



ΕΟΧΑ

ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΟΜΟΣΠΟΝΔΙΑ
ΧΕΙΜΕΡΙΝΩΝ ΑΘΛΗΜΑΤΩΝ

ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΟΜΟΣΠΟΝΔΙΑ ΧΕΙΜΕΡΙΝΩΝ ΑΘΛΗΜΑΤΩΝ (πρώην Ε.Ο. ΧΙΟΝΟΔΡΟΜΙΑΣ)

Μέλος : ΔΙΕΘΝΟΥΣ ΟΜΟΣΠΟΝΔΙΑΣ ΧΙΟΝΟΔΡΟΜΙΑΣ (F.I.S.) - ΔΙΕΘΝΟΥΣ ΕΝΩΣΗΣ ΔΙΑΘΛΟΥ (I.B.U.)
ΔΙΕΘΝΟΥΣ ΟΜΟΣΠΟΝΔΙΑΣ ΠΑΓΟΔΡΟΜΙΩΝ (ISU) - ΔΙΕΘΝΟΥΣ ΟΜΟΣΠΟΝΔΙΑΣ CURLING (WCF)

28ης ΟΚΤΩΒΡΙΟΥ (ΠΑΤΗΣΙΩΝ) 71 - 104 34 - ΑΘΗΝΑ τηλ. 210-3230182, fax 210-3230142

e-mail: info@eox.gr

official website : www.eox.gr

I. ΚΑΝΟΝΕΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ (RULES OF PLAY)

Άρθρο 1

ΕΡΜΗΝΕΙΑ

Οι παρόντες κανονισμοί αναφέρονται και ισχύουν για όλες τις αθλητικές αναμετρήσεις Curling όπως έχουν καθορισθεί από την Παγκόσμια Ομοσπονδία Curling και την Ελληνική Ομοσπονδία Χειμερινών Αθλημάτων και συμπεριλαμβάνονται στους Διεθνείς κανονισμούς του αθλήματος.

(α) όπου «αγώνας/αθλητική συνάντηση» εννοείται σειρά παιχνιδιών μεταξύ οποιουδήποτε αριθμού ομάδων που καθορίζει τελικά ένα νικητή,

(β) όπου «τέρμα» εννοείται το σημείο εκείνο του παιχνιδιού κατά το οποίο οι δύο αντίπαλες ομάδες «χτυπούν» εναλλάξ οκτώ «πέτρες» και ανάλογα καθορίζεται το αποτέλεσμα (σκορ) του παιχνιδιού,

(γ) όταν δηλώνονται πέντε (5) παίκτες, αυτοί οι πέντε (5) παίκτες κατέχουν ίση θέση και μπορούν να χρησιμοποιηθούν οποτεδήποτε σύμφωνα με τους κανόνες, κατά την κρίση του Αρχηγού της ομάδας ή του Προπονητή,

(δ) όπου «παρτίδα» εννοείται το παιχνίδι ανάμεσα σε δύο ομάδες για να καθορίσει ένα νικητή,

(ε) όπου «εστία» εννοείται η περιοχή που βρίσκεται εντός του εξωτερικού κύκλου σε κάθε τέρμα της αίθουσας παγοδρομίας,

(στ) όπου «αγώνας» εννοείται το παιχνίδι ανάμεσα σε δύο ή περισσότερες ομάδες από τη μία πλευρά εναντίον ίσου αριθμού ομάδων από την άλλη πλευρά, προκειμένου να καθορισθεί η νικήτρια πλευρά από το συνολικό αριθμό των βολών ή παρτίδων,

(ζ) όπου «αίθουσα παγοδρομίας» εννοείται η περιοχή από πάγο που έχει χαραχθεί σύμφωνα με τον Κανόνα 3 του παρόντος Κανονισμού.

Άρθρο 2

ΠΕΔΙΟ ΕΦΑΡΜΟΓΗΣ

Οι παρόντες κανόνες εφαρμόζονται σε παιχνίδια/παρτίδες:

(α) που εμπίπτουν στη δικαιοδοσία της Παγκόσμιας Ομοσπονδίας Curling (WCF), είτε

(β) επί των οποίων αποφασίσθηκε η εφαρμογή τους σύμφωνα με την αρμόδια Ελληνική Ομοσπονδία Χειμερινών Αθλημάτων (ΕΟΧΑ).

Άρθρο 3

ΑΙΘΟΥΣΑ ΠΑΓΟΔΡΟΜΙΑΣ (RINK)

Όπου είναι δυνατόν, η αίθουσα παγοδρομίας θα χαράσσεται επί του πάγου σύμφωνα με το διάγραμμα (1) σελ. 32...

A) Το μήκος του φύλλου του πάγου από τα εσωτερικά άκρα των πίσω σανίδων

(boards) είναι 45,720 m (150 πόδια). Το πλάτος του φύλλου από τα εσωτερικά άκρα των πλευρικών γραμμών είναι το πολύ 5,00 m (16 πόδια και 5 ίντσες). Η περιοχή αυτή οριοθετείται με γραμμές, είτε με διαχωριστικά που τοποθετούνται στην περίμετρο. Εάν το μέγεθος της υπάρχουσας εγκατάστασης δεν επιτρέπει αυτές τις μετρήσεις, τότε το μήκος μπορεί να μειωθεί στο ελάχιστο των 44,501 m (146 ft) και το πλάτος σε τουλάχιστον 4,420 m (14 ft 6 in).

