 8 omgangar.

Om sarspelet forlagger till annan tid och plats spelas matcherna i 10 omgangar.

4.5.7 Rangordning sarspel

Om två eller flera lag stannar på samma poäng i serien och placeringen galler avancemang till slutspel, placeringar inom slutspelet eller risk för nedflyttning tillgrips sarspel.

För övrig rangordning av platserna 1-2, 3-4, samt 5-6 tillgrips

- 1) högsta poäng i serien
- 2) vinst i inbördes möte(n)
- 3) högsta poäng vid dragning till tee

4.6 Elitseriekval, herrar

Enkelserie mellan lagen på platserna 11, 12 och 13 i Elitserien samt de tre tvåorna i Div I-serierna Norra, Mellersta och Södra. De två främsta lagen kvalificerar sig för spel i Elitserien till nästa säsong.

Laget på 3:e plats går till Elitserien om endast elitserielag kommer bland de fyra främsta vid SM.

Lagen på 4-6 plats går till div I.

Om två lag stannar i topp med samma poäng rangordnas lagen med hjälp av inbördes möte.

Om två eller flera lag stannar på samma poäng och placeringarna galler 2-3 skiljs lagen åt genom sarspel.

4.7 Elitseriekval, damer

Spelas i bäst av tre matcher mellan laget på 7:e plats i Elitserien och laget på 2:a plats i Div damer. Kvalet spelas antingen på samma plats och helg som elitseriekval, herrar, eller på tid och plats som berörda lag kommer överens om i samråd med SCF:s Tävlingsutskott.

4.8 Division I Norra, Mellersta och Södra

DIV I NORRA

för lag från *Jämtland-Härjedalen, Norr- och Västerbotten* och *Västernorrland*

DIV I MELLERSTA

för lag från *Gävle-Dala, Mälardalen* och *Värmlands- och Örebro län*

DIV I SÖDRA

för lag från *Småland-Östergötland, Sydsverige* och *Västsverige*

Div I-serierna galler som kvalificering till Elitserien herrar.

4.8.1 Deltagarkrav

Varje serieplats innehas av respektive klubb. Det är klubben som ansvarar för platsen och ser till att den representeras av fyra aktiva spelare (män/kvinnor) ur den egna klubben.

4.8.2 Spelform

2007-2008: Enkelserie med 12 lag som möts i två eller tre seriesammandragningar. Seriesegraren kvalificerar sig för spel i Elitserien nästa säsong. Tvåan går till Kval till Elitserien.

2008-2009 och framåt: Enkelserie med 16 lag som möts i tre eller fyra seriesammandragningar. Seriesegraren kvalificerar sig för spel i Elitserien nästa säsong. Tvåan går till Kval till Elitserien.

4.8.3 Nedflyttning

2007-2008: De två sämst placerade lagen flyttas ned till div II och ersätts av två lag från division II från de olika distrikten. Lagen på 6-10:e plats får avvakta utgången av Elitserien varifrån maximalt 6 lag från samma region kan degraderas.

2008-2009 och framåt: De fem sämst placerade lagen flyttas ned till div II och ersätts så att de två största distrikten i varje "region" har två platser och det minsta en plats. Fördelningen avgörs av det antal lag som fullföljer föregående års seriespel i distrikten. Lagen på 7-11:e plats får avvakta utgången av Elitserien varifrån maximalt 6 lag från samma region kan degraderas.

2007-2008 och framåt:

Om inget lag från Elitserien flyttas ned till resp Div I-serie och därmed en vakans uppstår fylls platsen med div II-lag från det distrikt som har flest antal lag i distriktets seriespel. Uppstår mer än en vakans fylls vakanserna i turordning baserat på storlek bland de inblandade distrikten.

Om vakans uppstår på g a att något lag drar sig ur serien före seriestarten skall i första hand laget klubb fylla platsen. Om klubben avstår platsen skall den fyllas med det lag som placerade sig bäst av de nedflyttade lagen.

4.8.4 Antal omgångar

10 + ev. skiljeomgångar i samtliga matcher i grundserien, slutspel och i sarspel vid endast ett sarspelspass. Vid sarspel med två spelpass spelas matcher i 8 omgångar och vid tre spelpass matcher i 6 omgångar. Om sarspelet förläggs till annan tid och plats spelas matcherna i 10 omgångar.

4.8.5 Rangordning sarspel

Om två eller flera lag stannar på samma poäng i serien och placeringen gäller seriesegern och/eller andraplatsen tillgrips sarspel.

