FLOOR CURLING

OYUN KURALLARI

Mart – 2023

FLOOR CURLING OYUN KURALLARI

Bu kurallar, Türkiye Curling Federasyonu tarafından her müsabakada uygulanır.

İçindekiler

1-OYUN ALANI VE EKİPMANLAR 1

a) Oyun Alanı (Sheet): 1

b) Taş: 1

c)Oyuncu Giysileri: 2

2.TAKIM VE OYUNCU SAYILARI 2

3.MÜSABAKALAR 2

a) Teknik Toplantı: 2

b) Müsabaka Listesi: 2

c) Müsabaka Başlangıcı: 3

d) Taş Rengi: 3

e) Isınma Süresi: 3

f) Çekiç Atışı ve Ölçümü 3

g) Atışlar: 4

h) Oyuncu Değişiklikleri 4

ı) Oyuncu ve Antrenörün Durması Gereken Yerler ve Aktif Oyun Alanı 5

4.MOLALAR 5

5.OYUN SÜRESİ 5

6.İHLALLER 6

7.HAKEM VE GÖZLEMCİ 7

8.PUANLAMA 8

9.YARIDA KESİLEN OYUNLAR 9

10.UYGUNSUZ DAVRANIŞLAR 9

11.SERBEST ATIŞ BÖLGESİ (FGZ) 9

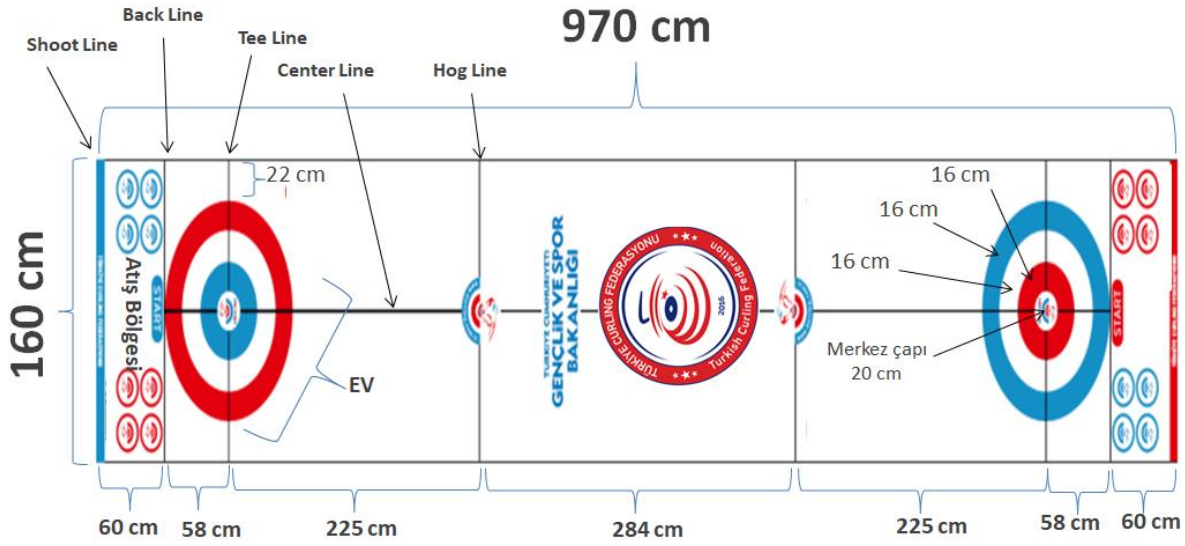
12.TAKIM SIRALAMA PROSEDÜRÜ 9

13.CURLING RUHU 10

1-OYUN ALANI VE EKİPMANLAR

a) Oyun Alanı (Sheet)

Dikdörtgen biçiminde düz ve pürüzsüz zeminden oluşur. Hazır zemin olmadığı durumlarda aynı ölçülerde, Türkiye Curling Federasyonu onaylı PVC malzemeden baskı yapılarak hazırlanan zeminde oynanabilmektedir. Oyun alanı ölçüleri kısa kenar 160 cm, uzun kenar 970 cm, ev çapı 116 cm (Ev iç ölçüleri; merkez çember 20 cm, diğer halkalar 16 cm kalınlığındadır, 20+16x6=116 cm). Ev-Uzun kenar arası 22 cm, ShootLine-Back Line arası 60 cm, BackLine-TeeLine arası 58 cm, TeeLine-HogLine arası 225 cm, HogLine sağ-HogLine sol arası 284 cm'dir.



b) Taş

Bir müsabakada 8 adet taş kullanılır (4 adet Kırmızı - 4 adet Mavi). Taşlar, gövde, sap ve 3 adet rulmandan oluşur. Taşların her birinin ağırlığı en az 950 gr - en fazla 1000 gr.

c) Oyuncu Giysileri

Floor Curling; uygun eşofman altı, arkasında 1'den 3'e kadar numara ve oyuncu isimlerinin yazıldığı müsabaka forması (tshirt – polar olabilir), spor ayakkabı ile oynanır.

Takımların açık ve koyu renk olmak üzere 2 adet müsabaka formasını yanlarında bulundurması gerekir. Fikstürde ev sahibi olarak yazılı olan takım açık veya koyu istediği müsabaka formasını giyebilir. Açık ve koyu renkler aşağıda belirtilmiştir.

Açık Renkler: Beyaz – Sarı – Turuncu – Turkuaz – Pembe

Koyu Renkler: Kırmızı – Siyah – Mavi – Lacivert – Bordro – Kahverengi

2.TAKIM VE OYUNCU SAYILARI

Floor Curling aşağıdaki takım formasyonlarında oynanır.

a) Erkek Takım : 2 erkek oyuncu, 1 erkek yedek oyuncudan oluşur. Yedek oyuncu olmadan müsabakaya çıkılabilir.

b) Kadın Takım : 2 kadın oyuncu, 1 kadın yedek oyuncudan oluşur. Yedek oyuncu olmadan müsabakaya çıkılabilir.

c) Karma Takım*: 1 kadın ve 1 erkek oyuncudan oluşur. Yedek oyuncu yoktur.

*Karma takımında oynayan oyuncular, aynı kategoride düzenlenen turnuvalarda erkek veya kadın takımlarında oynayamaz.

3.MÜSABAKALAR

a) Teknik Toplantı

Gerekçe belirtmeksizin Teknik Toplantıya katılmayan takımlar yapılan açıklamaları ve alınan kararları peşinen kabul etmiş sayılır. Aynı zamanda oynayacakları ilk müsabakada çekiç hakkını kaybeder.

b) Müsabaka Listesi

Takımlar, Antrenör veya idareci tarafından imzalanan, takım listelerini ve lisanslarını müsabaka başlamadan en az 15 dakika önceden müsabaka hakemine teslim etmeleri gerekmektedir. Takım listesinde oyuncuların atış sırası, yedek oyuncu ve kaptan belirtilir.

c) Müsabaka Başlangıcı

Bir takım müsabaka başlama saatinden en fazla 15 dakika geç gelebilir.

Eğer, 15 dakikayı geçmiş ise müsabaka hakemlerinin kararıyla hükmen 2-0 yenik sayılır. Aynı zamanda bir sonraki müsabakada çekiç hakkını kaybeder. Bir takım üst üste 2 müsabakaya çıkmazsa bütün müsabakalarını yenik sayılır.

Müsabaka saatinde gelmeyen ancak ilk 15 dakika dolmadan gelen bir takım, 1.End'i 1-0 kaybetmiş sayılır ve 2.End'e başlar. 2. End'de çekiç hakkını rakip takıma verir. Ancak, hakem tarafından geç gelen takıma ısınma süresi verilmeden sadece çekiç atışı yaptırılır ve skor kartına yazılır. Bir takım müsabaka başlangıcında herhangi bir sebepten dolayı 2 kişiyi tamamlayamazsa o müsabakada hükmen mağlup sayılır.

d) Taş Rengi

Fikstürde ilk sırada yer alan (ev sahibi konumunda olan) takım ısınmalara ve oyuna kırmızı taş ile başlar ve ilk ısınmaya çıkar.

e) Isınma Süresi

Müsabaka öncesi ısınma süresi her takım için 2 dakikadır. Isınma süresinin sonunda çekiç atışları tüm Sheetlerde hakem masası tarafından uzak eve doğru yapılır.

f) Çekiç Atışı ve Ölçümü

Müsabaka öncesi çekiç atma süresi her takım için 30 saniyedir. Çekiç atışları sonrasında eşitlik bozulmaz ise hakem para atışı ile müsabakaya başlayacak takımı belirler. Para atışını kazanan takım çekiç hakkına da sahip olur. Çekiç atışlarını müsabaka listesinde ismi bulunan iki oyuncudan (yedek hariç) herhangi bir oyuncu yapabilir. Takım sıralama formunda belirtmeye gerek yoktur.