Οι ως άνω διαστάσεις μπορεί να μειωθούν περαιτέρω και αναλογικά, στα υπάρχοντα παγοδρόμια με τη συγκατάθεση της Παγκόσμιας Ομοσπονδίας Curling, μέχρις ότου στην Ελλάδα κατασκευασθεί παγοδρόμιο Ολυμπιακών διαστάσεων.

Β) Σε κάθε άκρο του φύλλου του πάγου υπάρχουν ορατά παράλληλες γραμμές στον πάγο όπως περιγράφονται στο σχετικό διάγραμμα (1).

Γ) Μία κεντρική οπή τοποθετείται στην διασταύρωση της κεντρικής γραμμής (centre line) και της Tee line γραμμής. Με το ΤΕΕ ως κέντρο, υπάρχουν τέσσερις ομόκεντροι κύκλοι, οι οποίοι τοποθετούνται σε κάθε άκρη του φύλλου του πάγου, με την εξωτερική άκρη του εξωτερικού κύκλου να έχει ακτίνα 1,829 m (6 ft), ο επόμενος κύκλος ακτίνα 1,219 m (4 ft), ο επόμενος κύκλος ακτίνα 0,610 m (2 ft) και ο εσωτερικός κύκλος ελάχιστη ακτίνα 15,24 cm (6 in).

Δύο εγκοπές (hacks) από λάστιχο, των οποίων το μοντέλο και μέγεθος πρέπει να είναι εγκεκριμένα από την Παγκόσμια Ομοσπονδία, τοποθετούνται στην κάτω γραμμή (ή στο κάτω μέρος της γραμμής) του εσωτερικού άκρου της κάθε τομής σε απόσταση 7,62 εκατοστών (3 ίντσες) από τη γραμμή του κέντρου και στις απέναντι πλευρές από τη γραμμή του κέντρου. Το μήκος της κάθε εγκοπής δεν πρέπει να ξεπερνά τα 20,32 εκατοστά (8 ίντσες). Το λάστιχο της εγκοπής πρέπει να είναι δεμένο με ξύλο ή άλλο κατάλληλο υλικό και η εγκοπή πρέπει να τοποθετηθεί σε εσοχή μέσα στον πάγο όσο περισσότερο αυτό είναι εφικτό, αλλά σε κάθε περίπτωση όχι παραπάνω από 3,81 εκατοστά (1,5 ίντσες) σε βάθος. Κανένα εμπόδιο δεν πρέπει να υπάρχει πίσω από την κατασκευή των εγκοπών.

Το πίσω άκρο της πίσω γραμμής θα πρέπει να βρίσκεται στην εξωτερική άκρη του εξωτερικού κύκλου στο σημείο όπου η γραμμή του κέντρου τέμνεται με την πίσω γραμμή.

Επειδή τα εξωτερικά σημεία τόσο του κύκλου όσο και της οπίσθιας γραμμής στην πραγματικότητα συμπίπτουν, είναι σημαντικό πριν από την έναρξη του αγώνα να ελέγχονται τα σημεία σε όλα τα στρώματα (πάγου). Το όριο (μέτρο) των έξι ποδιών πρέπει να εφαρμόζεται με ακρίβεια στο πιο μακρινό σημείο. Αν αυτό δεν ισχύει, όλες οι ομάδες πρέπει να ενημερωθούν για την ύπαρξη τυχόν διαφορών πριν από την έναρξη του αγώνα.

Άρθρο 4

ΠΕΤΡΕΣ

(1) Οι πέτρες του Κέρλινγκ πρέπει να έχουν κυκλικό σχήμα.

(2) Κάθε πέτρα, συμπεριλαμβάνοντας τη λαβή και τον κοχλία της, δεν πρέπει να ξεπερνά σε βάρος τα 19,96 κιλά (44 λίβρες) και όχι λιγότερο από 17,24 κιλά (38 λίβρες), πρέπει να έχει μέγιστη περιφέρεια (κύκλου) 91,44 εκατοστά (36 ίντσες) και να έχει ελάχιστο ύψος 11,43 εκατοστά (4,5 ίντσες).

(3) Αν μία πέτρα σπάσει κατά τη διάρκεια της βολής, θα αντικατασταθεί από μία άλλη στο σημείο εκείνο που βρέθηκε το μεγαλύτερο θραύσμα. Το τέλος της βολής και η παρτίδα/παιχνίδι θα ολοκληρωθεί χρησιμοποιώντας την αντικαταστάτρια πέτρα.

(4) Η πέτρα που αναποδογυρίζει κατά τη διάρκεια της διαδρομής της ή ακινητοποιείται πάνω στην πλευρά της ή στην κορυφή της θα απομακρύνεται αμέσως από το παιχνίδι.

