

Nasjonalt reglement teppecurling

Oppdateringer med regelpresiseringer

2025 - 2028

Versjon 1.3

Paragraf oversikt

| | |
|--|-------------|
| §1 Definisjoner | s.3 |
| §2 Generelle bestemmelser | s.3 |
| §3 Klasseinndeling | s.5 |
| §4 Grener | s.5 |
| §5 Utstyr/redskap | s.6 |
| §6 Curlinglaget | s.7 |
| §7 Spilleformer/stevnearrangement | s.8 |
| §8 Spillet | s.10 |
| §9 Poengberegning | s.13 |
| §10 Dommere | s.14 |
| §11 Protest | s.15 |
| Vedlegg: | |
| Teppecurlingmatte med mål. | s.16 |
| Info om klassifisering | s.17 |

§ 1. DEFINISJONER

- a) Med assistanse menes stol, stokk/krykke, medhjelper/medspiller.
- b) Med stevnejury menes overdommer og to dommere.
- c) Med startlinje menes rett tverrgående linje mellom grenselinjene (F).
- d) Med grenselinje menes langsgående linjer frem til startlinjen (G).
- e) Med guardlinje menes tverrgående linje før målområdet (D).
- f) Med sidekant menes teppets kant (E).
- g) Med målområde menes området innenfor den ytterste sirkel (C).
- h) Med tee menes sentrum av målområdet (B).
- i) Med baklinje menes tverrgående linje bak målområdet (A).
- j) Med spiller menes spiller eller lag.

§ 2. GENERELLE BESTEMMELSER

2.1 Arrangør velger stevnejury på 3 personer.

Overdommer skal ikke være fra arrangørklubb.

Stevnejury med overdommer skal:

- Passe på at reglene følges.
- Avgjøre tvister.
- Kontrollere baner og redskap.
- Prioritere de glatteste/lettete banene til klassifiserte klasser.

Stevnejury kan:

- Endre spilleplanen.

2.2

Om konkurrerende lag/spiller ikke innfinner seg til spill innen tre (3) minutter etter fastsatt starttid, utelukkes de fra konkurransen.

2.3

Twister som berører spillet avgjøres av overdommer/juryen.

2.4

- Kampskjema skal føres over hver kamp.
- En kamp er over 4/6 spilleomganger.
- Kampskjema skal foruten kampresultatet, inneholde navn på spillere, lag og idrettslag.
- Skjema skal undertegnes av begge lagkapteinene og måldommer.
- Dommer skal skrive under med blokkbokstaver i tillegg til dommer nummer.

2.5

Før konkurranse skal ikke banen brukes til spill eller prøvekast uten overdommers tillatelse.

2.6

Spillere skal stille i idrettstøy; jakke/genser/t-skjorte og treningsbukse.

I lagspill skal de være tilnærmet likt antrukket.

Brudd på § 2.6

- Medfører at laget eller individuell spiller ikke er startberettiget.

2.7

Dommere skal være kledd i idrettstøy:

- jakke/genser/t- skjorte og bukse.

2.8

Utøver skal ikke ha på mobiltelefon under kamp.

- Ringer den skal det dømmes 1 poeng til motstander.

§ 3. KLASSEINNDELING

3.1

Curling spilles i klasser skissert i klassifiseringsinndelingen som vedlegges.

3.2

I individuelt spill skal spillere spille i den klassen de er klassifisert i.

3.3

Det kan avvikles NM i alle klasser.

§ 4. GRENER

4.1

Curling spilles individuelt og i lag.

4.2

I NM spilles utelukkende 2 manns lag i tillegg til individuelt spill.

§ 5. UTSTYR / REDSKAP

5.1

Spillerunderlaget skal være nålefiltmatte med målene; 2.80 m x 14 m og oppmerket som bandediagrammet (se vedlegg).

