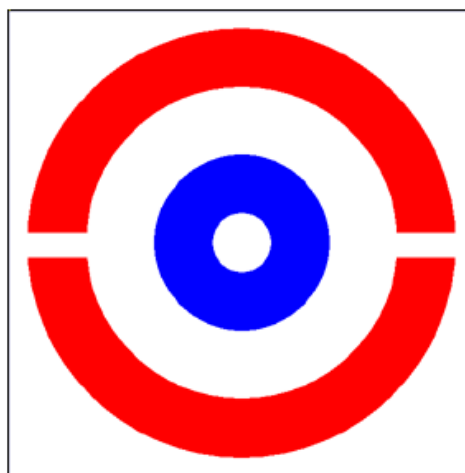


Umiejętność 1. Trafność: Wypuszczanie Kamieni

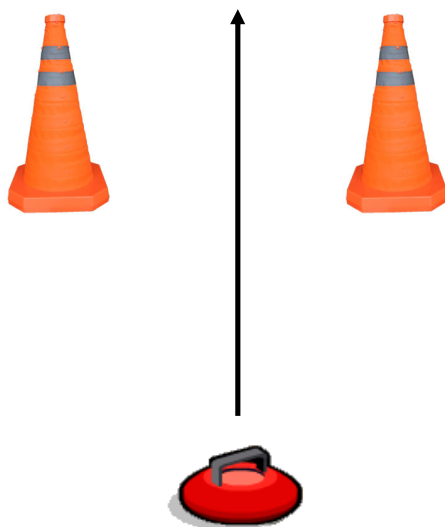
Wypuszczanie kamieni w kierunku/ lub do celu.



	Opis zadania:	Kryterium osiągnięcia poziomu:
Poziom Początkujący	Zawodnik potrafi wypuścić kamień na pole gry.	6 z 8 kamieni
Poziom Średniozaawansowany	Zawodnik potrafi wypuścić kamień w kierunku celu.	6 z 8 kamieni
Poziom Zaawansowany	Zawodnik potrafi wypuścić kamień na koła celu (czerwony/biały/niebieski/biały) w ramach swojego zasięgu*	4 z 8 kamieni (Należy usunąć kamienie z maty między wypuszczeniami)
Poziom Doskonały	Zawodnik potrafi wypuścić kamień na 2 centralne koła (niebieski i biały) z pozycji hack box.	5 z 8 kamieni (Należy usunąć kamienie z maty między wypuszczeniami)

* zasięg – Zasięg zawodnika to maksymalna odległość, z której może wypuścić kamienie i zależy ona od powierzchni pola gry (oraz rampy, gdy jest używana). Zasięg powinien zostać ustalony przed rozpoczęciem rozgrywek,

Umiejętność 2. Trafność: Wypuszczenie kamieni między bramkę. Wypuszczenie kamieni z użyciem siły przez 'bramkę'.