(5) Σε περίπτωση που η λαβή της πέτρας ξεκολλήσει από αυτήν κατά τη διάρκεια του χτυπήματός της, ο παίκτης έχει δικαίωμα να αντικαταστήσει την πέτρα, εφόσον η

ομάδα που κάνει τη βολή το επιθυμεί.

Ερμηνεία: Η λαβή πρέπει να έχει αποκοπεί τελείως από την πέτρα.

(6) Η πέτρα η οποία δεν φθάνει στην πιο μακρινή γραμμή τέρματος (hog line) θα απομακρύνεται αμέσως από το παιχνίδι, εκτός εάν έχει προσκρούσει σε μία άλλη πέτρα που έχει ήδη παιχθεί.

(7) Η πέτρα, η οποία ακινητοποιείται ή κείται εμφανώς πέρα από την πίσω γραμμή θα αφαιρείται αμέσως από το παιχνίδι.

(8) Η πέτρα, η οποία χτυπάει στα πλευρικά τοιχώματα ή ακουμπά μία πλαϊνή γραμμή θα αφαιρείται αμέσως από το παιχνίδι.

(9) Καμία πέτρα δεν θα μετράται με όργανο μέχρι να ακινητοποιηθεί και η τελευταία πέτρα του παιχνιδιού, εκτός εάν μετρηθεί από το διαιτητή σε περίπτωση που το αιτείται αρχηγός ομάδας, προκειμένου αυτός (ο διαιτητής) να διαπιστώσει αν μία πέτρα συμπεριλαμβάνεται ή μη στο παιχνίδι.

Εάν η θέση που έχουν οι πέτρες μέσα στην εστία καθιστά αδύνατη τη χρήση του οργάνου μέτρησης των έξι ποδιών, προκειμένου να κριθεί αν βρίσκεται εντός παιχνιδιού μία πέτρα στην ίδια ευθεία (6 o'clock position), ο διαιτητής θα κρίνει οπτικά (με το μάτι) και η απόφασή του αυτή θα είναι τελική.

(10) Όλες οι δεκαέξι πέτρες, που έχουν καθοριστεί σύμφωνα με ένα ορισμένο διάγραμμα, πρέπει να παραδοθούν σε κάθε τέρμα, εκτός εάν οι παίκτες που είναι υπεύθυνοι της κορυφής έχουν συμφωνήσει στη βαθμολογία (σκορ) για το τέρμα ή η παρτίδα/το παιχνίδι έχει παραχωρηθεί (στον αντίπαλο).

Άρθρο 5

ΠΡΩΤΑΘΛΗΜΑ – ΑΛΛΕΣ ΔΙΟΡΓΑΝΩΣΕΙΣ

Σε κάθε αγωνιστική περίοδο, με απόφαση του Δ.Σ. της Ε.Ο.Χ.Α. μπορούν να προκηρυχθούν αγώνες Πανελληνίου Πρωταθλήματος Curling στις κατηγορίες Ανδρών-Γυναικών και Νέων Ανδρών-Γυναικών-Εφήβων-Νεανίδων ως και μικτών ομάδων.

Με απόφαση του Δ.Σ. της Ε.Ο.Χ.Α. μετά από εισήγηση της Τεχνικής Επιτροπής Curling, μπορούν να προκηρυχθούν διασυλλογικοί αγώνες ή αγώνες κυπέλλου ή άλλες διεθνείς αθλητικές διοργανώσεις με συμμετοχή ομάδων του εξωτερικού.

Η αγωνιστική περίοδος αρχίζει την 1^η Οκτωβρίου και ολοκληρώνεται την 30^η Απριλίου του επόμενου έτους.

Άρθρο 6

ΚΑΤΗΓΟΡΙΕΣ ΗΛΙΚΙΑΣ ΑΘΛΗΤΩΝ

1. Στην κατηγορία Ανδρών-Γυναικών μετέχουν αθλητές και αθλήτριες που έχουν συμπληρώσει το 21^ο έτος της ηλικίας τους την 30 Σεπτεμβρίου εκάστου έτους.

2. Στην κατηγορία Νέων Ανδρών-Γυναικών μετέχουν αθλητές και αθλήτριες που έχουν συμπληρώσει το 18^ο έτος της ηλικίας τους την 30 Σεπτεμβρίου εκάστου έτους.

3. Στην κατηγορία Εφήβων-Νεανίδων μετέχουν αθλητές και αθλήτριες οι οποίοι έχουν συμπληρώσει το 15^ο έτος της ηλικίας τους την 30 Σεπτεμβρίου εκάστου έτους.

Δύνανται να υπάρξουν κατηγορίες μικτές δύο άρρενες με δύο θήλεα ανά ομάδα ή και ένας άρρην και ένα θήλυ ανά ομάδα, εντασσόμενες ανάλογα με τις πιο πάνω ηλικίες.

Η Ε.Ο.Χ.Α. δύναται, ανάλογα με τον αριθμό των συμμετεχουσών ομάδων και αθλητών να συγχωνεύσει κάποιες από τις παραπάνω κατηγορίες.