5.2

Det spilles:

- PAR spill, (2 mannslag) med 8 steiner, 4 gule/ hvite og 4 blå/ røde steiner.
- Individuelt spill med 8 steiner 4 blå/rød og 4 gul/hvite.
- I Individuelt spill er det 4 omganger og 4 stener hver.
- En kamp er over 4 spilleomganger.
- Steinen skal veie 4, 2 kg +/- 200 gram, ha en diameter på 27 cm og ha en skaftlengde på 21 cm (målt fra steinens overkant til og med håndtaket).
- **Juniorsteinen** skal veie 3 kg +/- 100 gram, med diameter på 27 cm og en skaftlengde på 21 cm (målt fra steinens overkant til og med håndtaket).
- Juniorsteinene spilles på samme nålefiltmatte som seniorer (2. 80 m x 14m).

§ 6. CURLINGLAGET

6.1

Lagleder skal stille på lagledermøte.

- I klassifiserte klasser skal klassifiseringskort framvises.

6.2

Laget består av 2 spillere fra samme klubb. (på krets- og landslag trenger de ikke komme fra samme klubb).

- En av spillerne er kaptein.
- Reserve kan settes inn, også under pågående kamp.
- Er reserven satt inn, spiller denne resten av stevnet.
- Spillere, både ordinære og reserve, kan bare delta på ett lag under samme stevne.
- Reserven anmeldes ikke ett bestemt lag.
- Innsatt reserve blir å betrakte som spiller.

6.3

Ved sykdom på lag, og reserven er benyttet, kan laget fortsatt spille med 2/1 spiller og 2 steiner.

Spilleren kan siden gå tilbake til laget under stevnet, dog ikke under den pågående kampen.

6.4

Spillerekkefølgen er valgfri innen laget.

6.5

Arrangør bestemmer hvilket lag som skal ha utkast i første omgang.

- I påfølgende omganger skjer utkastet vekselvis.
- Hjemmelag med blå/rød stein begynner omgang 1, 3.
- Bortelag med gul/hvit stein begynner omgang 2, 4.

6.6

Lagkapteinen skal etter avsluttet kamp, undertegne kampprotokollen.

§7 SPILLEFORMER/STEVNEARRANGEMENT

7.1 Seriespill:

- Ved NM spilles serie med inndeling i kvalifiseringsgrupper.
- Finalespill skal omfatte minst 4 lag/spillere der alle møter alle.

7.2

- Etter seriespill vinner lag/spiller som har oppnådd høyeste kamppoeng. For å få fullstendig resultatliste beste treer/firer/femmer o.s.v i hver pulje.
- Seier gir 3 poeng, uavgjort 1 poeng og tap gir 0 poeng.

Ved like poeng regnes:

1. Beste måldifferanse
2. Flest scoringer
3. Innbyrdes møte
4. Et utkast pr lag/spiller (senterkast)

7.3 Puljespill:

a) Ved puljespill skal følgende antall lag gå videre:

- Puljer på 3 lag spiller dobbel serie
- Puljer på 4-5 lag (2 lag går videre)
- Puljer på 6-7 lag (3 lag går videre)
- Puljer på 8-9 lag (4 lag går videre)

Ved puljespill spilles innledende kamper/ mellomspill serie helt ut, cup kan benyttes i sluttspillet. Hele stevnet kan spilles som cup, med unntak av NM som skal spilles som serie under hele stevnet.

Kommer 2 spillere fra samme klubb spiller disse første kamp seg imellom.

Klasser med 1 – 2 lag flyttes opp en klasse på grunn av for liten deltakelse. Dersom de kvalifiseres til videre spill skal de spille hele stevnet i denne klassen og de fortrenger lag fra den opprinnelige klassen i evt. videre spill. De skal premieres i den klasse de er påmeldt.

Premiering for resten av klassen skal skje ut fra sluttresultatet, alle kampene skal telle, ikke bare innbyrdes oppgjør.

