



Kurling Polska (New Age Kurling)

Zasady gry

obowiązujące od 1⁹⁰ stycznia 2011

Spis treści

1.	Wprowadzenie.....	2
2.	Sprzęt.....	2
5.	Boisko.....	2
6.	Zasady gry.....	3
7.	Kapitanowie drużyn (ang. <i>Skip</i>)	7
8.	Trenerzy	8
9.	Stracony end / gra.....	9
10.	Zachowanie niesportowe	9
11.	Przedziały wiekowe.....	9
	Załącznik 1- Sprzęt.....	10
	Załącznik 2– Wymiary boiska.....	10
	Załącznik 3 – Słownik kluczowych pojęć	12
	Załącznik 4 – Historia Zmiany Zasad	13

All rights reserved. No part of this document may be reproduced in any form, electronic or print, without the prior written consent of the Great Britain Kurling Association (GBKA).

© GBKA December 2010

1. Wprowadzenie

New Age Kurling to sport, w którym uczestnicy muszą wypuścić kamień z jednego końca boiska do celu na drugim jego końcu. Cel (ang. *target*) ma czerwone i niebieskie współśrodkowe koła, a liczba przyznanych punktów zależy od ilości kamieni znajdujących się najbliżej środka celu. Każda gra z reguły składa się z parzystych partii meczu, tzw. endów (zalecane 6 lub 8). Uczestnicy powinni być zaznajomieni z zasadami gry przed rozpoczęciem konkurencji.

2. Sprzęt

1. W każdym usankcjonowanych przez Międzynarodowy Organ Rządzący (ang. *National Governing Body*) rozgrywkach, gracze zobowiązani są do używania kamieni zakupionych u oficjalnych dostawców.
2. Może być użyty każdy rodzaj popychacza (ang. *pusher*). Jeśli jednak nie został nabyty u oficjalnego dostawcy, wówczas uczestnik musi pokazać go Głównemu lub Starszemu Arbitrowi (ang. *Chief or Senior Umpire*), którzy sprawdzą czy jest on bezpieczny do użycia.
3. W grze dozwolone są tylko pochylnie (ang. *ramp*) pochodzące od oficjalnego dostawcy.
3. Każda osoba używająca sprzętu, którego parametry odbiegają od norm podanych w Załączniku 1, zostanie zdyskwalifikowana z rozgrywek a jej wyniki będą nieważne. Należy pamiętać, że może mieć miejsce losowe sprawdzenie wyposażenia.
4. Target używany w rozgrywkach może pochodzić z mistrzostw lub z zawodów nieoficjalnych. Cel posiada czerwone, białe i niebieskie współśrodkowe koła. Target znajduje się pomiędzy linią celu a liniami bocznymi i poprzez przerywaną białą linię biegnie przez zewnętrzne czerwone koło celu. Zewnętrzne białe części celu nie włączają się do strefy punktowej.

5. Boisko

New Age Kurling rozgrywany jest na boisku odpowiadającym połowie standardowego boiska do badmintona.

Dokładne wymiary podane są w Załączniku 2.