Speciell plan för sarspelet presenteras i god tid före sista sammandragningen.

För övrig rangordning gäller

- 1) högsta poäng i serien
- 2) vinst i inbördes möte(n)
- 3) högsta poäng vid dragning till tee

Rörande andraplatsen gäller att avstår en klubb sin plats i kvalspelet till Elitserien skall platsen erbjudas nästa lag i rangordningen. Befinner sig två eller flera lag på samma poäng skall sarspel mellan lagen arrangeras.

4.9 Division I damer

Division I damer är öppen för alla damlag som inte redan är kvalificerade för ELITSERIEN.

Div I spelas i form av två regionala serier, Norra och Södra. Sedan följer slutspel för de två bäst placerade lagen per seriegrupp. Fördelningen mellan Norra och Södra görs av SCF på ett sådant sätt att fördelningen av antal lag i de båda serierna blir så jämn som möjlig.

Spelform och närmare tävlingsbestämmelser anpassas till antalet deltagande lag och den tid som står till förfogande.

4.9.1 Antal omgångar

10 + ev. skiljeomgångar i samtliga matcher i grundserien, slutspel och i sarspel vid endast ett sarspelspass. Vid sarspel med två spelpass spelas matcher i 8 omgångar och vid tre spelpass matcher i 6 omgångar. Om sarspelet förläggs till annan tid och plats spelas matcherna i 10 omgångar.

4.9.2 Uppflyttning

Från div I avancerar det främsta laget till ELITSERIEN. Laget på 2:a plats får chans till spel i Elitserien genom kvalspel mot laget på 7:e plats i Elitserien. Skulle en klubb avstå sin plats i kvalspelet skall platsen erbjudas nästa lag i rangordningen. Befinner sig två eller flera lag på samma poäng skall sarspel mellan lagen arrangeras. Segrande lag i detta kval riskerar dock att inte uppflyttas till Elitserien om något icke elitserielag når minst finalplats i SM.

5. Slutspel i SM samt Elitserien

Följande gäller i SM-tävlingar samt Elitserien damer och herrar.

5.1 Stenval

Lagen tilldelas stenfärg (ljus eller mörk) i enlighet med spelreglerna, regel 5 b och för SM, kapitel 3.1.5 och för Elitserien kapitel 4.4.3 (herrar) resp 4.5.3 (damer). Om hallen använder mer än två färger bestämmer tävlingsledningen vilka färger som är mörka och vilka som är ljusa.

Används ”page-systemet” gäller att:

- I slutspelets första match får lagen välja att spela med stensetet i den tilldelade färgen som tillhör banan eller välja ett stenset av samma färg från en annan bana vilken lottats av tävlingsledningen. Spelas matcherna vid olika tidpunkter får lagen välja stenset från valfri bana.
- I den andra semifinalen och i finalen får lagen välja ett stenset av den tilldelade färgen från valfri bana.
- Endast kompletta set får väljas.

I tävlingar med andra former av slutspel, spelar lagen med de stenar som är tilldelade matchbanan.

5.2 Träning

Detta gäller för SM Lag herrar och damer, JSM lag pojkar och flickor samt för Elitserien herrar och damer.

Inför slutspelet i SM erbjuds de obesegrade lagen träning på eftermiddag och/eller kväll före slutspel efter samråd med tävlingsledningen.

Inför slutspelet i Elitserien erbjuds de fyra lagen träning på eftermiddag och/eller kväll före slutspel, träning en timme/lag på lämplig bana. (anpassas efter eventuellt särspele).

Före semifinaler och final:

10 min träning på matchbanan. Lag som vann eller tilldelats lotten inleder 30 min före matchstart. Respektive motståndarlag avlöser 20 min före matchstart. Därefter dras banan före start av matchen.

Det lag som går direkt till final från semifinal 1 erbjuds 2 tim träning på anvisad bana med start samtidigt som semifinal 2 spelas.

5.3 Banfördelning

5.3.1 Om page-systemet används

Banfördelning ska då ske enligt följande:

Semifinal 1:	Bana A
Kvartsfinal:	Bana B
Semifinal 2:	Bana C
Final:	Bana A

Tävlingsledningen bestämmer vilka banor som ska vara A, B respektive C.

5.3.2 Vid rak utslagning

Eventuella kvartsfinaler:	Bana A, B, C, D
Semifinaler:	På Bana A: segrarna i matcherna på bana C och D På Bana C: segrarna i matcherna på bana A och B
Final:	Bana B
Match om 3:e pris:	Bana D

Tävlingsledningen bestämmer vilka banor som ska vara A-D.

