

CURLING 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 oyuncularını kazanmak için oynarlar ama asla rakiplerini aşağılamazlar. Gerçek bir Curling oyuncuları asla rakiplerinin dikkatini dağıtmaya yeltenmez ve asla rakiplerinin en iyi oyunlarını ortaya koymalarına engel olmaz haksız bir galibiyettense kaybetmeyi tercih eder.

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 buzdaki ve buz dışındaki davranışlarını etkilemelidir.

İNCELEME SÜRECİ

Curling Kuralları ve Müsabaka Kuralları, Dünya Curling Federasyonu (WCF) Müsabaka ve Kurallar Komisyonu tarafından yıllık olarak incelenecektir. Üye Kuruluşlar, bu inceleme için önerilerini, Sekreterliğe, 15 Mayıs'a kadar yazarak sunabilirler. Öneriler Dünya Curling Federasyonu (WCF) Yıllık Kongresinde tartışılacak ve daha sonra WCF Yıllık Genel Toplantısında oylanacaktır.

WCF MİSYON BEYANI

Dünyanın en sevilen Olimpik/Paralimpik Kış takım sporu olmak.

FLOOR CURLING KURALLARI

Bu kurallar, Türkiye Curling Federasyonu ve yetkili FloorCurling organizasyonu tarafından her oyun ya da müsabakada uygulanır.

OYUN ALANI VE OYUN EKİPMANLARI – TEKNİK ÖZELLİKLER

Türkiye Curling Federasyonu FloorCurling Talimatı Dördüncü Bölümde yer alan madde 16 – 17 – 18’e uygun olarak aşağıdaki oyun alanı ve ekipmanları ile oynanır.

Teknik Özellikler
<ul style="list-style-type: none">• 1 adet Floor Curling Pisti (160 cm x 970 cm)• 1 adet Floor Curling Pisti Taşıma Aparatı (Boy: 160 cm, İç Çap: 10 cm)• 4 adet Kırmızı Floor Curling Taşı (Ağırlık: 950-1000 gr; sap, gövde verulmanyatakları, plastik; bilyalar, çelik)• 2 adet Floor Curling Taşı Yedek Rulmanı (Rulmanyatağı, plastik; bilyalar, çelik)• 4 adet Mavi Floor Curling Taşı (Ağırlık: 950-1000 gr; sap, gövde verulmanyatakları, plastik; bilyalar, çelik)• 2 adet Floor Curling Taşı Çantası (Kırmızı ve mavi, Türkiye Curling Federasyonu logolu)• 2 adet Silgili Floor Curling Kalem• 2 adet Floor Curling Taktik ve Skor Tahtası (minimum A4 ebatlarında)• 2 adet Floor Curling Bakım Kullanım Talimatnamesi Tahtası (minimum A4 ebatlarında)• 1 adet Floor Curling El Çantası (minimum A4 ebatlarında, Türkiye Curling Federasyonu logolu)• 1 adet Floor Curling Eğitim Kitapçığı

MAC ÖNCESİ

Takımlar maç öncesi takım listesini lisansları ile birlikte hakemlere en az 15 dk önceden teslim etmeleri gerekmektedir. Takım listesinde sporcuların atış sırası, yedek oyuncu ve kaptan ile yardımcı kaptan durumları belirtilir. Maç başlama saatinden 15 dk geçmesine rağmen müsabakaya gelmeyen takım hakem kararıyla hükmen yenik sayılır. Bir takım müsabakaya gelmediği ya da geciktiği durumlarda 15 dk süre verilir. Bu süre içerisinde takım oyuna gelirse 1. END 1-0 tamamlanmış sayılıp, 2. END e başlar. 2. END de çekiç hakkını rakip takıma verir. Eğer takım 15 dk içerisinde müsabakaya başlayamazsa müsabaka 2-0 hükmen mağlup sayılır. Aynı zamanda bir sonraki müsabakada çekiç hakkını kaybeder. Bir takım üst üste 2 müsabakaya çıkmazsa bütün müsabakalarını mağlup sayılır. 15 dk içerisinde gelen takıma da çekiç atışı yaptırılıp skor cetveline yazılır. Bir takım herhangi bir sebepten dolayı 2 kişiyi tamamlayamazsa o müsabakada hükmen mağlup sayılır. Gerekçe belirtmeksizin Teknik Toplantıya katılmayan takımlar

yapılan açıklamaları ve alınan kararları peşinen kabul etmiş sayılır. Aynı zamanda oynayacakları ilk müsabakada çekiç hakkını kaybeder.