Άρθρο 7

ΟΜΑΔΕΣ

(1) Με την έναρξη του αγώνα, η κάθε ομάδα αποτελείται από τέσσερις παίκτες και ο κάθε παίκτης παίζει δύο πέτρες και παίζει κάθε πέτρα του εναλλάξ με τον αντίπαλό του. Σε

περίπτωση που δηλώνονται πέντε (5) παίκτες, αυτοί οι πέντε (5) παίκτες κατέχουν ίση θέση και μπορούν να χρησιμοποιηθούν οποτεδήποτε σύμφωνα με τους κανόνες, κατά την κρίση του Αρχηγού της ομάδας ή του Προπονητή.

Στα Διεθνή Πρωταθλήματα Κέρλινγκ με Αναπηρικές Πολυθρόνες, κάθε ομάδα πρέπει να είναι μικτού γένους. Τουλάχιστον ένα μέλος της ομάδας πάνω στον πάγο πρέπει να είναι του αντίθετου φύλου/γένους, εκτός εάν υπάρχει λόγος που έχει κριθεί βάσιμος από τον Αρχιδιαιτητή.

(2) Κανένας παίκτης δεν θα χρησιμοποιεί είδη υποδήσεως ή εξοπλισμό που μπορεί να προκαλέσουν ζημιά στην επιφάνεια του πάγου.

Οιοσδήποτε εξοπλισμός που είναι πιθανόν να έρθει σε επαφή με την επιφάνεια του πάγου μπορεί να επιθεωρηθεί από τον Αρχιδιαιτητή του αγώνα και να απορριφθεί αν ο αξιωματούχος αυτός κρίνει ότι ο εν λόγω εξοπλισμός είναι είτε ελαττωματικός είτε χρησιμοποιείται κατά τέτοιο τρόπο που παρέχει αθέμιτο πλεονέκτημα στον παίκτη που τον χρησιμοποιεί (όπως για παράδειγμα ελαττωματική ολίσθηση, εξαιρετικά ξηρή σκούπα, βούρτσα που ξεφτίζει κλπ). Η διαδικασία θα είναι: 1^ο περιστατικό: 1^η επίσημη προειδοποίηση και αποκατάσταση ζημιών. 2^ο περιστατικό: 2^η επίσημη προειδοποίηση και αποκατάσταση ζημιών. 3^ο περιστατικό: αποκατάσταση ζημιών και αποβολή του παίκτη από το παιχνίδι.

(3) Η εναλλαγή στο παιχνίδι, η οποία καθορίζεται στην κάρτα παράταξης, πρέπει να τηρείται καθ' όλη τη διάρκεια του παιχνιδιού.

Η εναλλαγή στις ρίψεις από τα μέλη των ομάδων πρέπει να προβλέπεται στην κάρτα παράταξης και να υποβάλλεται προς τον Αρχιδιαιτητή κατά τη συνάντηση των ομάδων πριν από την έναρξη του αγώνα. Ο αρχηγός και ο υπαρχηγός κάθε ομάδας που επιλέγονται σύμφωνα με την παράγραφο 6 (3) του παρόντος κανονισμού, πρέπει να ορίζονται στην ανωτέρω κάρτα. Επίσης, στην κάρτα αυτή ορίζεται και ο αντικαταστάτης παίκτης, εάν αυτό κρίνεται απαραίτητο. Σε περίπτωση που υπάρχει οποιαδήποτε αλλαγή, πρέπει να υποβληθεί προς τον Αρχιδιαιτητή νέα κάρτα παράταξης τουλάχιστον 30 λεπτά πριν από την παρτίδα στην οποία πρόκειται να λάβει χώρα η αλλαγή.

(4) Σε περίπτωση που ένας παίκτης είναι ανίκανος να συνεχίσει να παίζει σε μία παρτίδα ή (είναι ανίκανος) να παίζει κατά την έναρξη της παρτίδας, ο αρχηγός της ομάδας του δύναται:

(α) να τελειώσει την παρτίδα σε εξέλιξη και να αρχίσει την επόμενη παρτίδα/παιχνίδι με τους υπόλοιπους (εναπομείναντες) παίκτες. Στην περίπτωση αυτή οι δύο πρώτοι παίκτες ρίχνουν τρεις πέτρες ο καθένας

ή

(β) να φέρει μέσα στο παιχνίδι σε εξέλιξη τον πέμπτο δηλωμένο παίκτη κατά την έναρξη του επόμενου τέρματος ή κατά την έναρξη οποιασδήποτε επόμενης παρτίδας. Η εναλλαγή στο παιχνίδι δύναται να τροποποιηθεί κατά την κρίση του αρχηγού της ομάδας ή του προπονητή, ο οποίος πρέπει να ενημερώσει τον Αρχιδιαιτητή σχετικά με τη νέα εναλλαγή και να τον προμηθεύσει με μία κάρτα αλλαγής παράταξης. Η αναθεωρημένη εναλλαγή του παιχνιδιού πρέπει να ισχύσει για το υπόλοιπο αυτής της παρτίδας. Σε περίπτωση που έχουν δηλωθεί μόνο τέσσερις παίκτες, ένας κατάλληλος αναπληρωματικός παίκτης μπορεί να εισέλθει στο παιχνίδι υπό τους ίδιους όρους που προβλέπουν την εισαγωγή πέμπτου παίκτη για την ομάδα αυτή.

Ερμηνεία: Ως κατάλληλος αναπληρωματικός (αντικαταστάτης) θεωρείται ένα άτομο από την εν λόγω χώρα που πληροί τα κριτήρια συμμετοχής για αυτόν τον αγώνα, ή

(γ) να αρχίσει την παρτίδα με τρεις παίκτες, εφόσον ο τέταρτος παίκτης είναι αργοπορημένος για ορισμένο λόγο που έχει κριθεί ως βάσιμος από το διαιτητή. Ο αργοπορημένος παίκτης μπορεί να μπει στο παιχνίδι κατά το επόμενο τέρμα, στην

κανονική του θέση.

(5) Ο παίκτης, ο οποίος εγκατέλειψε το παιχνίδι λόγω ασθένειας, ατυχήματος ή άλλων ελαφρυντικών περιστάσεων, μπορεί να επανέλθει στην ομάδα του, οποτεδήποτε κατά τη διάρκεια οιασδήποτε παρτίδας σε αυτόν τον αγώνα. Εάν είχε επιλεγεί αντικαταστάτης του, ο παίκτης μπορεί να ξαναμπεί στην ομάδα του από το επόμενο παιχνίδι.

(6) Καμία ομάδα δεν μπορεί να χρησιμοποιήσει περισσότερους από έναν αντικαταστάτες.

Άρθρο 8

ΑΡΧΗΓΟΙ ΟΜΑΔΩΝ

(1) Ο Αρχηγός έχει την αποκλειστική διεύθυνση του παιχνιδιού για την ομάδα του.

(2) Υπό τους όρους του κανόνα 5(3) του παρόντος, ο αρχηγός της ομάδας μπορεί να παίξει σε οποιαδήποτε θέση επιλέξει μέσα στην ομάδα του.

(3) Όταν είναι η σειρά του αρχηγού της ομάδας να παίξει, ο υπαρχηγός της ομάδας που έχει οριστεί σύμφωνα με την κάρτα παράταξης, αναλαμβάνει την ευθύνη της κορυφής.

Ο υπαρχηγός της ομάδας, όπως έχει οριστεί στην κάρτα παράταξης, είναι ο μόνος παίκτης εκτός από τον αρχηγό που έχει δικαίωμα να μένει μέσα στην εστία όταν ρίχνει ο αντίπαλος.

Άρθρο 9

ΘΕΣΕΙΣ ΠΑΙΚΤΩΝ

(1) Μόνο οι αρχηγοί και οι υπαρχηγοί της ομάδας, οι οποίοι είναι επικεφαλής της εστίας επί του παρόντος, μπορούν να βρίσκονται μέσα στην εστία. Ο αρχηγός της ομάδας που παίζει έχει το δικαίωμα της επιλογής θέσης και δεν μπορεί να παρεμποδιστεί από τον αντίπαλο αρχηγό, πίσω όμως από τη γραμμή της αφετηρίας και οι δύο αρχηγοί έχουν ίσα δικαιώματα σχετικά με το σάρωμα (σκούπισμα).

(2) Οι παίκτες, εκτός από τον αρχηγό και τον υπαρχηγό, δεν επιτρέπεται να στέκονται πίσω από την εστία, αλλά λαμβάνουν μόνοι τους θέση στα πλαϊνά της αίθουσας παγοδρομίας ανάμεσα στις γραμμές τέρματος (hog lines), εκτός από τη στιγμή που σαρώνουν ή ετοιμάζονται να ρίξουν μία πέτρα.

Τα μέλη της ομάδας που δεν ρίχνουν, απαγορεύεται να λαμβάνουν θέση ή να προκαλούν τέτοια κίνηση που δύναται να παρεμποδίσει, να παρεμβαίνει ή να αποσπάσει την ομάδα που κάνει το κτύπημα. Ο διαιτητής δεν θα επιτρέψει καμία ενέργεια που θα μπορούσε να εκληφθεί ως απόπειρα να τρομοκρατηθεί ο αντίπαλος.

Άρθρο 10

ΡΙΨΕΙΣ

(1) Οι δεξιόχειρες παίκτες παίζουν από την εγκοπή στα αριστερά της κεντρικής γραμμής και οι αριστερόχειρες παίκτες παίζουν από την εγκοπή στα δεξιά της κεντρικής γραμμής. Οποιαδήποτε πέτρα ρίχνεται από λάθος εγκοπή θα απομακρύνεται αμέσως από το παιχνίδι.

(2) Κατά τη ρίψη της πέτρας, ο παίκτης θα αφήνει την πέτρα από το χέρι του ξεκάθαρα πριν εκείνη φθάσει στην κοντινότερη γραμμή τέρματος (hog line). Αν ο παίκτης αποτύχει να ελευθερώσει έτσι την πέτρα, αυτή θα απομακρυνθεί αμέσως από το παιχνίδι εις βάρος της ομάδας που παίζει. Αν η πέτρα χτυπήσει μία άλλη πέτρα, η πέτρα που παίζεται θα απομακρυνθεί από το παιχνίδι εις βάρος της ομάδας που παίζει και η πέτρα που μετατοπίστηκε θα επανατοποθετηθεί όσο πιο κοντά γίνεται προς την αρχική της θέση, έτσι ώστε να μείνει ικανοποιημένος ο αρχηγός της αντίπαλης ομάδας.

Φανερή απελευθέρωση (της πέτρας) σημαίνει ότι ο παίκτης όχι μόνο πρέπει να απελευθερώσει την πέτρα αλλά και να φροντίσει ώστε το χέρι του να μην εμποδίζει το διαιτητή να παρακολουθεί την απελευθέρωση της πέτρας.

(3) Εφαρμόζονται οι ακόλουθοι κανόνες παραβίασης της γραμμής τέρματος (hog line):

(α) Ως πρώτη προειδοποίηση εκλαμβάνεται η οδηγία που δίδεται από τον Αρχιδιαιτητή κατά τη συνάντηση των ομάδων πριν από την έναρξη του αγώνα.

(β) Οποιαδήποτε παραβίαση συμβεί κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού θα έχει ως αποτέλεσμα να αφαιρεθεί η πέτρα από την ομάδα, σύμφωνα με τις οδηγίες του διαιτητή.

Όλες οι πέτρες που παραβιάζουν τη γραμμή τέρματος (hog line) θα αφαιρούνται και πέτρες που τυχόν μετατοπίστηκαν θα επανατοποθετούνται. Το σχετικό πλεονέκτημα σε κάθε ομάδα δεν αποτελεί παράγοντα.

(4) Η πέτρα που δεν ελευθερώνεται από το χέρι του παίκτη και δεν φθάνει στην κοντινότερη γραμμή αφετηρίας μπορεί να επιστρέφεται στην εγκοπή και να ξαναρίχνεται.

(5) Κάθε παίκτης που είναι έτοιμος να ρίξει την πέτρα του, όταν φθάσει η σειρά του, πρέπει να παίξει μέσα σε εύλογο χρονικό διάστημα. Σε περίπτωση που ο Αρχιδιαιτητής κρίνει ότι το παιχνίδι είναι αδικαιολόγητα αργό, προειδοποιεί τον αρχηγό της ομάδας που καθυστερεί, ότι αν η επόμενη πέτρα της ομάδας δεν ριχτεί εντός 30 δευτερολέπτων από τη στιγμή που θα δώσει το σύνθημα, θα διατάξει την άμεση απομάκρυνση της πέτρας από το παιχνίδι.

Ο πρώτος και ο δεύτερος παίκτης πρέπει να ετοιμάζονται να ρίξουν τις πέτρες τους μόλις φθάσει η σειρά τους για βολή. Αν ο τρίτος παίκτης ή ο αρχηγός της ομάδας δεν έχουν κινηθεί προς το τέρμα για τη βολή εντός δύο λεπτών, ο αρχηγός θα ενημερωθεί ότι ο παίκτης της ομάδας του έχει στη διάθεσή του 30 δευτερόλεπτα για να ρίξει την πέτρα.

(6) Σε περίπτωση που ένας παίκτης ρίξει πέτρα που ανήκει στην αντίπαλη ομάδα, η πέτρα που ανήκει στην ομάδα του θα τοποθετηθεί στη θέση αυτής που χτυπήθηκε.

(7) Σε περίπτωση που ένας παίκτης χτυπήσει μία πέτρα εκτός της κανονικής σειράς, η πέτρα αυτή θα απομακρυνθεί αμέσως από το παιχνίδι για την ομάδα που παίζει και θα επιστραφεί στον παίκτη, προκειμένου να τη ρίξει στην κανονική σειρά του. Εάν όμως το λάθος αποκαλυφθεί αφού η πέτρα έχει ακινητοποιηθεί ή χτυπήσει άλλη πέτρα, το τέρμα θα συνεχισθεί σαν να μη συνέβη το λάθος, και ο παίκτης που έχασε τη σειρά του θα ρίξει την πέτρα αυτή ως την τελευταία πέτρα για την ομάδα του σε αυτό το τέρμα.

(8) Σε περίπτωση που οι αρχηγοί των ομάδων συμφωνήσουν ότι μία πέτρα παραλείφθηκε αλλά δεν μπορούν να συμφωνήσουν ως προς το ποιος παίκτης έχασε τη σειρά του, ο πρώτος παίκτης της ομάδας που έκανε το λάθος θα ρίξει την τελευταία πέτρα για την ομάδα του σε αυτό το τέρμα.

(9) Σε περίπτωση που δύο πέτρες της ίδιας ομάδας ριχτούν διαδοχικά στο ίδιο τέρμα, ο αντίπαλος αρχηγός έχει δικαίωμα να απομακρύνει την πέτρα που ρίχτηκε κατά λάθος, να επανατοποθετήσει κατά την κρίση του οποιαδήποτε πέτρα τυχόν μετατοπίστηκε από την πέτρα που ρίχτηκε κατά λάθος και το τέρμα να συνεχισθεί σα να μη συνέβη ποτέ το λάθος. Ο παίκτης που έριξε την πέτρα κατά λάθος, ξαναρίχνει την πέτρα αυτή σαν την τελευταία πέτρα της ομάδας του για αυτό το τέρμα.