6. Teedragning

- a. 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
Om stenen täcker eller tangerar 1-fotscirkeln	4
Om stenen täcker eller tangerar 4-fotscirkeln	3
Om stenen täcker eller tangerar 8-fotscirkeln	2
Om stenen täcker eller tangerar 12-fotscirkeln	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 tredjesten.

- b. Den spelordning som lagen avslutade med under matchen som föregick dragningen ska följas under dragningen till tee.
c. 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 ska börja. Därefter drar lagen varannan sten.

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

7. Reserv

I det fall en spelare blir sjuk eller skadad kan laget ersätta spelaren under pågående tävling enligt regel 3 c. För att reserv ska få insättas måste vederbörande vara registrerad medlem hos SCF. Spelaren måste ha betalt årsavgiften till Svenska Curlingförbundet. För nyregistrerad spelare måste laget kunna visa upp ett kvitto att avgiften har betalats till förbundet.

Spelaren måste också uppfylla kraven för den aktuella tävlingen, det vill säga vara kvinna i en damtävling, junior i en juniortävling o s v.

7.1 Seriespel

Med anmäld i texten nedan menas spelare som har anmälts med laget i samband med anmälan till tävlingen eller som anmälts till SCF eller distriktsförbund som tillhörande ett lag innan spelaren har agerat som reserv.

Det är tillåtet att byta lag upp till det att serieprogrammet publicerats. Efter detta (men före första sammandragningen) måste dispensansökan ske hos SCF eller distriktsförbund beroende på vilken serie det gäller.

- a) En reserv får delta i en deltävling (sammandragning) i högre serie än den serie där spelaren är registrerad.
b) Det är tillåtet för en anmäld spelare att vara reserv i högre serie även före den serie där spelaren är anmäld har spelat sin första deltävling (sammandragning).
c) En reserv som inte är anmäld i ett serielag anses vara en del i det lag där spelaren gör sin första match.

- d) Om en division består av flera grupper, A, B etc., så är det inte tillåtet att delta som reserv i en annan grupp.
- e) Det är inte tillåtet att delta som reserv i lägre serie än den där spelaren är anmäld.
- f) En reserv får delta i endast en deltävling (seriesammandragning) per division.

Om en icke-berättigad spelare deltagit i seriespelet ska laget dömas att förlora de matcher där den icke-berättigade spelaren deltagit med 0-6 (W.O.). Laget blir inte diskvalificerat ifrån tävlingen.

7.2 Övriga tävlingar

Spelare måste dels uppfylla kraven för att få delta i tävlingen och får inte ha deltagit i annat lag i samma tävling.

Om icke-berättigad spelare deltar i tävling vidtages en av följande åtgärder

- a) *Om felet uppenbaras före tävlingens början och reserv ej kan insättas, diskvalificeras laget*
- b) *Skulle felet upptäckas först sedan spelet påbörjats, diskvalificeras laget och dess spelade matcher borträknas från resultatlistan*
- c) *Upptäcks felet först sedan tävlingen är slutförd eller i sådant skede att man inte kan åstadkomma rättvist resultat enligt punkt "b" borttages laget ur prislistan och närmast efterföljande lag uppflyttas.*

7.2 Reserv från damernas seriespel

Damer får som skrivits tidigare spela i båda seriespelen samma säsong. Det innebär också att de har rätt att agera reserv i båda seriespelen.

Förtydligande: En spelare anmäld i damernas Division I kan vara reserv i damernas Elitserie och Division I och nedåt i det övriga seriespelet under samma säsong under förutsättning att hon uppfyller kraven ställda under kapitel 7.1

De två seriespelen räknas som skilda tävlingar och därför har det ingen betydelse i vilken damserie vederbörande är anmäld i för att kunna agera reserv eller medverka i ett lag i det övriga seriespelet.

8. Coach

I tävlingar arrangerade av SCF har lag rätt att använda coach under matcherna. För att få agera coach måste laget ha meddelat tävlingsledningen vem eller vilka personer det gäller före tävling eller deltävling.

Under matchen har coachen, tillsammans med en eventuell femtespelare, rätt att överlägga med laget efter halva matchen.

Laget får dessutom överlägga med coachen och femte spelaren inför den första extraomgången om sådan krävs.