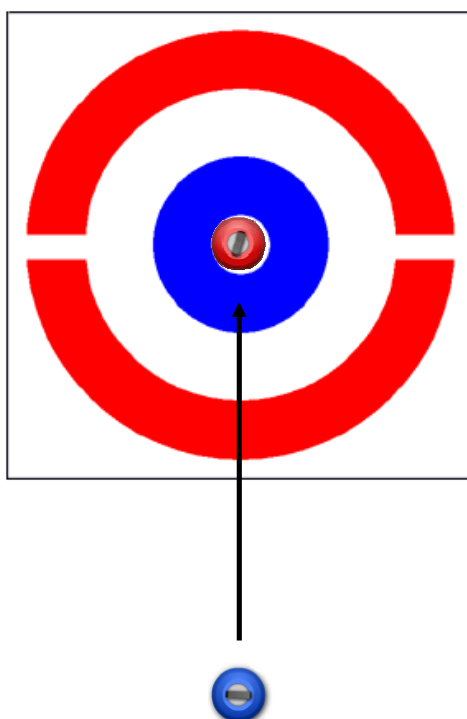


	Opis zadania:	Kryterium zaliczenia poziomu:
Participant Level	Zawodnik potrafi wypuścić kamień między dwoma kręglami/pachołkami oddalonymi od siebie o 120 cm (szerokość maty celu), umieszczonymi w połowie określonego zakresu odległości gracza.	4 z 8 kamieni
Poziom Średniozaawansowany	Zawodnik potrafi wypuścić kamień między dwoma kręglami/pachołkami oddalonymi od siebie o 120 cm (szerokość maty celu), umieszczonymi na przeciwko maty celu.	4 z 8 kamieni
Poziom Zaawansowany	Zawodnik potrafi wypuścić kamień między dwoma kręglami/pachołkami oddalonymi od siebie o 75 cm (szerokość zewnętrznego białego koła), umieszczonymi na przeciwko celu.	4 z 8 kamieni
Poziom Doskonały	Zawodnik potrafi wypuścić kamień między kręglami/pachołkami oddalonymi od siebie o 45 cm (szerokość niebieskiego koła), umieszczonymi na przeciwko celu.	4 z 8 kamieni

* zasięg – Zasięg zawodnika to maksymalna odległość, z której może wypuścić kamienie i zależy ona od powierzchni pola gry (oraz rampy, gdy jest używana). Zasięg powinien zostać ustalony przed rozpoczęciem rozgrywek,

Umiejętność 3. Siła: Przesuwanie kamieni

Przesunięcie kamienia przeciwnika.

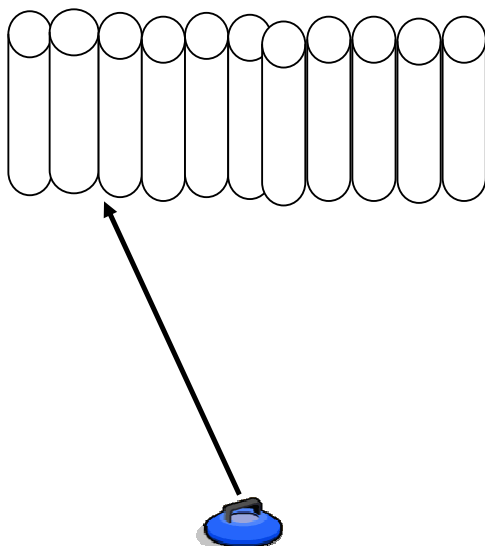


	Opis zadania:	Kryterium zaliczenia poziomu:
Poziom Początkujący	Zawodnik potrafi osiągnąć kamienia znajdującego się 2metry od linii wypuszczenia.	1 z 4 kamieni
Poziom Średniozaawansowany	Zawodnik potrafi przesunąć kamień przeciwnika umieszczony na środku celu, tak, że nie będzie się on dłużej znajdował w środku wewnętrznego białego koła.	1 z 4 kamieni
Poziom Zaawansowany	Zawodnik potrafi przesunąć kamień przeciwnika ze środka celu poza matę targetu.	1 z 4 kamieni
Poziom Doskonały	Zawodnik potrafi przesunąć kamień przeciwnika ze środka celu poza matę targetu, zostawiając swój kamień na macie.	2 z 4 kamieni

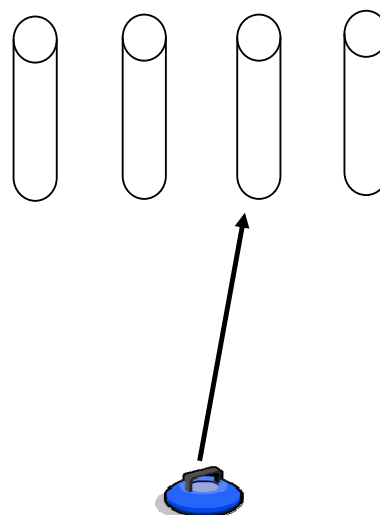
Umiejętność 4. Siła: Kręgle Zbijanie kręgli.

Podczas tego testu potrącone pacholki są usunięte zanim gracz wypuści następny kamień.

Rysunek a



Rysunek b



Poziom Początkujący

Opis zadania:

Mając 10 kręgli ustawionych jednej w linii w połowie ustalonego zakresu odległości zawodnika (rysunek a, kręgle dotykające się), gracz potrafi strącić kilka z nich.

Kryterium zaliczenia poziomu:

5 z 10 kręgli używając 4 kamieni

Poziom Średniozaawansowany

Mając 10 kręgli ustawionych w linii na długości targetu (rysunek a, kręgle dotykające się) gracz potrafi strącić kilka z nich.