Εάν η παραβίαση δεν αποκαλυφθεί παρά μόνο αφού ριχτούν οι επόμενες πέτρες, το τέρμα θα ξαναπαιχθεί.

(10) Σε περίπτωση που ένας παίκτης ρίξει τρεις πέτρες σε ένα τέρμα, το τέρμα αυτό θα συνεχισθεί σα να μη συνέβη το λάθος και ο τέταρτος παίκτης της ομάδας που διέπραξε το λάθος, θα ρίξει μόνο μία πέτρα σε αυτό το τέρμα.

Άρθρο 11

ΣΑΡΩΜΑ (ΣΚΟΥΠΙΣΜΑ)

(1) Μεταξύ των γραμμών αφετηρίας (tee lines), μία κινούμενη («τρεχούμενη») πέτρα ή πέτρα/πέτρες που έχουν τεθεί σε κίνηση από την «τρεχούμενη» πέτρα, μπορούν να σαρωθούν από έναν ή περισσότερους παίκτες της ομάδας στην οποία ανήκει η χτυπημένη πέτρα.

Οποιαδήποτε πέτρα έχει τεθεί σε κίνηση θεωρείται «τρεχούμενη» πέτρα. Μία ακίνητη πέτρα για να μπορέσει να σαρωθεί πρέπει να έχει τεθεί πρώτα σε κίνηση.

(2) Μεταξύ των γραμμών αφετηρίας, κανένας παίκτης δεν επιτρέπεται να σαρώσει πέτρα της αντίπαλης ομάδας.

(3) Πίσω από τη γραμμή αφετηρίας (tee line), αν η ομάδα που ρίχνει την πέτρα επιλέγει να μη σαρώσει, δεν μπορεί να εμποδίσει ή να αποτρέψει την αντίπαλη ομάδα από το να σαρώσει την πέτρα.

(4) Πίσω από τη γραμμή αφετηρίας, μόνο ένας παίκτης από κάθε ομάδα μπορεί να σαρώνει κάθε φορά. Από την ομάδα που παίζει μπορεί να είναι οποιοσδήποτε παίκτης, ενώ από την ομάδα που δεν παίζει, μπορεί να είναι μόνο ο παίκτης που είναι υπεύθυνος κορυφής, ο οποίος δεν μπορεί να αρχίζει να σαρώνει την πέτρα των αντιπάλων παρά μόνο όταν αυτή φθάσει στη γραμμή αφετηρίας.

Ερμηνεία:

(α) Ο αρχηγός δεν αναλαμβάνει την ευθύνη της εστίας, παρά μόνο όταν ο αρχηγός αφήνει την εστία για να ρίξει την πρώτη πέτρα, και τότε παραμένει εκείνος υπεύθυνος.

(β) Εάν ο αρχηγός ρίχνει άλλη εκτός από τις τέσσερις πέτρες, θα αναλαμβάνει τον έλεγχο της εστίας μόλις η δεύτερη πέτρα, καθώς και οποιαδήποτε άλλη πέτρα της οποίας η κίνηση προκλήθηκε από αυτή την πέτρα, ακινητοποιηθεί.

(5) (α) Η κίνηση σαρώματος, η οποία γίνεται από πλευρά σε πλευρά, δεν πρέπει να αφήνει καθόλου συντρίμματα μπροστά στην κινούμενη («τρεχούμενη») πέτρα και πρέπει να σταματήσει μπροστά σε οποιαδήποτε πλευρά της πέτρας.

(β) Πρέπει να διαπιστώνεται ότι τα σάρωθρα (σκούπες) και ο εξοπλισμός τους είναι μακριά από την πέτρα διαρκώς.

Ποινή: Εάν μία ομάδα παραβιάσει τα ανωτέρω και η πέτρα που αφορά η παραβίαση είναι δική της, θα απομακρυνθεί (η πέτρα) από το παιχνίδι κατά την κρίση του διαιτητή. Ωστόσο, εάν η πέτρα που αφορά ανήκει στην αντίπαλη ομάδα, ο διαιτητής θα διατάξει την επανατοποθέτηση της πέτρας στο σημείο εκείνο που θεωρεί ότι θα είχε ακινητοποιηθεί, αν δεν είχε λάβει χώρα η παραβίαση. Εάν σύμφωνα με την άποψη του αρχηγού της ομάδας που δεν παραβίασε τους κανόνες η επανατοποθέτηση της πέτρας δύναται να ωφελήσει την παραβάτιδα ομάδα, μπορεί η εν λόγω πέτρα να παραμείνει εκεί που πράγματι ακινητοποιήθηκε.

(6) Στην αρχή κάθε παρτίδας, ο κάθε παίκτης πρέπει να αποφασίσει ποια σκούπα ή βούρτσα θα χρησιμοποιήσει με σκοπό το σάρωμα (σκούπισμα) κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού και μόνο αυτή τη σκούπα ή βούρτσα μπορεί να χρησιμοποιήσει για να σαρώσει (σκουπίσει) κατά τη διάρκεια αυτής της παρτίδας. Αν η σκούπα ή βούρτσα καταστούν ακατάλληλες για περαιτέρω χρήση κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, θα αντικαθίστανται με τον ίδιο τύπο σκούπας ή βούρτσας. Η αντικατάσταση αυτή θα επιθεωρείται και θα εγκρίνεται από ένα διαιτητή πριν από τη χρήση. Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού οι παίκτες της ίδιας ομάδας μπορούν να ανταλλάσσουν μεταξύ τους βούρτσες, όχι όμως και την ειδική σκούπα (com-broom), η οποία δεν ανταλλάσσεται.