8.1 Time-out

Lagen har dessutom rätt att två gånger under matchen överlägga med coachen i högst en minut. Denna tid räknas från det att domaren bedömer att coachen fått kontakt med laget. Om match går till extraomgång har laget rätt till överläggning med coachen en gång per extra omgång.

Lag kan endast begära time-out när de står i tur att spela. Detta görs genom att forma händerna som ett "T" över huvudet.

Coachen måste då ta kontakt med domare som medföljer till banan och startar tiden när coach upprättat kontakt med laget. Domaren måste meddela laget när 10 sekunder återstår av överläggningen. När tiden är slut ska coachen omedelbart lämna spelområdet utan att mer prata med laget.

I de fall matcherna spelas utan tidtagning måste spelet sättas igång inom 30 sekunder.

Femtespelaren får inte medfölja vid time-out.

Coach ska om möjligt undvika att beträda isytan men om så sker måste coachen använda curlingskor.

Om coach överlägger med laget utan att kontaktat domare vid time-out så förverkas time-out:en och coachen måste lämna spelområdet omedelbart.

8.2 Spel på tid

Vid spel på tid gäller följande regler:

- a) Endast spelare på isen kan begära time-out.
- b) Time-out kan endast begäras då lagets klocka går.
- c) Så fort laget signalerat "time-out" ska spelklockan stannas
- d) Coachen ska ha "tillräcklig tid" att ta sig från läktaren till spelområdet. I Sverige är detta normalt 60 sekunder men annan tid kan gälla om lagen meddelats detta innan tävlingsstart. Time-out:en startar efter denna tid passerat eller då coachen fått kontakt med laget.
- e) Om laget återtar spelet innan 60 sekunder gått startas spelklockan igen när stenen passerat tee-linjen på den sida lagen spelar ifrån.
- f) Lag utan coach har inte rätt till tid enligt punkt "d" utan time-out:en startar omedelbart.

9. Övriga spelformer

9.1 Mixed dubbel

Poängberäkning och match

- 1) Poängberäkning sker på samma sätt som i vanlig curling
- 2) En match består om inget annat anges av åtta omgångar. Om resultatet är lika efter ordinarie omgångars slut så extra omgång (ar) spelas tills en segrare är utsedd
- 3) Spelas match på tid har varje lag sex minuter per omgång till sitt förfogande. Inför varje extra omgång nollställs klockan och laget tilldelas sex minuters speltid.

Utplacering av stenar

- 1) Före varje omgång ska två stenar (en per lag) placeras enligt följande:
 - A. En sten vars centrum är på mittlinjen och som placeras mitt emellan boet och hoggen.
 - B. En sten vars centrum är på mittlinjen och som placeras i bakkant av tee på ett sådant sätt att stenens kant tangerar teelinjen.
- 2) Laget som avgör placeringen enligt punkt 6 bestäms enligt följande:
 - A. Om förlottning inte används ska lottning användas för att bestämma vem som beslutar om placering i den första omgången
 - B. I följande omgångar bestämmer den som förlorat föregående omgång.
 - C. Om föregående omgång var en nollomgång bestäms placeringen av det lag som inte hade sista stenen i den avslutade omgången.

Spelet

- 1) Varje lag spelar fem stenar i varje omgång. Den spelare som inleder omgången för laget spelar också lagets sista sten. Den andra spelaren spelar de övriga tre stenarna. Laget får skifta position mellan omgångarna.
- 2) Ingen sten, inklusive de stenar som ligger i boet, får sättas ur spel innan omgångens fjärde sten. Detta gäller även egna stenar. Om så sker ska den spelade stenen tas ur spel och det lag som inte felat återplaceras rörda stenar till sina ursprungspositioner.
- 3) Det lag vars fasta sten placeras framför boet ska inleda omgången och det lags vars fasta sten ligger i boet ska avsluta den.
(I internationella mästerskap är det bandomaren om ombesörjer utplacering av liggstenarna)

9.2 Mixed

I mixedtävlingar med fyrmannalag spelar man och kvinna växelvis; det vill säga spelar männen antingen etta och trea eller tvåa och fyra.

I mixedtävlingar spelar kvarvarande man (kvinna) utgången mans (kvinnas) stenar i den ordning som iakttogs i första omgången om ingen reserv kan insättas. En spelare kan bara ersättas med reserv av samma kön.

