

Íslandsmótið í krullu 2011

1. Reglur WCF

- a. Í keppninni gilda reglur Alþjóða krullusambandsins, WCF, eftir því sem við á. Keppendur eru hvattir til að kynna sér reglurnar eftir bestu getu, einkum kafla R3-R11, en reglurnar má finna á vef sambandsins, www.worldcurling.org.
- b. *Skýring á skammstöfunum:*
LSD = Last Shot Draw
Mælt **skot að miðju hrings** við lok upphitunar fyrir hvern leik.
DSC = Draw Shot Challenge
Meðaltal skota að miðju hrings (LSD) að sleppri einni hæstu tölu hvers liðs.

2. Keppnisfyrirkomulag

- a. Leikin er tvöföld umferð allra liða.
- b. Leikjum er raðað fyrirfram á brautir 2-5 og skulu sömu steinasett ávallt notuð á sömu brautum; B = braut 2, C = braut 4, D = braut 5.

3. Leikir og stig

- a. Leikir eru sex umferðir og fæst einn vinningur fyrir hvern unninn leik.
- b. Ef lið eru jöfn að stigum eftir sex umferðir skal leika aukaumferð(ir) þar til úrslit fást.
- c. Það lið sem talið er upp á undan í keppnisgögnum leikur með steinum með dökkum (**bláum** eða **rauðum**) handföngum.

4. Upphitun og skot að miðju (LSD)

- a. Það lið sem talið er upp á undan í keppnisgögnum hefur upphitun á undan. Þegar brautir eru tilbúna gefur mótsstjórn merki og fær lið þá fimm mínútur til upphitunar á brautinni. Að fimm mínútum liðnum er aftur gefið merki og skal upphitun þá hætt.
- b. Að lokinni upphitun tekur einn leikmaður liðsins skot að miðju hrings (LSD) og er leyft að sópa. Þegar skotið er tekið skal einn úr liðinu standa á hinum enda brautarinnar á svæðinu frá baklínu að framlínu (í kassanum). Þegar steinn hefur stöðvast er fjarlægð mæld frá miðjupunkti að steininum og skráð á viðkomandi lið. Steinn sem endar utan hrings er skráður 185,4 sentímetrar (6 fet og 1 tomma). Liðið sem á stein nær miðju en andstæðingurinn fær val um hamarinn (síðasta stein) í fyrstu umferð.
- c. Reiknað er út DSC-gildi fyrir hvert lið, sem er meðaltal úr skotum að miðju, að sleppri einni hæstu tölunni fyrir hvert lið.

5. Röðun liða

- a. Um endanlega röð liða ræður fjöldi vinninga úr leikjum.
- b. Þegar tvö lið eru jöfn að vinningum skulu innbyrðis viðureignir ráða röð liðanna. Hafi liðin unnið hvort sinn leikinn raðast ofar það lið sem hefur lægri DSC-tölu.
- c. Þegar þrjú eða fleiri lið eru jöfn að vinningum skal þeim raðað niður sem unnt er á grundvelli vinninga í innbyrðis viðureignum. Þeim liðum sem þá standa enn jöfn skal raðað á grundvelli vinninga í innbyrðis viðureignum þeirra.
- d. Ef niðurstaða fæst ekki með þessum hætti út frá vinningum í innbyrðis viðureignum liða raðast þau eftir DSC-gildi, sbr. reglu 4c.
- e. Séu þessar tölur jafnar fyrir tvö eða fleiri lið skal lægsta gildi úr einstökum skotum að miðju (LSD) sem ekki er jafnt hjá þessum liðum ráða röð liðanna.

- f. Lið getur ekki orðið Íslandsmeistari eingöngu á betri árangri úr skotum að miðju. Ef ekki er unnt að skera úr um Íslandsmeistara á grundvelli vinningafjöldi og úrslita í innbyrðis viðureignum skal leika aukaleik(i) til að skera úr um það hvaða lið hlýtur titilinn. Röðun liða út frá a-e og reglur WCF um aukaleiki (e. tie-breakers) ráða því hvaða mótherja lið fær í aukaleik(jum). Það lið sem tapar aukaleik um gullverðlaun hlýtur silfurverðlaun. Það lið sem raðast efst fyrir aukaleiki en vinnur hvorki gull- né silfurverðlaun hlýtur bronsverðlaun. Í aukaleikjum fær það lið sem raðast ofar eftir aðalkeppnina val um síðasta stein (hamarinn) en hitt liðið hefur val um lit á steinum.

6. Mæting í leiki og frestun leikja

- a. Að jafnaði skulu vera fjórir leikmenn í hvoru liði þegar leikur hefst. Hefja má þó leik með þremur leikmönnum ef gildar ástæður liggja fyrir forföllum. Komi fjórði maður til leiks eftir að leikur er hafinn má hann hefja leik í sinni stöðu þegar næsta umferð eftir að hann mætir til leiks hefst.
- b. Sjái liðsstjóri fram á að geta ekki mætt til leiks með að minnsta kosti þrjá leikmenn í tiltekinn leik skal hann hafa samband við liðsstjóra andstæðinganna eigi síðar en í hádeginu á keppnisdegi og biðja um frestun. Við veikindi eða í mjög óvæntum tilvikum er heimilt að hafa samband síðar. Ef óska þarf eftir frestun leiks skulu liðsstjórar hafa virðingu við andstæðinginn og íþróttina að leiðarljósi. Komi liðsstjórar sér saman um frestun skulu þeir gera mótsstjórn viðvart sem finnur nýjan leikdag.
- c. Ef ekki hefur verið óskað eftir frestun leiks og lið mætir til leiks með færri en þrjá leikmenn gildir grein R11 í reglum WCF.

7. Greiðsla þáttökugjalds

- a. Þáttökugjald er 7.000 krónur á lið og greiðist í einu lagi við skráningu. Bankareikningur er 0302-26-006496, kt. 301050-2599. Einnig má greiða gjaldið beint til Ágúst Hilmarssonar, gjaldkera Krullunefndar. Eindagi greiðslu er 28. febrúar. Hafi lið ekki greitt þáttökugjald á eindaga er keppni þess þar með lokið og árangur þess strikast út úr keppninni. Jafnframt missa allir leikmenn liðsins þáttökurétt í næsta Íslandsmóti.