6. Zasady gry

a) Wypuszczenie kamienia

1. Gra rozpoczyna się rzutem monetą zespołu gościnnego, który podczas gdy moneta jest w górze woła orzeł lub reszka. Jeśli zawody odbywają się w miejscu, gdzie obydwa zespoły są gościnnie, wówczas rzutu dokonuje pierwszy gracz z listy.
2. Osoba, która wygra rzut decyduje kto będzie grał jako pierwszy **lub** jakim kolorem kamieni chce grać. Zawodnik przegrywający w losowaniu może zatem wybrać opcję nie wybraną przez zwycięzcę, np. Jeżeli wygrany wybiera grę kamieniami czerwonymi, wówczas przegrany może zdecydować kto zagra pierwszy.
3. Po rozstrzygnięciu kto rozpoczyna mecz (poprzez rzut monetą), zawodnicy zmieniają się kolejno na początku każdego endu. Zatem jeśli gracz A wygra rzut i chce zagrać jako pierwszy w pierwszym endzie, gracz B będzie pierwszy w drugim endzie, gracz A będzie pierwszy w trzecim endzie, gracz B w czwartym i tak dalej, aż wszystkie endy będą wykonane.
4. Zgodnie z Zasadą 4.a.3 przed rozpoczęciem gry dozwolone są 2 endy treningowe (1 dla każdego endu). W konkurencjach czasowych Główny Arbiter może w każdej chwili odstąpić od tej reguły. W czasie meczów ligowych kapitanowie 2 drużyn za obupólną zgodą również mogą zrezygnować z tej zasady.
5. Zawodnicy będą na przemian wypuszczać kamienie, aż do ostatniego.
6. Kamień nie może być wypuszczony dopóki kamień przeciwnika nie zatrzyma się lub nie zostanie uznany przez Starszego Arbitra za nieważny. Naruszenie tej zasady grozi usunięciem kamienia z gry.
7. Podczas wypuszczania kamienia żadna z części ciała (w tym krzesło, wózek inwalidzki, balkonik, laska i kula), która ma kontakt z podłogą, nie może dotknąć i przekroczyć żadnej części linii wypuszczenia. Naruszenie tej zasady będzie traktowane jako błąd stóp (ang. *foot fault*), a kamień zostanie usunięty z gry przez Starszego Arbitra.
8. Podczas wypuszczenia kamienia żadna z części ciała (w tym krzesło, wózek inwalidzki, balkonik, laska i kula), która ma kontakt z podłogą, nie może dotknąć lub przekroczyć linii bocznych boiska oraz linii części boiska, tzw. *hack box*. Naruszenie tej zasady będzie traktowane jako błąd stóp, a kamień zostanie usunięty z gry przez Starszego Arbitra.
9. Gracz nie może wykroczyć poza linię wypuszczenia dopóki kamień nie przekroczy linii tzw. *near hog line*. Naruszenie tej zasady będzie traktowane jako błąd stóp, a kamień zostanie usunięty z gry przez Starszego Arbitra.
10. Każdy z graczy może podarzać torem kamienia aby sprawdzić jego położenie.
11. Trzy błędy stóp skutkują przegraną meczu (patrz stracny end / zasada gry). W parach lub grze zespołowej są to 3 błędy stóp na zespół a nie 3 błędy gracza.
12. Kamień zostaje unieważniony i nie bierze udziału w dalszej grze jeśli:
 - a. Wyjdzie poza linię boczną.
 - b. Wykroczy poza target (maty, nie zewnętrznego koła) dalej niż średnica dwóch kamieni.
 - c. Zatrzyma się odwrócony spodem go góry.
 - d. Zatrzyma się za celem.
 - e. Nie będzie dotykał powierzchni boiska zanim osiągnie poziom linii *near hog*.
 - f. Nie przekroczy linii *far hog*. Kamień dotykający linię *hog* zostaje unieważniony. Kamień przekraczający linię wypuszczenia, będący poza kontrolą zawodnika, uznawany jest jako wypuszczony i jest tym samym przedmiotem tej Zasady.
 - g. Przekręci się na jedną stronę, będzie dalej poruszał się po torze i zatrzyma się na łożyskach.
 - h. Odbije się od jakiegoś przedmiotu poza boiskiem.
 - i. Którakolwiek z części kamienia (np. łożysko) odłączy się zanim nastąpi jego zatrzymanie.
 - j. Jest wypuszczony bez którejś części.
 - k. Jest wypuszczony zanim kamień gracza w pełni się zatrzyma.
 - l. Gracz popełni błąd stóp.