9.3 Parspel

I parspel där inte de speciella reglerna för "Mixed dubbel" används gäller att de två spelarna i laget spelar vartannat stenpar. Den sista spelaren först två stenar och byter sedan av tvåan som spelar sina första två stenar. Därefter spelar ettan sina resterande två stenar innan tvåan avslutar omgången med sina resterande två stenar. I tävlingar arrangerade av SCF kan inte spelordning bytas under match.

9.4 Figurspel

Figurspel är en individuell form av curling där ett antal fasta uppgifter ska utföras och poäng ges efter hur väl utgiften utförs. Spelaren spelar fyra stenar på varje uppgift och kan maximalt uppnå 96 poäng.

Svenskt rekord kan endast sättas på SM i figurspel och räknas på de 8 ordinarie figurerna.

Figurer (uppgifter) som ingår:

- 1) "Hålla rent" (Clearing)
- 2) Gardering
- 3) Utslagning plus helst invick
- 4) Inläggning
- 5) Framknack
- 6) Utslagning av garderad sten
- 7) Inläggning genom port
- 8) "Indelning" (Klyvning)
- 9) Särspelsfigur: Inläggning

En detaljerad beskrivning för varje figur finns på baksidan av det förtryckta figurprotokollet som kan rekvireras ifrån kansliet eller laddas ned ifrån <http://www.curling.se>

9.4.1 Stipulationsmärken

Svenska Curlingförbundets stipulationsmärken i individuell curling - figurspel – kan erövrats enligt följande:

Valör	Poäng damer	Poäng herrar
Brons	35	40
Silver	45	50
Guld	55	60
Elit	65	70

Stormästarmärket, se nedan

De poängmässigt uppnådda resultaten ska räknas på de 8 ordinarie figurerna..

Endast ett stipulationsmärke per säsong kan erövrats.

Märkena skall erövrats i ordningen: Brons, Silver, Guld, Elit.

Spel om stipulationsmärken i figurspel kan ske vid SM, DM eller andra utlysta inbjudningstävlingar. Inom respektive klubb vid KM eller andra utlysta klubb tävlingar, t ex ingående i RIKSFIGUREN.

Stormästarmärket

För att ytterligare stimulera fortsatt figurspel har Svenska Curlingförbundets styrelse beslutat om ett påbyggnadsmärke efter erövrat Elitmärke, Stormästarmärket. För att erövra detta påbyggnadsmärke - modell blazermärke - ska man uppnå poängen för Elitmärke i ytterligare 5 säsonger efter erövrat Elitmärke. Noteringar för Stormästarmärket ska registreras hos Svenska Curlingförbundets kansli efter varje säsong. Ansökan om stipulationsmärken ska ställas till Svenska Curlingförbundets kansli med kopior på underskrivna figurprotokoll.

10. Klubbtilhörighet

En aktiv curlare måste tillhöra en curlingförening som uppfyller kraven i SCF:s stadgar paragraf 23 och av föreningen vara anmäld till SCF som aktiv medlem.

Med aktiv menas medlem som:

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

Detta ska tolkas så att en spelare kan arbeta som funktionär i annan förening än den vederbörande representerar så länge han/hon är aktiv medlem i en förening ansluten till SCF.

En spelare måste vara aktiv medlem även om vederbörande inte deltar i tävlingsspel utanför den egna klubben.

10.1 Representation

En aktiv curlare kan endast spela aktivt för en klubb under en och samma säsong. En curlare har rätt att vara medlem i flera klubbar för att till exempel träna men kan endast vara aktiv i en klubb.

Undantag från ovanstående kan ske efter ansökan hos Svenska Curlingförbundet som normalt sett medger detta under förutsättning att inget av nedanstående kriterier uppfyllts under innevarande säsong:

- a) Curlaren har deltagit i en klubbunden tävling
- b) Curlaren har deltagit i tävling utlyst av SCF eller något av dess distriktsförbund
- c) Curlaren har deltagit i kvaltävling för internationell representation. Detta innefattar även CurlyTour tävlingar då dessa är kvalificerande till JNM.

11. Domaren

Domaren har spelreglerna till hjälp för att döma i frågor då lagen inte kan komma överens.

Spelreglerna, regel 16 gäller och domarens beslut är slutgiltigt.

11.1 Isskötsel

Domare kan när som helst under matchen beordra att isskötsel, till exempel mattdragning eller pebbling, ska genomföras.

11.2 Uppförande på banan

En curlingspelare ska alltid uppträda korrekt och sportsligt mot medspelare och motståndare.