Çekiç ölçümü, evin merkezi ile taşın merkezi arasındaki mesafeyi kapsar. Çekiç atışında taş eve temas etmez veya oyun alanından dışarı çıkarsa ölçüm değeri 68 cm (58+10) olarak skor kartına yazılır.

Evin içindeki taşın hesaplanması için, evin merkezi ile taşın kenarından ölçüm yapıldıktan sonra taşın yarıçapı olan 10 cm ölçüme eklenerek yazılır. (Örnek: taş kenarı-merkez mesafesi 25 cm ölçülen atış için, çekiç atışı 25+10=35 cm yazılır.)

Evin tam merkezinde yer alan taş, ölçümü yapılırken dıştan ölçüm yapılarak hesaplanır, +10 cm eklenmez. "NET" Yazılarak belirtilir. (Örnek: NET 6 cm diye yazılır)

g) Atışlar

Bir takımda her oyuncu üst üste 2 atış yapar. Çekiç hakkının Mavi takımında olduğunu örneklersek atış sırası aşağıdaki gibidir;

Birinci Atış	: Kırmızı takımın 1. oyuncusu
İkinci Atış	: Mavi takımın 1. oyuncusu
Üçüncü Atış	: Kırmızı takımın 1. oyuncusu
Dördüncü Atış	: Mavi takımın 1. oyuncusu
Beşinci Atış	: Kırmızı takımın 2. oyuncusu
Altıncı Atış	: Mavi takımın 2. oyuncusu
Yedinci Atış	: Kırmızı takımın 2. oyuncusu
Sekizinci Atış	: Mavi takımın 2. oyuncusu

Atışı yapacak oyuncu, oyun alanının arkasından (Hack bölgesinden), tek elini kullanarak atışını yapar. Atışı yapacak oyuncu, oyun alanının arkasından taşı atarken, Sheetin sağına ve soluna, taşı sahadan çıkartmadan, gövdesiyle yanlara taşmak suretiyle atışını yapabilir. Destek eli Sheetin dışına konulabilir. Atış esnasında oyuncu sağ veya sol elini kullanabilir.

Oyuncu destek eliyle, oyun alanı son çizgisi BACK LİNE çizgisini ihlal etmeden atışını yapmalıdır.

Atış yapan oyuncu, atış elini kullanırken TEE LİNE çizgisine temas etmeden taşı elinden çıkarmalıdır. Atılan taşlar oyun alanı çizgisini geçmek zorundadır. Oyun alanı çizgisini tamamen geçmeyen taş hakem tarafından oyun dışına alınır.

Atılan taşlar arka alan çizgisini tamamen geçerse taş hakem tarafından dışarı alınır.

h) Oyuncu Değişiklikleri

Oyuncu değişikliği müsabaka boyunca herhangi bir End bitiminde 1 defa yapılabilir. Değişecek oyuncu ve yerine girecek yedek oyuncuyu belirten yeni takım sıralama formu ilgili oyun hakemine teslim edilerek değişiklik gerçekleşir.

Karma takımlarda End sonunda hakeme bildirmek suretiyle; oyuncu sıralama değişikliği, oyuncu değişikliği formu teslim edilerek gerçekleşir.

Kadın ve Erkek takımlarda oyuncu sıralamasını değiştirmek için; oyuncu değişikliği yapılması zorunludur. Eğer bir takımın yedek oyuncusu yoksa oyuncu sıralama değişikliği yapılamaz.

Bir End oynanırken zorunlu (diskalifiye veya sağlık sebebiyle) bir değişiklik olursa, giren oyuncu çıkan oyuncunun yerine devam eder ve sıralama değişikliği yapılamaz, oyun kaldığı yerden devam eder.

ı) Oyuncu ve Antrenörün Durması Gereken Yerler ve Aktif Oyun Alanı

Floor Curling müsabakası süresince takım antrenörleri, hakemlerin belirttiği antrenör oturma yerinde otururlar ve takım molası ile teknik molalar hariç oyuna sözlü veya fiziksel (jest ve mimiklerle) olarak hiçbir şekilde müdahale edemezler. Müdahalede bulunan antrenöre hakem tarafından ilk uyarı verilir. İhlalin tekrarı olursa antrenör hakem tarafından oyun alanı dışarısına alınır.

A takımı atış yaptığı sırada B takımı oyuncuları aktif oyun alanı içerisinde oyun alanı çizgisinin hizasında nezaket alanında beklerler. Aktif oyun alanı içerisine asil oyuncular, antrenör ve hakemden başkası giremez.

4. MOLALAR

Her müsabaka 8 End oynanır. Takımlar en az 5 End oynamak zorundadır. Oyundan çekilen takım o müsabakayı hükmen 2 – 0 kaybeder ve bir sonraki müsabakasında çekiç hakkını rakip takıma verir.

İlk endi kazanan takım, ikinci End ilk atışı yapar. Tüm End ler oynandıktan sonra eşitlik bozulmadığı takdirde eşitlik bozulana kadar ekstra 1 End oynanmaya devam eder.

4.End sonunda 2 dk. teknik mola arası verilir. Her takımın müsabaka içerisinde istediği zaman kullanmak üzere 1 mola hakkı vardır. Takım mola süresi 1 dk'dır. Süreler hakem tarafından tutulur ve takım antrenörünün oyun alanına gelmesi ile süre başlar. Bu esnada diğer takım oyuncuları kendi antrenörleriyle görüşemez ve nezaket çizgisinde beklerler. Mola süresinin bitimine 10 saniye kala takım uyarılır. Zorunlu sebeplerde mola süresi hakem tarafından artırılabilir. Molalar takım kaptanları tarafından alınır.

Müsabaka bitiminde skor kartının imzalanmasında takım kaptanı sorumludur.

Oyuncular End aralarında maksimum 10 saniye antrenörüyle antrenörünün yanına giderek görüşülebilir. End arasında Antrenör yerinden kalkarak Sheet üzerinde taktik veremez.

5.OYUN SÜRESİ

Müsabakalarda süre tutulmaz.

Bilerek oyunun geciktirildiği durumlarda; hakem uyarısının ardından oyunu geciktiren takım oyuncusu 30 saniye içerisinde taş atışını yapmalıdır. Buna rağmen taşı atmadığı hakem tarafından tespit edilen oyuncunun o taşı dışarı alınır, attırılmaz. Gecikmeli atılan taş oyun dışına alınır ve yeri değişen taşlar eski yerine getirilir. Oyun kaldığı yerden devam eder.

6.İHLALLER

Tüm ihlallerde hakemler uyarıda bulunur.

1.A takımı oyuncusu B takımın taşına bilerek ve isteyerek atış sırasında eli veya ayağı ile dokunursa ya da taşa herhangi bir cisim fırlatırsa, karşı takım rakip takım taşını istediği yerde konumlandırır.

2.Oyun alanına ayak ile basılmamalıdır. Atış sırasında oyun alanına ayak ile basan oyuncunun o taşın atışına izin verilir, taş atışı gerçekleştikten sonra atılan taş rakip takım lehine bir pozisyonda durmuş ise taş oyunda sayılır. Şayet taş rakip takım aleyhine bir pozisyonda yer almış ise o taş hakem tarafından oyundan çıkartılır ve taşlar eski yerine getirilir. Bu duruma ihlal yapmayan takım kaptanı karar verir.