13. Jeśli kamień został unieważniony, ale nie usunięty z gry i tym samym stanowi przeszkodę na torze innych kamieni, wówczas wypuszczane kamienie powinny być ustawione w pozycji początkowej. Zasada nie dotyczy sytuacji, kiedy kamienie zostały unieważnione zgodnie z Zasadą 12.c lub 12.d.
14. W przypadku kiedy gracz uderzy swoim kamieniem w kamień, który został unieważniony, ale nie usunięty z gry, wówczas może on wypuścić kamień ponownie
15. Ostatni kamień endu musi przekroczyć linię hog. Jeśli linia nie zostanie przekroczona, wówczas kamień może zostać wypuszczony ponownie.
16. Jeżeli kamień zostanie zagrany poza kolejnością, gracz traci end (patrz stracony end/gra). Jeżeli natomiast zawodnik wypuści kamień, a oponent wypuści następny kamień, wówczas end powinien być kontynuowany bez kary.
17. Zawodnik, który wypuści kamień przeciwnika traci end (patrz stracony end/gra). Jednakże, jeśli zawodnik (gracz A) wypuści kamień przeciwnika (gracz B), a Gracz B wypuści kamień gracza A, wtedy end powinien być powtórzony bez ponoszenia kary.
18. Zawodnik, który wypuści kamień na pole gry zanim wszystkie inne kamienie zostały wypuszczone, oraz zanim ustalono wynik, traci end (patrz stracony end/gra)
19. Jeżeli wypuszczony kamień jest usunięty z pola gry przez osobę inną niż uczestnik rozgrywki zanim gra się zakończy, wówczas Starszy Arbiter przeniesie kamienie na pierwotne pozycje.
20. Przypadkowe dotknięcie kamienia przez osobę przeprowadzającą pomiar:
 - i) Jeśli pomiar miał zdecydować który gracz/zespół zdobył punkt, end będzie powtórzony
 - ii) Jeśli pomiar miał zdecydować który gracz/zespół uzyskał 2 w kolejności rezultat, wynikiem endu będzie ilość kamieni już uznanych, a gra nie zostanie powtórzona.
21. Kiedy wszystkie kamienie zostaną wypuszczone z jednego końca boiska na drugi, uznawane jest to za jeden end. Gra z reguły składa się z 6 bądź 8 endów.
22. W przypadku gdy przynana ilość endów zakończy się remisem:
 - a. Gdy są to zawody nokautowe, stosuje się metodę nagłej śmierci, aż do momentu wyłonienia zwycięzcy. Gra będzie przebiegała zgodnie z zasadą 4.a.3 – i tak: zawodnik, który zagrał ostatni w ostatnim normalnym endzie, zagra jako pierwszy w pierwszym endzie nagłej śmierci.
 - b. W przypadku rozgrywek ligowych lub gry "każdy z każdym" będzie ogłoszony remis.
23. Jeżeli zawodnik opuści grę w wyniku zranienia, rozgrywka zostaje uznana za straconą (patrz stracony end/gra).
24. Jednym ze sposobów wypuszczenia kamienia jest poprzez użycie pochylni. Zawodnicy używający pochylni mogą grać z uczestnikami z niej nie korzystających, zakładając, że przestrzegają oni Zasady 4.a.7 i 4.a.8.
25. Podczas korzystania z pochylni opiekun musi przygotować ją do gry, po czym musi stanąć plecami do celu. Następnie gracz podaje opiekunowi wskazówki, jak ustawić koniec pochylni w stosunku do celu.
26. Jeśli opiekun bezpośrednio pomaga zawodnikowi wypuścić kamień, gracz traci end (patrz stracony end/gra).
27. Jeśli opiekun utrudnia grę i stanowi przeszkodę na torze kamienia wypuszczonego przez gracza, wówczas zawodnik straci end. (patrz stracony end/gra).
28. Nazwisko opiekuna musi być podane w karcie drużyny (ang. *team sheet*).
29. W czasie trwania ednu opiekunowi nie wolno instruować swojego podopiecznego. Grozi to straceniem endu (patrz stracony end/gra). Po pierwszym wykroczeniu opiekun dostanie ostrzeżenie, po drugim jego obecność na polu będzie zabroniona przez cały czas trwania zawodów.
30. Opiekun zawodnika niedowidzącego może:
 - Umieścić na powierzchni boiska w granicach tzw. hack box nieutrudniającą gry taśmę, która pozwoli zawodnikowi ustawić się w kierunku środka celu.
 - Poinformować gracza o położeniu kamieni na boisku w stosunku do celu.
 - Udzielić zawodnikowi rzeczowych odpowiedzi na jego pytania, o ile gracz nie prosi o wskazówki i rady dotyczące techniki gry.

- Ustawić uczestnika gry tak, aby był skierowany w kierunku przez niego wyznaczonym.
31. Jeżeli w wyniku wypuszczenia kamienia (z wyjątkiem ostatniego kamienia endu) którakolwiek z części celu zagnie się i nie może być wyrównana bez zdjęcia kamienia (kamieni), wówczas end zostaje unieważniony i musi zostać powtórzony.
 32. Decyzja Głównego Arbitra jest ostateczna. W przypadku jego nieobecności, osobą decyzyjną jest Starszy Arbiter.

b) Przebieg gry

1. W kategorii pojedynczy gracze, zawodnicy wypuszczają cztery kamienie, na przemian po jednym.
2. W grach zespołowych (czwórki, trójki lub pary) każdy z zawodników wypuszcza po dwa kamienie zaczynając od otwierających zawodników. Następnie swoje dwa kamienie wypuszczają drudzy i kolejno następni zawodnicy w drużynie. Za naruszenie tej zasady grozi przegrana partii meczu (end) (patrz stracony end/gra).

c) Punktowanie

1. Odpowiedzialnym za ostateczny wynik meczu jest Główny Arbiter. W przypadku, gdy pojedynczy gracz lub kapitan drużyny (Skip) nie zgadzają się z decyzją Głównego Arbitra, mają oni prawo zakwestionować wynik i prosić Głównego Arbitra o dokonanie pomiaru.
2. Aby uznać, że kamień zdobył punkt musi on znaleźć się w strefie punktującej celu i dotykać jej którąkolwiek swoją częścią.
3. Kamień punktujący musi znajdować się bliżej celu niż którykolwiek z kamieni przeciwnika.

Przykład: W jednej grze zawodnik A może mieć dwa niebieskie kamienie dotykające środka i dwa na czerwonej linii. Zawodnik B ma dwa czerwone kamienie dotykające zewnętrznego białego pola. Mimo iż kamienie zawodnika B znajdują się w strefie celu, nie zdobywają one punktów, gdyż 2 kamienie zawodnika A są bliżej środka tej strefy. Pozostałe dwa kamienie zawodnika A, które są w strefie punktującej nie dają mu jednak punktów, gdyż w stosunku do czerwonych kamieni zawodnika B nie są punktujące. Dlatego też, wynik to 2-0 dla zawodnika A.