Spelreglernas regel 14 ska tolkas som:

- * Olämpligt uppträdande: Spelaren uppträder på ett sätt som stör andra spelare på banan enligt spelreglernas regel 4 eller som genom sitt uppträdande stör spelare på andra banor eller liknande. Domaren avgör vad som anses störande.
- * Förolämpande uttryck: Svordomar, könsord eller andra uttryck som anses stötande. Uttrycken behöver inte riktas mot en person eller personer utan kan anses förolämpande även om de uttryckts i frustration utan att riktas mot någon.
- * Missbruk av utrustning: Som missbruk räknas till exempel att slå kvasten i isen, marken, sargen eller liknande. Att med kraft, till exempel med hjälp av foten, skjuta en sten in i sargen eller ned bland stenarna bakom hack.

Domaren ska först och främst varna en spelare eller coach som bryter mot ovanstående men vid upprepad förseelse under samma tävling eller deltävling kan domaren använda spelregel 16 e för att utvisa spelaren.

Bedömer domaren förseelsen som grov ska en rapport skrivas och skickas till SCF som kan besluta om en tidsbestämd avstängning.

11.3 Långsamt spel

Domaren har en viktig roll att se till att spelet inte fördröjs i onödan. Till sin hjälp har han spelreglerna, regel 5 g men bör innan denna regel används försöka få lagen att spela snabbare genom att påpeka att spelet går långsamt. För att bedöma hur lång en match får vara utgår SCF ifrån de internationella bestämmelserna.

För en 10-omgångars match gäller där att:

- * Speltiden är 73 minuter per lag
- * Mellan varje omgång finns en minuts paus som används för att plocka i ordning stenar etc.
- * Efter halva matchen har lagen 7 minuters paus för överläggning med coachen
- * Varje lag har rätt till två överläggningar med coachen om en minut vardera plus den tid det tar för coachen att ta sig till banan, normalt en minut.
- * Tid för mätningar etc. då klockan är stannad.

Detta ger en total speltid på $2 \cdot 73 + 8 + 7 + 4 + 4 = 169$ minuter eller 2 timmar och 49 minuter för en 10-omgångars match. Som en vägledning till domaren innebär detta att halva matchen bör ha spelats på 1 tim och 20 min. Samma beräkning i en match på åtta omgångar ger $2 \cdot 58 + 6 + 7 + 4 + 4 = 139$ minuter eller 2 timmar och 19 minuter. Detta innebär att halva matchen ska spelats inom 1 timme och 5 minuter.

Tiderna ovan ska tolkas som ett maximalt värde för normalt spel, inte ett genomsnitt när det gäller den totala matchtiden. Tiderna efter halva matchen ska endast ses som en vägledning för domarens bedömning.

12. Tidsbegränsat spel

I det fall tidsbegränsat spel används finns två modeller som kan användas, den ena när antalet omgångar kan variera, den andra när antalet omgångar är förutbestämt.

12.1 Varierande antal omgångar

Vid tidsbegränsat spel, där antal omgångar tillåts variera, ska en signal ljuda efter tidpunkten nedan beroende på antal omgångar som ska vara det maximala antalet. Lagen spelar då klart pågående omgång och därefter ytterligare två omgångar.

Omgång anses påbörjad när sista stenen spelats i föregående omgång spelats och samtliga stenar stannat eller är ur spel. Eventuell mätning är inte en del av omgången.

- 1) Vid spel i maximalt 10 omgångar ska signalen ljuda efter 1 timme och 50 minuter.
- 2) Vid spel i maximalt 9 omgångar ska signalen ljuda efter 1 timme och 35 minuter.
- 3) Vid spel i maximalt 8 omgångar ska signalen ljuda efter 1 timme och 20 minuter.

Exakt tid är när signalen börjar ljuda

12.2 Fast antal omgångar

- 1) Varje lag tilldelas 73 minuters speltid för 10 omgångar. Vid kortare matcher ska denna tid reduceras med 7 minuter per omgång, vilket också gäller om matchen förkortas på grund av för sen ankomst eller liknande. Spelklockan måste vara synlig för både spelarna och coachen i varje lag.
- 2) När extra omgångar spelas nollställs klockan inför varje omgång och lagen tilldelas 10 minuters speltid.
- 3) Spelklockan startas när det spelande lagets första sten i matchen når teelinjen på den sida man spelar ifrån och fortsätter att gå tills:
 - o Alla stenar har stannat eller passerat baklinjen på banan och
 - o stenar som flyttats på grund av ett regelbrott ifrån det spelande laget återplaceras och
 - o spelytan är tillgänglig för motståndarlaget genom att kaptenen förflyttat sig bakom boet och soparna gått till sidan av banan.
- 4) När alla kriterier i punkt 3 är uppfyllda, så blir motståndarlaget det spelande laget och dess klocka startar. Om det lag som inte spelar bryter mot reglerna så att stenar måste återplaceras så ska deras matchklocka startas och det spelande lagets klocka stoppas. Om stenar måste återplaceras på grund av en yttre händelse ska båda lagens klockor stoppas.
- 5) Ett lag får endast spela sin sten när lagets spelklocka går. Om laget spelar sin sten när klockan inte går ska deras klocka starta och gå under tiden som stenar återplaceras och laget spelar om sin sten.

- 6) Båda lagens klockor stannar när omgångens sista sten och de stenar den påverkar stannar eller då spelstenen passerat baklinjen. När lagen kommit överens om poängen eller efter att mätning skett börjar en paus mellan omgångarna.

Längden på denna kan variera på grund av krav ifrån TV och liknande men längden meddelas lagen av domaren innan match om den skiljer sig från normalfallet.

Normalt är pausen mellan omgångarna en minut och laget får inte överlägga med coachen eller femtespelaren under den tiden. Efter halva matchen är pausen sju minuter lång och inför den första extraomgången är pausen tre minuter. Vid dessa pauser får laget överlägga med coachen och femtespelaren.

- 7) Båda lagens klockor stannas om domaren ingriper.
8) Om en spelare tillåts spela om en sten bestämmer domaren hur mycket tid som ska återplaceras till lagets speltid.
9) Om en omgång behöver spelas om ska klockorna återställas till de tider som gällde inför den föregående omgången.
10) Om en domare bedömer att laget på ett onödigt sätt försenar spelet, meddelar domaren kaptenen i det spelande laget och om laget inte spelat sin sten inom 45 sekunder efter detta tas stenen ur spel omedelbart.
11) Laget måste slutföra matchen inom den stipulerade tiden annars förloras matchen oavsett den aktuella ställningen. Om lagets sista sten i matchen passerat teelinjen på den sida laget spelar ifrån innan tiden tar slut ska stenen anses ha spelats i tid.
12) Se även kapitel 7.1

13. Deltagarkrav

13.1 Åldersgränser

Yngre Junior:	Spelare räknas som yngre junior till och med den säsong spelaren fyller 16 år. Yngre junior får delta i klassen Junior.
Junior:	Spelare räknas som junior till och med den säsong spelaren fyller 21 år.
Oldboy/Oldgirl:	Spelare räknas som oldboy/oldgirl från och med den säsong då spelaren fyller 51 år. Detta för att överensstämna med åldersgränsen för VM Veteraner.
Veteran:	Spelare räknas som veteran från och med den säsong då spelaren 2007-2008: fyller 64 år. 2008-2009 och framåt: fyller 65 år. Veteraner får delta i klassen Oldboys/Oldgirls.

13.2 Deltagarkrav

Landslagsspel:	Svenskt medborgarskap krävs. Detta gäller OS, VM, EM, JVM, JNM, Universiaden, Paralympics samt landskamper.
Seriespel:	Rena klubbtag. Detta innebär att samtliga spelare är aktiva i samma förening.
SM Herrar:	Rena klubbtag
SM Damer:	Rena klubbtag
SM Juniorer:	Rena klubbtag.
SM Mixed:	Minst två spelare måste komma från samma klubb.
SM Yngre Juniorer:	Any-four-curlers.
SM Oldboys/Oldgirls:	Any-four-curlers.
SM Veteraner:	Any-four-curlers.
SM Mixed Dubbel:	Any-two-curlers.

14. Utrustning

14.1 Enhetlig klädsel

I följande tävlingar arrangerade av SCF ska spelare bära enhetlig klädsel i samtliga matcher:

- * Elitserien, herrar och damer
- * Division I, Damer, Norra, Mellersta och Södra
- * SM Lag, herrar, damer och juniorer

Med enhetlig klädsel menas att laget spelar med gemensamma färger på både över- och underdel av klädseln samt att laget ska använda gemensamma färger även när överdelen tas av och spelarna fortsätter matchen i sina tröjor. Klubbmärke eller annan klubbidentifikation (t ex klubbens namn på ryggen) ska vara klart synligt på överdelen av lagdressen.

Undantag: Lag som använder reserv ska inte bestraffas om reservens kläder skiljer sig från övriga spelare i laget.