Lag i klasser for barn inntil det året de fyller 12 år kan ikke flyttes til andre klasser med begrunnelse i NIFs bestemmelser om barneidrett.

b) Ved spill som går over to dager, skal innledende spill gjøres ferdig første spilledag.

7.4

I cup-spill hvor sluttresultatet er uavgjort fortsetter kampen med likt antall ekstra-omganger pr lag, maks 4 omganger.

- Er kampen avgjort etter 2 ekstraomganger avsluttes kampen.
- Ved fortsatt uavgjort avgjøres kampen med ett utkast pr lag.
- Det lag som er nærmest tee har vunnet kampen.
- Kapteinene trekker hvilket lag som skal kaste først.
- Kapteinen velger hvem som skal kaste.

§8 SPILLET

8.1

En stein som er spilt ut og ruller på eller utenfor banen og inn på området mellom guardlinje og baklinje, skal omgående tas bort.

En stein som er spilt ut og ruller eller **nedi med håndtaket** på eller utenfor banen og inn på området mellom guardlinje og baklinje, skal omgående tas bort.

Treffer den andre steiner, plasseres steinene tilbake til sine opprinnelige plasser.

8.2

Når motstander forstyrrer lag som skal kaste ved å kommunisere med hverandre, eller beveger seg uten anmodning fra dommer, vil laget bli dømt for overtramp, og 1 steinpoeng gis til motsatt lag.

8.3

Skjellsord skal ikke forekomme under spill. Det gis advarsel en gang og deretter dømmes overtramp, og 1 steinpoeng gis til motsatte lag.

8.4

Curlingsteinen kastes/sparkes mot målområdet med eller uten tilløp.

Steinen kan slippes så vel bak som foran startlinjen, samt utenfor grenselinjen.

Siste sten i hver omgang må ikke kastes.

8.5

Start- eller grenselinje skal ikke berøres eller overskride i utkastøyeblikket.

8.6

For spillere i rullestol gjelder at kastsidens hjul må være innenfor start- og grenselinjen.

Unntak:

Spillere som får assistanse får ha denne plassert på, eller ved siden av start, eller grenselinjen.

8.7

Berører/trår spillere over start- og grenselinjen i kastøyeblikket, dømmes overtramp.

- Ved overtramp får motstander 1 steinpoeng.
- Kampen fortsetter deretter som vanlig.
- Hvis begge spillere/lag har overtramp strykes disse.

8.8

En stein som ligger mellom guardlinje og baklinje, men utenfor målområde kan ikke slås ut av spill før ved spilleren/lagets andre stein.

- Hvis dette skulle skje skal den stein som ble slått ut legges tilbake på det sted steinen lå før den ble slått ut.
- Den stein som slo ut skal fjernes fra spillet. Steinen kan derimot slås ut til siden eller inn i målområde.
- Hvis første stein blir lagt inne i målområde er det lov å slå denne steinen helt ut av spill.

8.9

En stein som er spilt ut og ruller på eller utenfor banen og inn på området mellom guardlinje og baklinje, skal omgående tas bort. Treffer den andre steiner, plasseres steinene tilbake til sine opprinnelige plasser.

8.10

Stein som ikke har passert guardlinjen skal omgående tas bort.

8.11

Stein som har passert baklinjen eller teppets sidekant skal omgående tas bort.

8.12

Dersom en kaster stein tilhørende motstander, skal dommer/kapteiner plassere spillerens egen stein på denne plass.

Motstander får tilbake sin stein.

8.13

Spilles to steiner etter hverandre av samme lag, skal den galt spilte steinen tas bort og steinene plasseres på sin opprinnelige plass i målområdet.

8.14

Stein som velter i området mellom guardlinje og baklinje, skal reises opp i håndtakets lengderetning.

8.15

Ved feil start av spilleomgangen, skal den spilte steinen fjernes og motstander får to kast etter hverandre.