4. Zawodnik może zakończyć mecz z wynikiem 1-0, 2-0, 3-0 lub 4-0.
5. W zawodach drużynowych, zespół może wygrać całkowitą liczbą kamieni użytą przez drużynę. Dlatego też, każdy z zawodników z czteroosobowego zespołu może wypuścić dwa kamienie, co daje wynik od 1-0 do 8-0 w każdym endzie. W przypadku, gdy w zespole jest trzech zawodników, ostateczny wynik może wynosić od 1-0 do 6-0.
6. Całkowita liczba punktujących kamieni decyduje o wygranej jednego z zespołów.
7. Jeśli zasady gry nie stanowią inaczej, wówczas, gdy zawodnik lub drużyna po zakończeniu endu wygrywa liczbą punktów wyższą niż suma punktów możliwych do zdobycia w pozostałych endach, gra może zostać uznana za zakończoną.
8. Wynik remisu uznaje się, jako 0-0, a gra nie jest rozpoczynana od nowa. Remis następuje, gdy kamienie obydwu zawodników/drużyn znajdują się w strefie punktującej, w tej samej odległości od głównego punktu i nie da się określić, który znajduje się bliżej.

d) Strój

1. Każdy z zawodników musi wyglądać schludnie oraz mieć na sobie odpowiedni strój.
2. Każd zespół musi grać w koszulkach drużynowych tego samego koloru; krój i styl mogą się różnić.
3. Stroje powinny być czyste i schludne.

e) Zmiany

1. Każda drużyna ma prawo do dwóch zmian w ciągu meczu/rozgrywek
2. Zmiany są dozwolone w następujących sytuacjach i momentach:
 - c. w przypadku urazu któregoś z zawodników- w każdej chwili.
 - d. zmiany taktyczne- tylko między poszczególnymi grami.
3. Po dokonaniu zmiany zawodnik nie może wrócić do gry. Za naruszenie tej zasady grozi przegrana toczącej się gry a także kontynuacja gry bez jednego zawodnika (patrz stracony end/gra).
4. W sytuacji, gdy drużyna nie może kontynuować gry w pełnym składzie, pozostali zawodnicy nie zmieniają kolejności. Tylko punkty zdobyte przez tych zawodników będą się liczyć.
5. Zmian w trakcie meczu/rozgrywek mogą dokonywać tylko zawodnicy wchodzący w skład drużyny. Za naruszenie tej zasady grozi przegrana toczącej się gry a także kontynuacja gry bez jednego zawodnika (patrz stracony end/gra).

f) Uczestnictwo

1. Sport może być rozgrywany przez pojedynczych zawodników lub drużyny w każdej z czterech wymienionych kombinacji. W grze zespołowej każda drużyna musi mieć tę sama liczbę zawodników:
 - e. pojedynczy zawodnicy, z których każdy wypuszcza po cztery kamienie
 - f. pary, w której każdy zawodnik wypuszcza po dwa kamienie
 - g. trójki, w których każdy zawodnik wypuszcza po dwa kamienie
 - h. drużyny czteroosobowe, gdzie każdy zawodnik wypuszcza po dwa kamienie
2. Sport (pojedynczy zawodnicy, pary, trójki, czwórki) może być rozgrywany w zależności od płci lub poziomu graczy w następujących kategoriach:
 - a. Mieszane:
 - a)Niepełnosprawni
 - b)Mieszane (niepełnosprawni i pełnosprawni)
 - b. Mężczyźni
 - a)Niepełnosprawni
 - b)Mieszane (niepełnosprawni i pełnosprawni)
 - c. Kobiety
 - a)Niepełnosprawne
 - b)Mieszane (niepełnosprawni i pełnosprawni)

g) Fotografowanie

1. W trakcie trwania rozgrywek GBKA (*Great Britain Kurling Association- Brytyjskie Stowarzyszenie Kurlingu*) zabronione jest robienie zdjęć bez wyraźnego zezwolenia ich organizatora.

Podczas meczów ligowych kapitanowie obydwu drużyn mogą odstąpić od tej zasady za obopólną zgodą.