Domare har rätt att bestraffa lag som bryter mot dessa regler med förlust av sista sten i första omgången av nästa match, eller i de fall förlottning används, i nästa match där laget skulle ha haft fördel av sista sten. Detta kan domaren göra en gång per tävling eller deltävling.

14.2 Godkända hack

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

15. Lagnamn

Normalt bär ett curlinglag kaptenens namn som lagnamn för att kunna särskilja olika lag från samma klubb.

I tävlingar ska laget anges med klubbens namn samt lagnamn.

Det är tillåtet att namnge laget med till exempel namnet på en sponsor istället för kaptenens namn.

SCF måste godkänna lagnamn.

Lag från olika klubbar har rätt till att använda samma lagnamn.

16. Stora Grabbars märke

Stora grabbars märke är en utmärkelse som delas ut till spelare som samlat minst 25 poäng sammanlagt enligt nedanstående mall

Följande poängberäkning är giltig från och med 2005-07-01:

OS	6 - 4 - 2 - 1
VM	5 - 3 - 2 - 1
VM mixed dubbel	4 - 3 - 2 - 1
JVM	2 - 1 - 1/2
VM veteraner	3 - 2 - 1 - 1/2
EM	4 - 2 - 1 - 1/2
EM i mixed	3 - 2 - 1 - 1/2
SM lag, damer och herrar	3 - 2 - 1
SM figur, damer och herrar	2 - 1 - 1/2
SM mixed	2 - 1 - 1/2
SM i mixed dubbel	2 - 1 - 1/2
SM oldboys-oldgirls	2 - 1 - 1/2
SM veteraner	2 - 1 - 1/2
Elitserien, damer och herrar	3 - 2 - 1
Elitmärket*	1

* = poäng för Elitmärket får räknas endast en gång, d v s inte för både det gamla och det nya figurspelet

De beräkningar som använts före 2005-07-01 går att rekvirera ifrån kansliet eller kan laddas ned från <http://www.curling.se>.

17. Skillnader mot den internationella regelboken

Den svenska regelboken följer den internationella regelboken med några få undantag. Nedan beskrivs de skillnader som finns och som kan vara bra att känna till vid spel internationellt.

- Regel 3 a: Internationellt har regeln om att starta på fyra flyttats till tävlingsbestämmelserna. Vi har valt att behålla texten i regelboken. Rent principiellt kan detta innebära att det i vissa länder är tillåtet att starta på tre, dock ej i tävlingar arrangerade av de internationella förbunden.
- Regel 5 d: Här har vi gjort ett förtydligande hur vi anser att denna regel ska tolkas men denna tolkning ska inte ses som universell.
- Regel 5 g: Domarens möjlighet att döma gällande långsamt spel finns endast i de internationella tävlingsbestämmelserna. Vi har valt att hålla detta i regelboken men denna regel kan variera mellan olika länder.
- Regel 9 f och g: Dessa punkter finns inte med i den internationella regelboken men vi har valt att fortsätta använda dessa punkter.
- Regel 11 i: Internationellt gäller att man får en poäng per 15 minuter samt att en omgång dras av per 15 minuter. W.O. skrivs som 2-0. Vi har valt att behålla vår lite hårdare tolkning.

18. Definitioner

Any-two-curlers:	Innebär att de två spelarna kan tillhöra olika klubbar.
Any-four-curlers:	Innebär att spelarna i laget kan tillhöra olika klubbar och utan begränsningar när det gäller kön.
Domare:	Se spelreglerna, regel 16 samt paragraf 12 i tävlingsbestämmelserna.
Kapten:	Den spelare som står i boet och dirigerar lagets spel
Nollomgång:	En omgång där inget lag tar poäng.
Spelkö:	En anordning som agerar som en förlängning av armen och används vid utspelet.
Spelområde:	Den yta av hallen som innefattar banorna samt eventuella gångbanor runt dessa.
Säsong:	En säsong löper mellan den 1/7 till och med den 30/6 nästföljande år.
Tee:	Boets absoluta mittpunkt.
Tävlingsledare:	Funktionär i kansli eller sekretariat som har ansvar att avgöra i frågor beträdande lottning, speltider, banfördelning och liknande.
Vice-kapten:	Den spelare som tar över rollen som kapten när denne spelar sina stenar.
Överdomare:	I de fall en tävling använder sig av flera domare, den domare som har det slutgiltiga ansvaret för att reglerna efterföljs.