8.16

Ved konkurransespill skal steinene behandles etter hver sjette kamp.

8.17

En kamp skal ikke overstige 25 minutter i lagspill og 20 minutter i individuelt spill.

- I klasse 2 skal spilletiden ikke overstige 40 minutter i lagspill og 30 minutter i Individuelt spill.
- Ved bevisst uthaling av tid gis advarsel.
- Dette meddeles overdommer.
- Ved 2.gangs advarsel utelukkes spiller/lag fra konkurransen.

Arrangøren skal sende skriftlig rapport til FIF innen 3 dager.

§9 POENGBEREGNING

9.1

Et lag får 1 steinpoeng for hver gyldig stein som er nærmere tee enn motstanderens nærmeste stein.

9.2

Stein som ligger på eller innenfor målområdet regnes som gyldig.

Har begge sin nærmeste stein på lik avstand fra tee, dømmes omgangen 1-1.

9.3

Poeng fra de seks omgangene legges sammen og laget med høyeste poengsum vinner kampen.

En kamp kan slutte uavgjort, dog ikke i cup-spill (se § 7.4.).

§10 DOMMERE

10.1

En kamp ledes av 2 dommere; 1 måldommer og 1 startdommer.

- Måldommer er banens hoveddommer.

Dommer skal heller ikke ha på mobiltelefon under kamp.

10.2 Startdommers oppgaver:

- Påse at lagene sitter riktig.
- Påse at steinene er riktig plassert.
- Dømme overtramp.
- Føre kampprotokoll.
- Føre start og sluttid på kampskjema.
- Meddele stillingen etter hver omgang.

10.3 Måldommers oppgave:

- Dømme innen målområdet.
- Ta bort steiner som er ute av spill.
- Påse at spillet ikke varer for lenge.
- Dømme overtramp.
- Skrive under kampprotokoll med blokkbokstaver.

10.4

På lagkapteinens forlangende, skal måldommer angi steinens posisjon i målområdet.

Bare måldommer, samt medhjelper til utviklingshemmede og markør til synshemmet kan gå inn i målområdet, samt banen foran startlinjen.

Måldommer kan ved tvil be kapteinene/spillere komme ned i målområdet.

10.4

Alle påmeldte autoriserte dommere bør være til stede til stevnedagen avsluttes.

§11 PROTEST

11.1

Skriftlig protest mot en avgjørelse, undertegnet av lagkaptein, skal innleveres til stevnejury senest 30 minutter etter avsluttet kamp.

Ikke undertegnet kampprotokoll skal ha stevnejuryens notering om kamptidens slutt.

Protest kan ikke innleveres hvis kampprotokollen er undertegnet.