KILIK KIYAFET

FloorCurling; uygun eşofman altı, arkasında 1'den 3'e kadar numara ve sporcu isimlerinin yazıldığı maç forması (t-shirt – polar olabilir), spor ayakkabı ile oynanır. Takımların açık ve koyu renk olmak üzere 2 adet maç formasını yanlarında bulundurması gerekir. Fikstürde ev sahibi olarak yazılı olan takım açık veya koyu istediği maç formasını giyebilir. Açık ve koyu renkler aşağıda belirtilmiştir.

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

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

TAKIM FORMASYONLARI

FloorCurling sporu aşağıdaki takım formasyonlarında oynanır.

Erkek Takım : 2 erkek sporcudan oluşur.

Kadın Takım : 2 kadın sporcudan oluşur.

Karışık Takım : 1 kadın ve 1 erkek sporcudan oluşur.

Karışık takım hariç erkek ve kadın takımların 1 yedek oyuncusu vardır.

Karma takımında oynayan sporcular erkek ve kadın takımlarında oynayamaz.

ISINMA SÜRESİ

Maç öncesi ısınma süresi her takım için 2 dakikadır.

ÇEKİÇ HAKKI ve TAŞ RENGİ

Maç öncesi çekiç atma süresi her takım için 30 saniyedir. Çekiç atışları sonrasında eşitlik bozulmaz ise hakem para atışı ile maça başlayan takım seçimi yapılır. Para atışını kazanan takım çekiç hakkına da sahip olur.

Fikstürde ilk sırada yer alan takım ısınmalara ve oyuna kırmızı taş ile başlar ve ilk ısınmaya çıkar.

Çekiç atışında taş eve temas etmez veya oyun alanından dışarı çıkarsa ölçüm değeri 68 cm (58+10) olarak girilir.

Evin içindeki taşın hesaplanması için, taşın kenarından ölçüm yapıldıktan sonra taşın yarıçapı olan 10cm ölçüme eklenerek yazılır. (Örnek: 25cm ölçülen taş için, 25+10 yazılır.)

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

Çekiç atışlarını isteyen herhangi bir sporcuyu atabilir. Takım sıralama formunda belirtmeye gerek yoktur.

ATIŞLAR

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

İlk Atış : A takımının 1. Sporcusu

İkinci Atış : B takımının 1. Sporcusu

Üçüncü Atış : A takımının 1. Sporcusu

Dördüncü Atış : B takımının 1. Sporcusu

Beşinci Atış : A takımının 2. Sporcusu

Altıncı Atış : B takımının 2. Sporcusu

Yedinci Atış : A takımının 2. Sporcusu

Sekizinci Atış : B takımının 2. Sporcusu

Atışı yapacak sporcu oyun alanının arkasından, tek elini kullanarak atışını yapar.

Atışı yapacak sporcu oyun alanının arkasından taşı atarken, sheetin sağına ve soluna, taşı sahadan çıkartmadan, gövdesiyle yanlara taşmak suretiyle atışını yapabilir.

Atış esnasında sporcu sağ veya sol elini kullanabilir.

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

Atış yapan sporcu atış elini kullanırken TEE LINE çizgisine temas etmeden taşı elinden çıkarmalıdır.

Atılan taşlar oyun alanı çizgisini geçmek zorundadır. Oyun alanının geçmeyen taş hakem tarafından oyun dışına alınır.

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

OYUNCU DEĞİŞİKLİKLERİ

Oyuncu değişikliği maç 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 her END in sonunda hakeme bildirmek suretiyleoyuncu sıralama değişikliği yapılabilir.

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 bir değişiklik olursa, giren oyuncu çıkan oyuncunun yerine devam eder ve sıralama değişikliği yapılamaz.

MÜSABAKA ve TAKIM MOLALARI

Her müsabaka 8 end oynanır. Takımlar en az 5 end oynamak zorundadır. 5 end öncesi oyundan çekilen takım o maçı hükmen 2 – 0 kaybeder ve bir sonraki maçında çekiç hakkını rakip takıma verir.