5. Sędziowie

1. W zależności od szczebla rozgrywanego meczu, w trakcie gry może być dwóch sędziów. Na szczeblu klubowym może to być ktokolwiek.
2. Sędziowie powinni mieć na sobie oficjalne stroje GBKA.
3. Starszy Arbiter jest odpowiedzialny za mecz, a sędzia jest pomocnikiem
4. Pozycja Starszego Arbitra to główny punkt (target), a sędziego pomocniczego koniec linii wypuszczenia.
5. Tylko Starszy Arbiter ma prawo wycofać unieważniony kamień z gry.
6. Większość gier rozgrywana jest z udziałem jednego Arbitra (Starszego).
7. Główny Arbiter powinien odpowiadać wyłącznie na pytania następnego zawodnika wypuszczającego kamień.
8. W konkurencjach czasowych, w przypadku, gdy zawodnik nie stawi się na mecz w ciągu 5 minut od planowanego/ ogłoszonego rozpoczęcia gry, Starszy Arbiter może uznać wygraną przeciwników (walkowerem). W takiej sytuacji wynik meczu określa się na połowę możliwych do uzyskanie punktów. (Np. W sześciu endach pojedynczych zawodników jest to 12-0)
9. Zawodnik, który w konkurencjach czasowych stale przekracza wyznaczony mu czas gry może zostać decyzją Głównego Arbitra, odpowiedzialnego za mecz, zdyskwalifikowany. W takim przypadku, jego wyniki zostaną usunięte z tablicy.

Osoby prowadzące punktację (ang. Scorer)

1. Jeśli to możliwe, w czasie meczu powinna być osoba prowadząca punktację, odpowiedzialna tylko za jedno boisko.
2. W przypadku, gdy nie ma osoby prowadzącej punktację, dodatkową jej rolę przejmuje sędzia.
3. Osoba prowadząca punktację powinna stać tak, aby nie przeszkadzać w grze.
4. Osoba prowadząca punktację/sędzia powinna przedstawić bieżący wyniki przed rozpoczęciem kolejnego endu. Jakikolwiek rozbieżności, dotyczące wyniku powinny być wyjaśnione przez zawodnika/ drużynę z punktującym/sędzią przez rozpoczęciem następnego endu. Wszelkie zmiany wyników wstecz są dozwolone za zgodą obydwu zawodników/ kapitanów przeciwnych drużyn.

7. Kapitanowie drużyn (ang. Skip)

1. Przed każdą grą Skip (kapitan drużyny) musi przedstawić się Staszemu Arbitrowi i oraz kapitanowi drużyny przeciwnej.
2. Kapitan drużyny musi przedstawić osobie prowadzącej punktację (lub sędziemu, który przejął rolę punktującego) kartę drużyny.
3. W trakcie gry kapitan może grać na każdej pozycji.
4. Kapitan ma prawo znajdować się na boisku w trakcie gry tylko, gdy jego drużyna gra przeciwko innej.

8. Trenerzy

1. Trenerzy mogą przebywać w łożu trenerskiej, która jest wyodrębniona pomiędzy dwiema liniami hóg na jednej stronie boiska.
2. Trener/Trenerka może wejść do łoża trenerskiej kiedy:
 - a. Poprosił/a o to Starszego Arbitra
 - b. Został zakończony end.
3. W łożu trenerskiej mogą przebywać tylko i wyłącznie osoby określone w karcie drużyny jako trener, które posiadają odpowiednie kwalifikacje trenerskie. Wyjątek stanowi:
 - i. Czas trwania zawodów szkolnych podczas których uprawniony do wejścia do łoża jest nauczyciel, który zgodnie z Zasadą 8.2 a i 8.2.b jest wówczas uznawany za trenera.
 - ii. Czas trwania rozgrywek zespołowych, podczas których uprawniony do wejścia do łoża jest nie biorący udziału w grze skip, który zgodnie z Zasadą 8.2 a i 8.2.b jest wówczas uznawany za trenera.
4. Tylko jedna osoba z zespołu jest uprawniona do przebywania w łożu trenerskiej.
5. Tylko jedna osoba w łożu trenerskiej upoważniona jest do udzielania porad i szkolenia graczy pomiędzy endami.
6. Jeśli ktokolwiek nieuprawniony z łoża trenerskiej będzie udzielać porad i instruować gracza/zespół podczas endu, opuści miejsce gry na czas trwania zawodów, a gracz/zespół straci end (patrz stracony end/gra).
7. Zawodnicy tej samej drużyny biorący udział w jednej grze mogą udzielać sobie wskazówek bez ponoszenia kary.
8. W przypadku gdy kórkolwiek z osób nie zastosuje się do wymienionych powyżej Zasad 8.2 i 8.3 oraz będzie udzielać porad i instruować gracza/zespół podczas endu, będzie ona musiała opuścić miejsce gry na czas trwania zawodów, a gracz/zespół straci end (patrz stracony end/gra).
9. Nieuzasadnione wejście trenera na boisko w czasie trwania endu będzie skutkowało jego utratą przez gracza/zespół (patrz stracony end/gra).
10. Jeżeli trener utrudnia grę i stanowi przeszkodę na torze, wówczas będzie musiał opuścić miejsce gry na czas trwania zawodów, a gracz/zespół straci end. (patrz stracony end/gra).