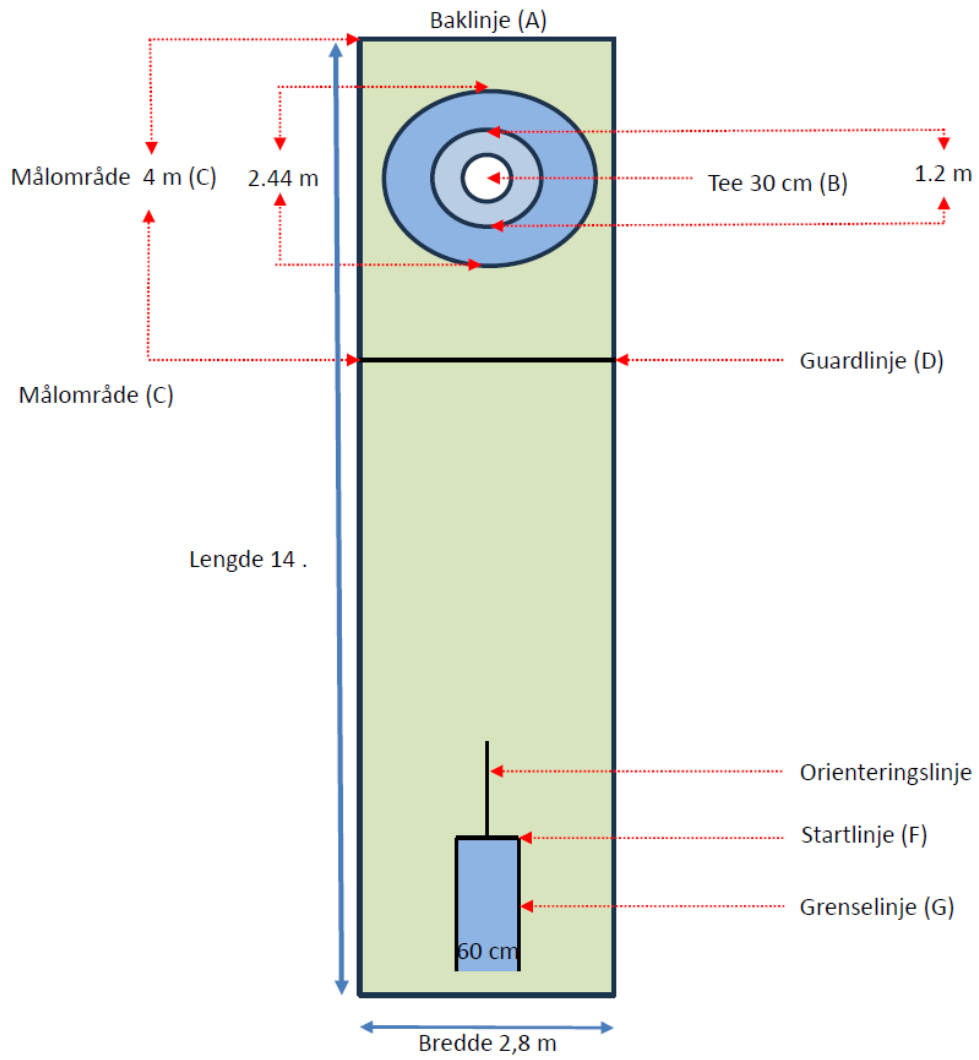
Stevnejuryens beslutning er suveren.

Protestavgift er på kr 500.-

11.2

Protestavgiften tilbakebetales dersom protesten tas til følge.

Teppecurling matte med mål



Litt info om de forskjellige klassene.

NB!! Kun godkjente klassifisører kan foreta klassifiseringer i teppecurling.

Klasse 1

Spesifikasjon av krav til minstehandikap i klasse 1 .

Funksjonsnedsettelse i ben:

- En stiv ankel.
- Amputasjon av forfot gjennom alle metatarsaler (minimum 1/3 av foten).
- Hofte (sub)luxation.
- Moderat til mild artrose.
- Polio: minus 10 muskelpoeng i underekstremiteten

ELLER

Funksjonsnedsettelse i kastarm

- Amputasjon av fingre/dysmeli med funksjonelt grep.
- Stiv vrist med funksjonelt grep.
- Svakhet i hånden eller en del av armen

ELLER

Funksjonsnedsettelse i ikke-kast arm

- Brachial plexus lesjon med noe residual funksjon

Klasse 2

I denne klassen spiller utøvere med synshemning.

Utøverne må tilfredsstillende krav til minstehandikap, dvs lyspersepsjon og/eller synsreduksjon opp til 6/60 etter Snellens tavle og synsfelt på maks. 20 grader.

Utøvere i klasse 2 kan ha ledsager/støttespiller som kan stå i målområdet, eller bak utkastfeltet.

Klasse 3

I klasse 3 spiller utøvere med utviklingshemning.

Utøvere i klasse 3 kan ha ledsager/støttespiller som kan stå i målområdet.

Eller bak utkastfeltet.

(Utøvere i klasse 3 har også rett til å spille i klasse 1 ved for få påmeldte i kl. 3)