İlk endi kazanan takım, ikinci end ilk atışı yapar. Tüm endler oynandıktan sonra eşitlik bozulmadığı takdirde eşitlik bozulana kadar ekstra 1 end oynamaya devam eder.

4. end sonunda 2 dk. teknik mola arası verilir. Her takımın maç içerisinde istediği zaman kullanmak üzere 1 mola hakkı vardır. Takım mola süresi 1 dk'dır. Süreler hakem tarafından tutulur ve takım antrenörü 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.

Maç bitiminde skor kartının imzalanmasında takım kaptanı veya yardımcısı sorumludur.

Sporcular END aralarında maksimum 10 saniye antrenörleriyle görüşülebilir

OYUN SÜRESİ

Müsabakalarda süre tutulmaz.

Bilerek oyunun geciktirildiği durumlarda; hakem uyarısının ardından oyunu geciktiren takım sporcusu 30 saniye içerisinde taş atışını yapmalıdır. Buna rağmen taşı atmadığı hakem tarafından tespit edilen oyuncunun o taşı dışarı alınır. Oyun kaldığı yerden devam eder.

İHLALLER

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.

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.

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

Takımların atışı sırasında taşa dışarıdan müdahale olduğunda o atış tekrar edilir. Müdahaleyi yapan antrenör olduğu takdirde antrenör hakem tarafından oyun alanı dışına gönderilir.

Maç esnasında sporcu 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.

BACK LİNE İhlali olursa o taşın oyunda kalıp kalmayacağına kusurlu olmayan takım karar verir.

TEE LİNE ihlali olursa o taş oyundan çıkartılır ve yeri değişen taşlar kusurlu olmayan takım tarafından mantıklı bir şekilde yerleştirilir.

FloorCurling 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.

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.

HAKEM ve GÖZLEMCİ

Her müsabaka Türkiye Curling Federasyonuna bağlı 1 FloorCurling Hakemi tarafından yönetilir.

Her turnuva da mutlaka 1 Baş Hakem görev yapar. Hakem o müsabakanın en yetkili merciidir.

Müsabaka sonrası hakem o müsabakaya ait maç raporunu düzenler ve takım kaptanlarına imzalatır.

Federasyon istediği takdirde o turnuvaya gözlemci atayabilir.

Müsabakalarda açıklanamayan bir durum olur ise Müsabakada görev alan yetkili hakem kurulu Curling ruhuna uygun son kararı verir.

OYUNCU VE ANTRENÖRÜN DURMASI GEREKEN YERLER ve AKTİF OYUN ALANI

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

A takımını atış yaptığı sırada B takımını oyuncuları aktif oyun alanı içerisinde oyun alanı çizgisinin hizasında beklerler. Aktif oyun alanı içerisine sporcu, antrenör ve hakemden başkası giremez.

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 takım aritmetik olarak yenildiğinde belirlenmiş olur. Bir takım aritmetik olarak yenildiğinde oynanan endi bitirebilir ancak yeni bir End başlatılmamalıdır. Bununla birlikte, eğer bir takım bir oyunun son End'inde aritmetik olarak yenilirse 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 tereddüde 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. Eğer takımlardan birisi tüm taşlarını atmışsa:

- 1) Eğer tüm taşlarını atan takımın puan olarak sayılan taşı varsa puan verilmez. Sonucu belirlemek için puanlar gerekmedikçe, skorboarda o End için "X" konulur.
- 2) Eğer tüm taşlarını atmayan takımın puan olarak sayılan taşı varsa bu puanlar verilir ve skorboarda yazılır.
- 3) Eğer puan olarak sayılacak taş yoksa skorboarda "X" konulur.

YARIDA KESİLEN OYUNLAR

Eğer herhangi bir sebeple bir oyun yarıda kesilirse, oyun kaldığı yerden devam eder.

UYGUNSUZ DAVRANIŞLAR

Uygunsuз 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.

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. Sporcu kendi taşını dışarı atarsa herhangi yaptırım yoktur. Oyun kaldığı yerden devam eder.4.taş ve sonraki taşlar Serbest Gard Bölgesindeki (FGZ) taşları çıkartabilir.