9. Stracony end / gra

1. Jeśli z jakichkolwiek powodów end został stracony, naliczanie punktów odbywa się następująco:
 - Osoba / zespół tracąca end automatycznie otrzymuje na koniec zero punktów.
 - Kamienie wypuszczone przez gracza/zespół Stones that have been delivered by the player / team, którym został przyznany end being awarded the end which are in a scoring position **plus** any other stones yet to be delivered will count as the score.
 - Gracz / zespół, któremu przyznano end wygrywa zawsze minimalnym wynikiem 1-0
 - **Przykład:** Gracz A zagrywa kamieniem A plays a stone out of turn on their second stone. Gracz B ma swój kamień w pozycji punktującej i kolejne kamienie do zagrania. Wynik wyniósłby 3-0 dla gracza B.
2. Jeśli z jakichkolwiek powodów została stracona gra, naliczanie punktów odbywa się następująco
 - Osoba / zespół tracąca grę automatycznie otrzymuje za nią zero punktów.
 - Aktualny end (lub następny jeśli gra została stracona między endami) będzie naliczany według powyższej zasady 9.1.
 - Punkty z pozostałych do zagrania partii meczu będą naliczane jako połowa dostępnych do zdobycia punktów w każdym endzie.

Należy pamiętać, że w meczu nokautowym nie jest konieczne naliczenie punktów ze straconej gry.

Przykład: Para A dokonuje zmiany w czwartym z ośmiu endów gry, a po piątym osoba wcześniej zmieniona powraca do gry:

Na zakończeniu trzeciego endu para B wygrywa 6-1, a para A dokonuje zmiany.

Para B wygrywa czwarty end z wynikiem 3-0, a piąty z wynikiem 1-0.

Wcześniej zmieniony zawodnik z pary A wraca do gry.

Sędzia nagradza zagranie pary B.

Po pięciu endach wygrywają 10-1, z trzema partiami meczu do rozegrania. Para A automatycznie traci swoje punkty.

Wynik szóstego endu wyniósłby 4-0 (Zasada 9.1), a siódmego i ósmego 2-0 (Zasada 9.2), co daje końcowy wynik 18-0 dla pary B.

10. Zachowanie niesportowe

Podlega Regulacjom Dyscyplinarnym GBKA

11. Przedziały wiekowe

1. **Mistrz** = mający 1go stycznia bieżącego roku administracyjnego **60 i więcej lat**
2. **Weteran** = mający 1go stycznia bieżącego roku administracyjnego **40 i więcej lat**
3. **Dorosły** = mający 1go stycznia bieżącego roku administracyjnego **18 lat więcej lat**
4. **Junior** = będący 31 grudnia bieżącego roku administracyjnego poniżej **18 roku życia**
5. **Kadet** = będący 31go grudnia bieżącego roku administracyjnego poniżej **15 rok użycia**

Przepisy i zasady gry będą regularnie sprawdzane, a członkowie będą informowani o każdej wprowadzonej zmianie w regulaminie. Historia ostatnich dwóch zestawów zmian w przepisach przedstawiona jest w Załączniku 4.

Załącznik 1- Sprzęt

a) Kamienie

Zestaw kurlingowy składa się z 4 czerwonych i 4 niebieskich kamieni, z których każdy musi spełniać poniższe parametry:

Waga	1,1 kilograma
Średnica	18 centymetrów
Wysokość	9 centymetrów

b) Popychacz (ang. *Pusher*)

Długość w pełni wyprostowanego popychacza nie może przekraczać 125 centymetrów.

c) Pochylnia (ang. *Ramp*)

Maksymalna długość pochylni	178 centymetrów
Maksymalna szerokość pochylni	25 centymetrów

d) Cel (ang. *Target*)

Cel posiada czerwone i niebieskie współśrodkowe koła. Ich średnice mają następujące wymiary:

Koło Czerwone	116 centymetrów
Zewnętrzne Koło Białe	80 centymetrów
Koło niebieskie	46 centymetrów
Wewnętrzne Koło Białe	15 centymetrów

Załącznik 2– Wymiary boiska

Długość 11,84 metrów, mierzone ze środka linii wypuszczenia to środka linii celu (długość wewnętrznych bazowych linii boiska do badmintona)

Szerokość -3,05 metra – odległość od zewnętrznych brzegów linii wyznaczających boisko do badmintona do jego środka.

Linia wypuszczenia – jest to linia serwisowa boiska do badmintona

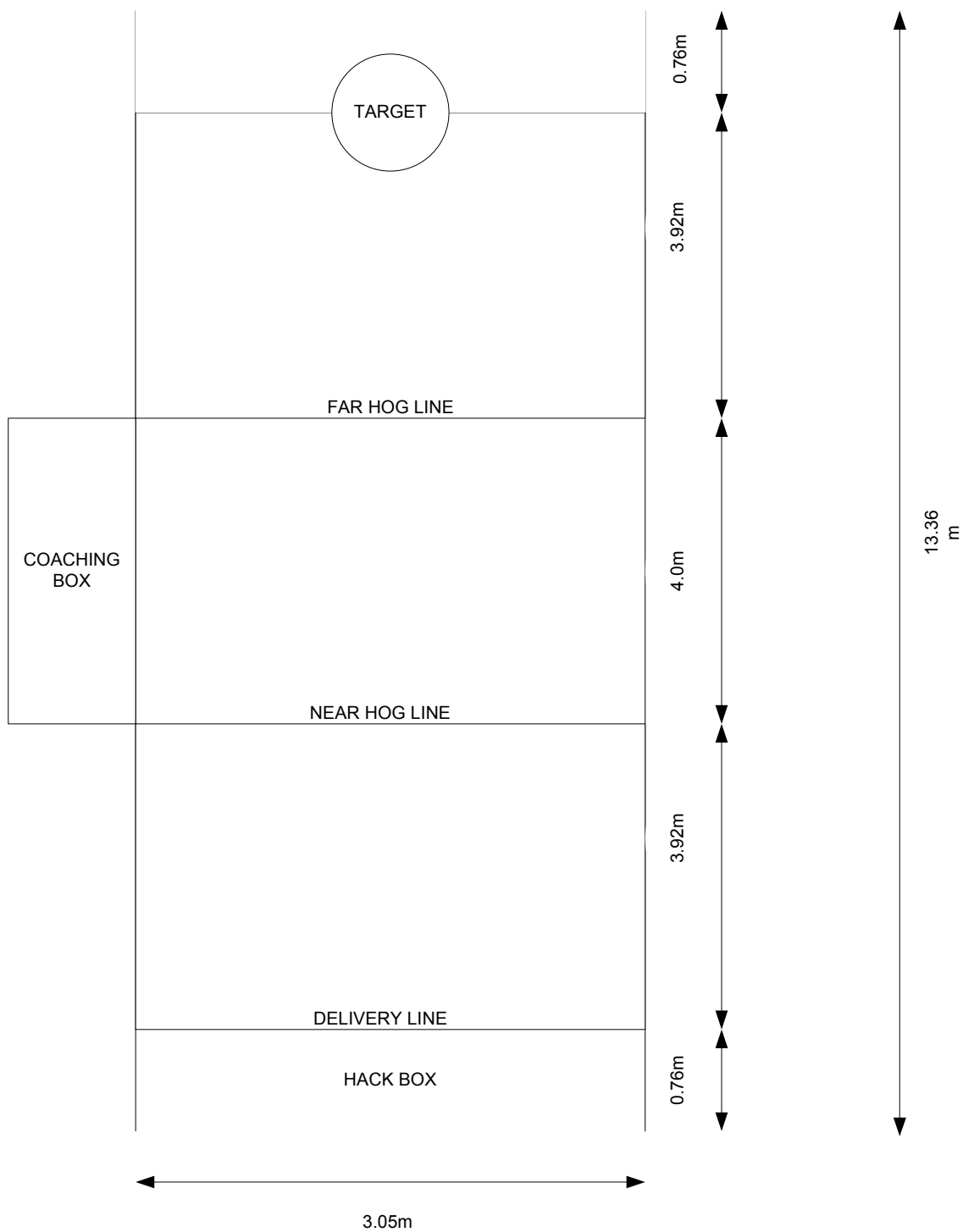
Strefa hack box – powierzchnia zawarta pomiędzy linią wypuszczenia (szerokość boiska) a liniami bocznymi. Rozciąga się 0,76m za linię wypuszczenia, faktycznie wydłuża się w nieskończoność.

Linia Near Hog 3,92 metrów od linii wypuszczenia (mierzone od środka linii wypuszczenia do środka linii hog). Linie hog to linie, które przebiegają w poprzek boiska z jednej linii bocznej do drugiej.

Linia Far Hog 7,92 metrów od linii wypuszczenia (mierzona od środka linii wypuszczenia do środka linii hog)

Łoża trenerska – powierzchnia pomiędzy tzw. liniami near i far hog, znajdująca się poza boiskiem.

Znakowanie linii – minimalna szerokość znakowania linii wynosi 2,5 centymetra



Wszystkie odległości mierzone są od środka jednej linii do środka następnej linii.

Szerokość boiska mierzona jest od zewnętrznych brzegów 2 linii.

Załącznik 3 – Słownik kluczowych pojęć

Nazwa	Definicja
Główny Arbiter (ang. <i>Chief Arbiter</i>)	Osoba odpowiedzialna za prowadzenie zawodów i rozwiązywanie problemów.
Turniej	Ogólny termin obejmujący wszystkie rozgrywki kurlingowe, takie jak: Mecz Ligowy, Światowy, Krajowy/Mistrzostwa Międzynarodowe, Mecz Międzynarodowy.
End	Jedna partia meczu, w której gracze wypuszczają kamienie w kierunku celu.
Gra	Rywalizacja między 2 graczami/zespołami zawierająca ustaloną ilość endów.
Głowa (ang. <i>Head</i>)	Liczba kamieni na lub wokół targetu.
Mecz (ang. <i>Match</i>)	Zawody między 2 drużynami, które mogą składać się z dowolnej kombinacji pojedynczych graczy, par, zespołów 3 lub 4-osobowych
Pomiar (ang. <i>Measure</i>)	Procedura prowadzona przez Starszego Arbitra do określenia kamienia (lub kamieni) najbliżej targetu. Może być przeprowadzona wzrokowo, bądź za pomocą autoryzowanego przyrządu pomiarowego.
Starszy Arbiter (ang. <i>Senior Arbiter</i>)	Osoba odpowiedzialna za sędziowanie w czasie gry.
Drużyna	Zawodnicy i ich zastępcy biorący udział w meczu.
Zespół	Dwóch, trzech lub czterech graczy rywalizujących z zespołem o tej samej liczbie zawodników.
Sędzia (ang. <i>Umpire</i>)	Osoba odpowiedzialna za asystowanie Starszemu Arbitrowi – a przede wszystkim czuwająca nad przestrzeganiem zasady błędu stóp.

Załącznik 4 – Historia Zmiany Zasad

Wcielenie zmian w zasadach z 1 stycznia 2011

Zasada 4.a.7 Zmieniona z : “Podczas wypuszczania kamienia żadna z części ciała (w tym krzesło, wózek inwalidzki), która ma kontakt z podłogą, nie może dotknąć lub przekroczyć żadnej części linii wypuszczenia. Naruszenie tej zasady będzie traktowane jako błąd stóp (ang.*foot fault*), a kamień zostanie usunięty z gry przez Starszego Arbitra.

Na: “Podczas wypuszczania kamienia żadna z części ciała (w tym krzesło, wózek inwalidzki, balkonik, laska i kula), która ma kontakt z podłogą, nie może dotknąć lub przekroczyć żadnej części linii wypuszczenia. Naruszenie tej zasady będzie traktowane jako błąd stóp (ang.*foot fault*), a kamień zostanie usunięty z gry przez Starszego Arbitra.”

Zasada 4.a.8

Zmieniona z: “Podczas wypuszczenia kamienia żadna z części ciała (w tym krzesło, wózek), która ma kontakt z podłogą, nie może dotknąć lub przekroczyć linii bocznych boiska oraz linii części boiska, tzw. hack box. Naruszenie tej zasady będzie traktowane jako błąd stóp, a kamień zostanie usunięty z gry przez

Na: “Podczas wypuszczenia kamienia żadna z części ciała (w tym krzesło, wózek inwalidzki, balkonik, laska i kula), która ma kontakt z podłogą, nie może dotknąć lub przekroczyć linii bocznych boiska oraz linii części boiska, tzw. hack box. Naruszenie tej zasady będzie traktowane jako błąd stóp, a kamień zostanie usunięty z gry przez Starszego Arbitra.”

Zasada 4.a.18

Zmieniona z: “Zawodnik, który wypuści kamień na pole gry zanim wszystkie inne kamienie zostały wypuszczone traci end (patrz stracny end /gra).”

Na: “Zawodnik, który wypuści kamień na pole gry zanim wszystkie inne kamienie zostały wypuszczone, oraz zanim ustalono wynik, traci end (patrz stracny end/gra)”

Dodana nowa zasada pomiędzy 4.a.19 i 4.a.20

“Przypadkowe dotknięcie kamienia przez osobę przeprowadzającą pomiar:

- i) Jeśli pomiar miał zdecydować który gracz/zespół zdobył punkt, end będzie powtórzony
- ii) Jeśli pomiar miał zdecydować który gracz/zespół uzyskał 2 w kolejności rezultat, wynikiem endu będzie ilość kamieni już uznanych, a gra nie zostanie powtórzona.”

Dodana nowa Zasada 4.c.8

“Wynik remisu uznaje się, jako 0-0, a gra nie jest rozpoczynana od nowa. Remis następuje, gdy kamienie obydwu zawodników/drużyn znajdują się w strefie punktującej, w tej samej odległości od głównego punktu i nie da się określić, który znajduje się bliżej.”

Dodana nowa Sekcja 4.g

“g) Fotografowanie

W trakcie trwania rozgrywek GBKA (*Great Britain Kurling Association- Brytyjskie Stowarzyszenie Kurlingu*) zabronione jest robienie zdjęć bez wyraźnego zezwolenia ich organizatora.

Podczas meczów ligowych kapitanowie obydwu drużyn mogą odstąpić od tej zasady za obopólną zgodą.”

Wcielenie zmian w zasadach z 1 sierpnia 2009

- Uaktualnienie zasady rzutu monetą.
- Wyjaśnienie zasad błędu stóp.
- Usunięcie zasady naruszenia.
- Sprecyzowanie obowiązków Arbitra