5 z 10 kręgli używając 4 kamieni

Poziom Zaawansowany

Mając 4 szeroko ustawione kręgle na długości targetu, gracz potrafi strącić kilka z nich.

3 z 4 kręgli używając 4 kamieni

Poziom Doskonały

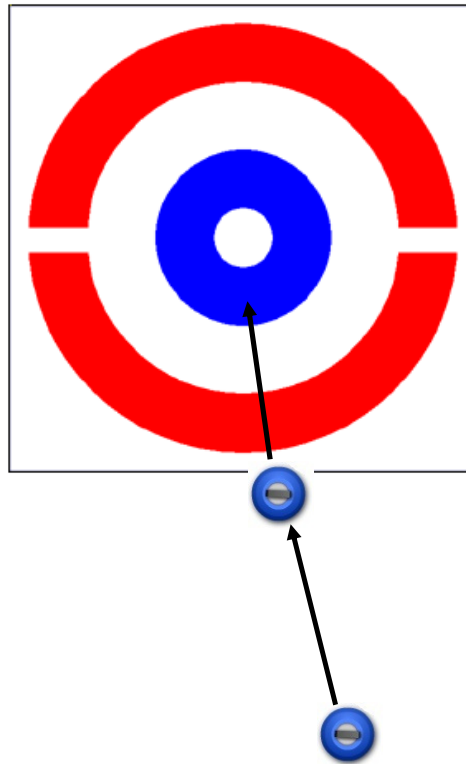
Mając 4 kręgle ustawione na linii targetu, oddalone od siebie na szerokość jednego kamienia (rysunek b) gracz potrafi strącić kilka z nich.

3 z 4 kręgli używając 4 kamieni

* zasięg – Zasięg zawodnika to maksymalna odległość, z której może wypuścić kamienie i zależy ona od powierzchni pola gry (oraz rampy, gdy jest używana). Zasięg powinien zostać ustalony przed rozpoczęciem rozgrywek,

Umiejętność 5. Taktyka: Trącenie

Wyprowadzenie swojego kamienia lub kamienia drużyny na pozycję prowadzącą.

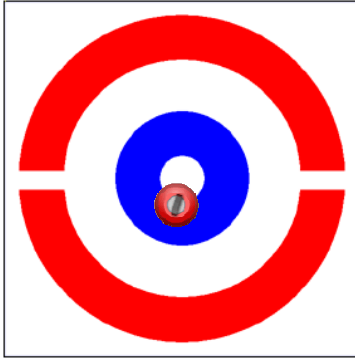


	Opis zadania:	Kryterium zaliczenia poziomu:
Poziom Początkujący	Nie dotyczy	Nie dotyczy
Poziom Średniozaawansowany	Używając kamienia umieszczonego naprzeciw maty targetu, uczestnik potrafi popchnąć swój kamień na strefę punktującą.	1 z 4 kamieni
Poziom Zaawansowany	Używając kamienia umieszczonego naprzeciw maty targetu, uczestnik potrafi popchnąć swój kamień na strefę punktującą	2 z 4 kamieni
Poziom Doskonały	Używając kamienia umieszczonego naprzeciw maty targetu, uczestnik potrafi popchnąć swój kamień na strefę punktującą	3 z 4 kamieni

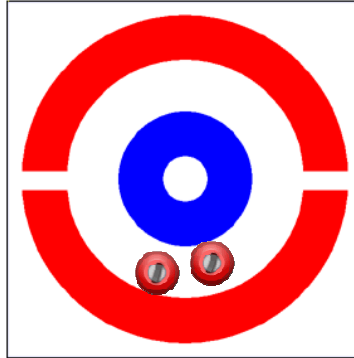
Umiejętność 6. Taktyka: Wybór strzału

Dla poniższych zaaranżowanych sytuacji meczowych, zawodnicy muszą wybrać i uzasadnić właściwy strzał. Dla danych położenia gracze będą zagrywać kamieniami niebieskimi. Zobacz przykładowe odpowiedzi (poniżej).

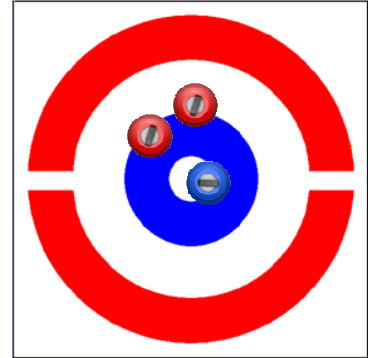
6.1 Kamień przeciwnika jest na pozycji wygrywającej.



6.2 Droga to środka celu jest zablokowana przez kamień przeciwnika



6.3 Kamień niebieski zagrywa z pozycji wygrywającej.



Niektóre decyzje o strzale będą zależały od wyniku meczu i od pozostałej ilości endów do rozegrania.

Umiejętność 6.1 - Uderz w kamień czerwony i zostaw na macie kamień niebieski.

Umiejętność 6.2 – Jeśli kamień niebieski jest ostatnim w endzie, rozdziel kamienie czerwone i rozmieść je blisko celu. Nie ma znaczenia, że kamienie czerwone znajdują się na targetcie. Jeśli drużyna nie wypuszcza ostatniego niebieskiego kamienia, LUB jeśli chce utrzymać prowadzenie w meczu, najlepszym rozwiązaniem byłoby usunięcie obydwu kamieni czerwonych, nie martwiąc się gdzie wylądują kamienie niebieskie.

Umiejętność 6.3 – Dla zabezpieczenia kamienia niebieskiego umieść kamień blokujący na lewo od jego środka.

Ustaw się po lewej stronie kamienia czerwonego aby zdobyć 2 punkty.

Zbij 2 czerwone kamienie poprzez uderzenie w lewą stronę pierwszego czerwonego kamienia. (pozostań na polu targettu aby zdobyć 2 punkty).

Jeśli kamień niebieski jest wypuszczany jako ostatni w endzie. zagraj kamieniem krótko lub szeroko, aby uniknąć targettu.

	Opis zadania:	Kryterium zaliczenia poziomu:
Poziom Początkujący	nie dotyczy	nie dotyczy
Poziom Średniozaawansowany	Zawodnik wybiera odpowiedni strzał.	Czasami (np. 2 z 4 kamieni)
Poziom Zaawansowany	Zawodnik wybiera odpowiedni strzał i wyjaśnia dlaczego.	Przez większość czasu (np. 3 na 4 razy)
Poziom Doskonały	Zawodnik wybiera odpowiedni strzał, wukazuje się świadomością taktyki umiejętnością strzału.	Większość czasu podczas gry (np. 3 z 4 kamieni podczas każdego endu pojedynczej gry lub odpowiednio podczas rozgrywek drużynowych)

Umiejętność 7. Rozgrywanie Gry:Kurling Konkurencyjny

Rywalizacja w meczu kurlingowym.

	Opis zadania:	Kryterium zaliczenia poziomu:
Poziom Początkujący	nie dotyczy	nie dotyczy
Poziom Średniozaawansowany	nie dotyczy	nie dotyczy
Poziom Zaawansowany	Zawodnik rywalizuje w meczu kurlingowym w swoim własnym klubie.	Zawodnik grał indywidualnie lub jako członek zespołu, wygrywając i nie przegrywając dużą różnicą punktów.
Poziom Doskonały	Zawodnik rywalizuje z meczu kurlingowym na poziomie lokalnym i wyżej.	Zawodnik grał indywidualnie lub jako członek zespołu, wygrywając Lub utrudniając grę przeciwnikowi.

Umiejętność 8. Rozgrywanie Gry: Sędziowanie(OPCJONALNIE)

Przewodniczenie podczas meczu kurlingowego.

Wprowadzenie do sędziowania: może obejmować takie obowiązki jak rzut monetą, przyznawanie punktów, pomiary, wychwytywanie błędów stop oraz unieważnianie kamieni.

	Opis zadania:	Success criteria:
Poziom Początkujący	nie dotyczy	nie dotyczy
Poziom Średniozaawansowany	nie dotyczy	nie dotyczy
Poziom Zaawansowany	Zawodnik pomaga sędziemu podczas meczu.	Zawodnik pomagał sędziemu i wykazał się znajomością zasad gry.
Poziom Doskonały	Z pomocą sędziego zawodnik pełni główną rolę w przewodniczeniu meczu.	Z pomocą sędziego zawodnik pełnił główną rolę w przewodniczeniu meczu i wykazał się znajomością zasad gry.