3.A takımının atışı sırasında B Takımı oyuncularından curling ruhuna aykırı olarak rakibinin konsantrasyonunu dağıtıcı el hareketleri ya da sözlü olarak müdahalede bulunduğu tespit edilen oyuncu hakem tarafından ilk olarak uyarılır. Eğer oyuncu aynı harekete devam eder ise o müsabakadan ihraç edilir ve o takım müsabakayı hükmen yenik tamamlar. (2 – 0 hükmen yenilme skoru)

4.Takımların atışı sırasında taşa dışarıdan müdahale olduğunda o atış tekrar edilir. Müdahaleyi yapan antrenör olduğu takdirde antrenör hakem tarafından oyun alanı dışına gönderilir. Bozulan taşlar yerine getirilerek oyun kaldığı yerden devam eder.

5.Müsabaka esnasında oyuncu kendi atış sırası geçtikten sonra rakip takımın atmasını beklemeden yanlışlıkla diğer taşını da atar ise (üst üste 2 atış birden) yanlış atılan taş nezaketen geri getirilir ve pozisyon eski haline alınır. Üst üste atılan iki taşın üstüne, rakip takım bir taş daha atar ve hata o zaman fark edilirse End tekrarına gidilir.

6.BACK LİNE İhlali olursa o taşın oyunda kalıp kalmayacağına kusurlu olmayan takım kaptanı karar verir. Kaptan atılan taşın çıkarılmasına karar verirse, bozulan taşları eski yerlerine getirir.

7.TEE LİNE ihlali olursa o taş oyundan çıkartılır ve yeri değişen taşlar kusurlu olmayan takım kaptanı tarafından Curling ruhuna uygun bir şekilde eski yerlerine yerleştirilir.

8.Floor Curling taş atışları handle (kulp) tutularak atış yapılmalıdır. Eğer oyuncu burada ihlal yaptıysa o taşın atışına izin verilir. Taş atışı gerçekleştikten sonra, atılan taş rakip takım lehine bir pozisyonda durmuş ise taş oyunda sayılır. Şayet taş rakip takım aleyhine bir pozisyonda yer almış ise o taş hakem tarafından oyundan çıkarılarak taşlar eski pozisyonuna alınır.

9.Taş atıldıktan sonra saha dışına taşıp tekrar içeri girmesi durumunda geçersiz atış sayılır ve

taş dışarı alınır. Eğer pozisyonu bozulan taş var ise taşlar eski haline getirilir.

10.Çekiç atışında hakem ölçüm yapmadan oyuncu taşı alırsa (58+10) olarak değerlendirilir. Rakip takım oyuncusu taşı alırsa; çekiç atışı yapan oyuncu tarafından Curling ruhuna uygun bir şekilde taş tahmini olarak yerleştirilir ve ölçüm yapılır.

11.Bir takım atış sıralamasını şaşırıp yanlışlıkla dalgınlıkla atış yaparsa; yani 1.oyuncu üst üste 2 atış yapması gerekirken 1.oyunucunun 2.atışını 2. oyuncu atarsa, oyun devam eder. O oyunun son taşını 1. Oyuncu atar. Eğer oyuncunun bilerek kasten yanlış attığı tespit edilirse, takım o end 2-0 mağlup olarak değerlendirilir.

12. Oyunun oynandığı ev tarafındaki HogLine'ın iç tarafını tamamen geçmeyen bir taş hemen oyundan alınır. Ancak başka bir taşa çarparak kalırsa, taş oyunda kalmaya devam eder.

13.Eğer bir oyuncu rakip takıma ait olan bir taşı atarsa, o taşın durması beklenir ve atış yapan takıma ait olan bir taş ile yer değiştirilir.

7.HAKEM VE GÖZLEMCİ

Floor Curling Turnuvalarında Baş Hakem, Sheet Hakemi ve Masa Hakemi görev alır.

Bir müsabakada her sheet'te, 2 sheet hakemi (Birinci Sheet Hakemi, Ikinci Sheet Hakemi) görev alır. Hakem sayısının yetersiz olduğu durumlarda tek sheet hakemi de görevlendirilebilir.

Floor Curling'de tüm müsabakalar baş hakem anonsuyla başlar, müsabakalarda süre tutulmaz ve başlayan müsabakaların tamamı bitinceye kadar yeni bir müsabaka başlayamaz. Aynı anda başlayan müsabakaların tamamı bir "TUR" olarak kabul edilir. Baş Hakem ve Masa Hakemlerinin ücret tahakkukları "TUR" sayısına göre yapılır. Her "TUR" için 1 müsabaka yazılır. Tüm hakemlere 3 müsabakaya kadar 1 (bir) müsabaka ücreti ödenir.

Baş Hakem: Her turnuvada mutlaka 1 Baş Hakem görev yapar. Baş Hakem, müsabakaları başlatır, turnuvada oynanan tüm müsabakalarda yetki ve otoritesi olup, müsabakaları ve hakemleri izler, gerektiğinde oynanan bir müsabakaya müdahale edebilir.

Sheet Hakemi: Bir müsabakada Baş Hakem tarafından görevlendirilen her sheet için 2 Sheet Hakemi görev yapar. Sheet Hakemleri o müsabakanın en yetkili merciidir. Müsabaka sonrası birinci Sheet Hakemi o müsabakaya ait müsabaka raporunu düzenler, takım kaptanlarına, ikinci Sheet Hakemine ve Baş Hakeme imzalatarak Masa Hakemine teslim eder.

Birinci Sheet Hakemi; Oyun kurallarını uygulamakla birlikte, skor kartını tutar.

Ikinci Sheet Hakemi; Oyun kuralllarını uygulamakla birlikte, ölçümleri yapar. Atışlar esnasında Back Line ve Tee line kontrolü yapar.

Masa Hakemi: Müsabaka listelerini ve lisansları teslim alır, lisans kontrollerini yapar, müsabaka sonuçlarını (skor kartlarını) Sheet Hakeminden teslim alır ve puan hesaplama sistemine girişleri yapar. Baş Hakemin verdiği diğer görevleri yapar.

Her turnuvada 3 Sheete (oyun alanı) kadar; 1 Baş Hakem, 2 Masa Hakemi ve müsabaka sayısı x 2 Sheet Hakemi görev yapar.

4 Sheet (oyun alanı) veya daha fazla Sheet (oyun alanı) serilmesi halinde; **her yeni 3 Sheet e kadar** 1 Masa Hakemi daha görevlendirilir.

Ayrıca, Federasyon istediği takdirde ilgili turnuvaya gözlemci atayabilir. Müsabakalarda açıklanamayan bir durum olur ise, Müsabakada görev alan yetkili hakem kurulu Curling ruhuna uygun son kararı verir.

8.PUANLAMA

Bir oyunun sonucu, oyundan önce belirlenen Endler tamamlandığında puan çokluğuna göre belirlenir ya da oynanması gereken minimum End sayısı oynandıktan sonra, bir takım rakibinin galibiyetini kabullendiğinde veya bir takımın matematiksel olarak kazanma imkanı kalmadığında belirlenmiş olur. Bir takım matematiksel olarak yenildiğinde oynanan endi bitirebilir, ancak yeni bir End başlatılmamalıdır. Bununla birlikte, eğer bir takım bir oyunun son End'inde oyun devam ederken matematiksel olarak kazanma imkanı kalmamışsa oyun durdurulmalı ve son End tamamlanmamalıdır.

Bir End tamamlandığında, (tüm taşlar atıldığında) bir takım, Button'a (merkeze) rakibi herhangi bir taşından daha yakın olacak şekilde evde bulunan veya evin herhangi bir noktasına temas eden her taş için bir puan alır.

Taşların merkeze yakınlığı noktasında anlaşmazlığa düşülürse takım kaptanları hakemden ölçüm ister. Eğer ölçüm ilave sayıları belirlemek için yapılıyorsa, sadece Button'a (merkeze) daha yakın olan taşlar sayılır. Bir takım ancak atış sırası kendisine geldiğinde oyundan çekilebilir. Bir takım End tamamlanmadan önce oyundan çekildiğinde, o endin skoru aşağıdaki yöntemlerle belirlenir:

Eğer iki takımın da henüz atmadığı taşları varsa, skorboarda o End için "X" konulur. Çekilen takım 2-0 mağlup olarak değerlendirilir ve bir sonraki oynayacağı müsabakada çekiç hakkını kaybeder.

9.YARIDA KESİLEN OYUNLAR

Eğer herhangi bir sebeple bir oyun yarıda kesilirse ve devam etmesine karar verilir ise oyun kaldığı yerden devam eder.

