

Tvenndarkeppni (mixed doubles)

Reglur Alþjóða krullusambandsins, WCF.

Lið í tvenndarkeppni samanstendur af tveimur leikmönnum (einni konu og einum karli).

Undantekning: Krulludeild SA leyfir að leikmenn séu báðir af sama kyni.

1. Skor er eins og í venjulegum krulluleik.
2. Hver leikur er átta umferðir. Ef skor er jafnt að þeim loknum skal leika aukaumferð(ir) þar til sigurvegari fæst.
3. Hvort lið fær 48 mínútna leiktíma fyrir átta umferða leik. Ef leika þarf aukaumferðir fær hvort lið sex mínútuna leiktíma fyrir hverja umferð.
Undantekning: Krulludeild SA notast ekki við tímatöku en beinir þeim tilmælum til krullufólks að hafa tímamörkin í huga og taka ekki óeðlilega langan tíma í vangaveltur.
4. Hvort lið sendir fimm steina í hverri umferð. Sá leikmaður sem sendir fyrsta stein síns liðs skal einnig senda síðasta stein síns liðs í þeirri umferð. Hinn leikmaður liðsins sendir annan, þriðja og fjórða stein síns liðs. Leyfilegt er að breyta á milli umferða hvor leikmaðurinn sendir fyrsta stein.
5. Ekki má skjóta steinum úr leik, steinar inni í hring meðtaldir, fyrr en með fjórða steini sem sendur er í leiknum. Brjóti lið þessa reglu skal fjarlægja skotsteininn úr leik. Steinar sem færst hafa úr stað eru settir aftur á sinn stað af leikmönnum hins liðsins.
6. Við upphaf hverrar umferðar skal annað liðið tilkynna dómara um val á staðsetningum kyrrstæðra steina sem komið er fyrir á punktum A og B áður en umferð hefst (sjá skýringarmynd):
 - A. Steinn á miðri miðlínunni mitt á milli „hog-línu“ og hrings.
 - B. Steinn á aftari helmingi miðjupunktsins á miðri miðlínunni og nemur við T-línuna.**Undantekning: Krulludeild SA notast ekki við dómara og því skulu leikmenn sjálfir koma steinunum fyrir samkvæmt reglunum.**
7. Ákvörðunarréttur um staðsetningu kyrrstæðu steinanna:

Ef ekki hefur annað verið ákveðið fyrirfram skulu liðin varpa hlutkesti um hvort þeirra fær ákvörðunarréttinn í fyrstu umferð.

Eftir hverja umferð fær það lið sem tapaði umferðinni ákvörðunarréttinn í næstu umferð.

Ef umferð er stigalaus fær liðið sem ekki lék síðasta steininum ákvörðunarréttinn í næstu umferð.
8. Liðið sem á steininn sem staðsettur er framan við hringinn skal senda fyrsta stein þeirrar umferðar og liðið sem á steininn sem staðsettur er inni í hringnum sendir annan stein.
9. Fyrir upphaf hvers leiks í keppnum á vegum WCF skal hvort lið fá fimm mínútna upphitunartíma á þeirri braut sem liðin leika á. Það lið sem á síðasta stein í fyrstu umferð hitar upp fyrst.

Í túlkun/skýringum WCF á reglum fyrir tvenndar keppni kemur eftirfarandi einnig fram:

Sópun: Annar leikmaður sendir stein og hinn verður að vera staðsettur innan „hog-línu“ á hinum enda brautarinnar á meðan sending steins fer fram. Eftir að steini er sleppt mega báðir leikmenn sópa. Þetta á við um öll skot, einnig skot að miðju (DSC).

Skot að miðju: Hvor leikmaður sendir einn stein að miðju hringis til að ákveða svokallaða DSC-fjarlægð vegna röðunar liða sem eru jöfn að stigum og jöfn í innbyrðis viðureignum.

Til frekari upplýsingar:

Á vef Alþjóða krullusambandsins (WCF) eru reglur krulluþróttarinnar (reglur fyrir tvenndarkeppni á bls. 36): <http://www.worldcurling.org/images/PDF/worldcurling-rulesofplay.pdf>

Á vef Alþjóða krullusambandsins eru reglur fyrir tvenndarkeppni ásamt skýringum frá 11. október 2007: http://www.worldcurling.org/images/PDF/wcfweb_mixeddubrules.pdf

Skýringarmynd vegna uppstillingar kyrrstæðra steina við upphaf hverrar umferðar:

