



Winter Village Eersel CURLING

SPELREGELS

Eerselse Curling Kampioenschappen

DOEL VAN HET SPEL

Een curlingwedstrijd wordt gespeeld tussen twee teams van 4 spelers. Het doel van het spel is om jouw curlingsteen dichterbij het centrum van het HUIS (de cirkels) te krijgen dan de tegenstander.

VOORAFGAAND AAN DE WEDSTRIJD

Beide teams gaan tegenover elkaar op het ijs staan en laten de curlingsteen op het ijs draaien. De punt van het handvat wijst naar het team, dat mag beslissen welk team er begint (LET OP; het is gunstiger als de tegenstander begint, want dan gooit jouw team de laatste steen). De volgende end begint het andere team met schuiven.

TIJDENS DE WEDSTRIJD

- Na het schuiven van de eerste steen, wordt er steeds om de beurt een steen geschoven tot alle stenen in het spel zijn gebracht (4 stenen per team). Een ronde waarbij elk team zijn 4 stenen heeft gegooid, noemen we een end.
- De werper brengt de steen in het spel door hem over het ijs te schuiven vanaf de zwarte rubberen mat. Een speler moet met minimaal 1 voet contact houden met de mat wanneer de steen geschoven wordt.
- 2 andere teamleden staan eventueel in de baan en vegen voor de steen uit om hem verder te laten glijden en de richting te bepalen. Na elke worp wissel je, zodat 4 verschillende teamleden een keer gooien.
- Het gaat uiteindelijk om de steen, die het dichtst bij het midden van het huis ligt. Is deze steen van jouw team? Dan heeft jouw team de end gewonnen.
- Je speelt een aantal rondes van elk 3 ends. De curlingstenen, die de zijkant of de achterkant van de baan raken worden uit het spel genomen en doen niet meer mee. Deze stenen worden aan de kant geschoven, zodat ze niet in de weg liggen.
- Een steen die kantelt tijdens het schuiven wordt ook uit het spel gehaald. Brute kracht heeft dus geen positief effect.
- Wordt een liggende steen die telt uit positie gebracht door een steen die niet telt, bijvoorbeeld een steen die kantelt? Dan wordt deze steen teruggelegd op de plek waar hij lag voordat hij uit positie werd gebracht.
- De teams die de laatste wedstrijd van de avond spelen, melden zich bij de curlingmeester om te helpen bij het opruimen van het curlingveld.

PUNTENTELLING POULEFASE

- Alleen het team met de steen het dichtst bij het midden van het huis kan punten scoren. Er is dus per end altijd een team met punten en een team zonder punten. Het team met de meeste gewonnen ends wint de wedstrijd. Per gewonnen end verdien je 1 punt.
- De scores worden door de teams zelf ingevuld op een score formulier waarop je het aantal gewonnen ends per team kan invullen. Dit formulier wordt na de wedstrijd opgehaald door de organisatie/ingeleverd bij de curlingmeester. Op basis van de ingevulde formulieren zal de curlingmeester de uitslag bepalen en vastleggen.

POULEWEDSTRIJDEN

Er doen maar liefst 28 teams mee. We hebben de teams ondergebracht in 7 poules van 4 teams. Elk team speelt zijn poulewedstrijden op zijn eigen baan, steeds tegen een ander team uit de poule.

PAUZE

Na de eerste ronde is het tijd voor een welverdiende pauze in de Ice Bar. Na een kwartiertje word je weer op de baan verwacht voor het vervolg van ronde 2.

Na het spelen van alle rondes gaan de beste 4 teams door naar de halve finales. Bij gelijke standen wordt er een shootout gespeeld van 1 worp. Het team van wie de steen het dichtst bij het midden van de cirkel ligt, gaat dan door. Deze 4 teams spelen de halve finales, gevolgd door de finale van die avond. Aansluitend zal de prijsuitreiking van de voorronde plaatsvinden.

GROTE FINALE

De winnaars van de voorrondes spelen de Grote Finale op de datum van de laatste voorronde, aansluitend aan de wedstrijden van de laatste voorronde. De winnaars van de voorrondes worden op de datum van de laatste voorronde verwacht om 22.30 uur om te strijden om de felbegeerde gouden wisseltrofee en de gewilde titel: Winnaar Eerselse Curling Kampioenschappen.

FAIR PLAY

Plezier en gezelligheid staan voorop tijdens dit toernooi. Zijn er tijdens de wedstrijd situaties waar de spelregels geen uitsluitsel geven? Dan vragen wij alle deelnemers dit onderling sportief op te lossen. Of vraag de organisatie om hulp!

BEZEM

Tijdens het spel kan met een zachte bezem getracht worden de baan “gladder en dus sneller” te maken. Het effect daarvan is niet wetenschappelijk bewezen. Van ieder team wordt verwacht dat men een “gepimpte” bezem meebrengt en deze ter beoordeling aan de jury presenteert.

EXTRA PRIJS VOOR DE MEEST LUDIEKE BEZEM

In de pauze zal de jury een beoordeling maken welk team de meest ludiek versierde bezem heeft. Dus doe je best er maak er wat moois van. De bezems moeten door de teams op de ijsbaan op een rijtje gezet worden zodat de jury goed kan beoordelen.

EXTRA PRIJS VOOR DE MEEST ORIGINELE TEAMNAAM

Het team met de meest originele teamnaam wordt ook beloond met een prijs.

EXTRA PRIJS VOOR DE LEUKSTE OUTFITS

Het team met de leukste outfits wordt ook beloond met een prijs.



PRAKTISCH

- Zorg voor warme kleding, handschoenen en warme schoenen, want het is koud op het ijs.
- Schuiven in de poule-indeling en het speelschema is niet mogelijk. Een team kan zich niet laten vervangen door een ander team.
- Met deelname aan de Curlingcompetitie geeft het gehele team toestemming voor het maken van camerabeelden/foto's/filmpjes en/of geluidsopnames ten behoeve van online en offline promotie van het evenement.
- Deelname aan en/of bijwonen van de Curlingcompetitie is geheel op eigen risico. Stichting Winter Village Eersel is in geen geval aansprakelijk voor enig letsel dan wel materiële schade die deelnemers, toeschouwers of andere aanwezigen kunnen ondervinden. Dit geldt ook voor eventuele geleden schade door diefstal en schade aan eigendommen.