10.UYGUNSUZ DAVRANIŞLAR

Uygunsuz davranış, faul, saldırgan dil kullanma, ekipmanın kötüye kullanılması ya da herhangi bir takım üyesinin bilinçli bir zarar vermesi yasaktır. Herhangi bir kural ihlali, hakem tarafından rapor edilir ve Türkiye Curling Federasyonu veya ilgili organizasyonu yapan kuruluşa rapor edilir.

11.SERBEST ATIŞ BÖLGESİ (FGZ)

Oyunun oynandığı ev tarafındaki TeeLine ile HogLine arasında, eve temas etmeyen bölge Serbest Gard Bölgesi (FGZ) olarak kabul edilir. Her iki takımın ilk taşları (FGZ) bölgesine girmiş ise serbest gard bölgesinde koruma altında sayılır.

Örnek A takımı ilk taşını FGZ bölgesine attı B takımı A takımının ilk taşına değebilir yerini değiştirebilir fakat dışarı atamaz, atar ise kendi taşı dışarı alınır A takımının taşı eski yerine koyulur. Bu kural B takımının FGZ bölgesine atılan ilk taşı için de geçerlidir.

Her iki takımın ilk taşları evin içine girerse taşlar rakip tarafından oyun alanının dışına atılabilir. Eğer bir endin dördüncü taşının atılmasından önce atılan taşlardan herhangi birisi direkt veya dolaylı olarak rakibinin FGZ bölgesindeki herhangi bir taşının oyundan çıkmasına sebep olursa, atılan taş oyundan çıkarılır ve yer değiştirilen taşlar kusurlu olmayan takım tarafından eski konumlarına getirilir. Oyuncu kendi taşını dışarı atarsa herhangi yaptırım yoktur. Oyun kaldığı yerden devam eder.4.taş ve sonraki taşlar Serbest Gard Bölgesindeki (FGZ) taşları çıkartabilir.

12.TAKIM SIRALAMA PROSEDÜRÜ

Gurup müsabakaları tamamlandığında takımları sıralamak için aşağıdaki kriterler sırasıyla uygulanır.

Takımlar galibiyet/mağlubiyet sayılarına göre sıralanır.

Eğer iki takım arasında eşitlik olursa, aralarındaki gurup müsabakasını kazanan takım daha üstün sayılır.

Üç ya da daha fazla takım arasında eşitlik olursa, çekiç atışları toplamı ***en düşük*** olan takım

sıralamada üstte yer alacak şekilde takımlar sıralanır.

- Eğer 3 takımında çekiç toplamları eşit olursa; 1 extra çekiç atışı yaptırılır. Extra çekiç atışında; Bu 3 takımın 2 si arasında eşitlik olursa o iki takımın arasındaki oynanmış maça bakılır, yenen takım 2.olur, yenilen takım 3. olur.

13.CURLNG RUHU

Curling bir yetenek ve gelenek oyunudur. Yapılan güzel bir atışı izlemek bir zevktir ve aynı zamanda Curling'in eskiden kalma geleneklerinin, gerçek bir oyun ruhuyla uygulandığını görmek de güzel bir şeydir. Curling oyuncuları kazanmak için oynarlar ama asla rakiplerini aşağılamazlar. Gerçek Curling oyuncuları asla rakiplerinin dikkatini dağıtmaya yeltenmez ve asla rakiplerinin en iyi oyunlarını ortaya koymalarına engel olmazlar, haksız bir galibiyettense kaybetmeyi tercih ederler.

Curling oyuncuları asla bilinçli bir şekilde oyun kurallarını ihlal etmezler ve asla Curling geleneklerine saygısızlık yapmazlar. Eğer bilinçsiz bir şekilde, herhangi bir kural ihlali yapıldığını fark ederlerse, bu durumu ilk dile getiren kendileri olur.

Curling oyununun temel amacı oyuncuların bu oyuna olan yeteneklerini göstermek olsa bile, Curling ruhu iyi bir sportmen olmayı, nazik ve onurlu davranmayı gerektirir.

Bu ruh, oyun kurallarının hem yorumlanmasını, hem de uygulanmasını ve aynı zamanda bütün katılımcıların pistteki ve pist dışındaki davranışlarını etkilemelidir.