Άρθρο 12

ΧΤΥΠΗΜΕΝΕΣ ΚΙΝΟΥΜΕΝΕΣ ΠΕΤΡΕΣ

(1) Αν οποιοδήποτε μέλος των ομάδων αγγίξει/χτυπήσει με τον εξοπλισμό του μία κινούμενη («τρεχούμενη») πέτρα, η χτυπημένη αυτή πέτρα θα απομακρυνθεί αμέσως από το παιχνίδι από αυτή την ομάδα. Εν τούτοις, εάν σύμφωνα με την άποψη του αντίπαλου αρχηγού η μετατόπιση της πέτρας αυτής μπορεί να ωφελήσει την ομάδα που έκανε την παραβίαση, τότε έχει το δικαίωμα (ο αρχηγός αυτός) να τοποθετήσει την πέτρα στο κοντινότερο δυνατόν σημείο προς τη θέση που εκείνος κρίνει ότι θα είχε ακινητοποιηθεί η πέτρα αν δεν είχε χτυπηθεί. Επίσης, ο παραπάνω αρχηγός έχει το δικαίωμα να επανατοποθετήσει οποιαδήποτε πέτρα ή πέτρες που θα μπορούσαν να έχουν μετατοπιστεί, εάν η κινούμενη («τρεχούμενη») πέτρα δεν είχε χτυπηθεί και είχε συνεχίσει κανονικά την πορεία της.

Προκειμένου ο αντίπαλος αρχηγός να επανατοποθετήσει οποιαδήποτε εν δυνάμει χτυπημένη πέτρα, η παραβίαση πρέπει να έχει συμβεί μέσα από τη γραμμή τέρματος (hog line) στο τέρμα που γίνονται οι βολές.

(2) Αν μία κινούμενη πέτρα αγγιχθεί από οποιονδήποτε παίκτη της αντίπαλης ομάδας ή από τον εξοπλισμό του, η πέτρα αυτή θα τοποθετηθεί στο σημείο εκείνο που ο αρχηγός της ομάδας στην οποία ανήκει η πέτρα, θεωρεί ότι θα είχε ακινητοποιηθεί, εάν δεν είχε αγγιχθεί.

(3) Αν η θέση οποιασδήποτε πέτρας μεταβληθεί εξαιτίας μίας χτυπημένης πέτρας, ο αρχηγός της αντίπαλης ομάδας (από αυτήν που διέπραξε το λάθος) δύναται να επιλέξει:

(α) να απομακρύνει τη χτυπημένη πέτρα και να τοποθετήσει όλες τις άλλες πέτρες που μετατοπίστηκαν στη θέση που θεωρεί ότι αρχικά βρίσκονταν ή

(β) να αφήσει τη χτυπημένη πέτρα και όλες τις πέτρες που μετατοπίστηκαν στη θέση που τελικά ακινητοποιήθηκαν.

Άρθρο 13

ΕΚΤΟΠΙΣΘΕΙΣΕΣ ΑΚΙΝΗΤΕΣ ΠΕΤΡΕΣ

(1) Αν μία πέτρα η οποία θα είχε μεταβάλει την πορεία της κινούμενης («τρεχούμενης») πέτρας εκτοπίστηκε από την ομάδα που παίζει, επιτρέπεται η κινούμενη πέτρα να αφεθεί να ακινητοποιηθεί και είτε να παραμείνει στο σημείο αυτό είτε να απομακρυνθεί από το παιχνίδι αμέσως κατά την κρίση της αντίπαλης ομάδας:

(α) Αν η κινούμενη πέτρα απομακρυνθεί από το παιχνίδι, τότε όλες οι εκτοπισθείσες πέτρες θα τοποθετηθούν στα σημεία εκείνα που ο αντίπαλος αρχηγός κρίνει ότι αρχικά ήταν η θέση τους.

(β) Αν η κινούμενη πέτρα αφεθεί στο σημείο που ακινητοποιήθηκε, τότε οι εκτοπισθείσες πέτρες θα παραμείνουν επίσης στο σημείο που ακινητοποιήθηκαν.

(γ) Ο αντίπαλος αρχηγός έχει δικαίωμα να απορρίψει τις λύσεις (α) και (β) και να ζητήσει η πέτρα ή οι πέτρες να τοποθετηθούν εκεί που δικαιολογημένα θεωρεί ότι θα είχαν ακινητοποιηθεί, αν δεν είχε λάβει χώρα η παραβίαση.

(2) Μία ακίνητη πέτρα η οποία εκτοπίστηκε και δεν επηρέασε την πορεία της κινούμενης πέτρας, θα τοποθετηθεί στην αρχική της θέση από τον αντίπαλο αρχηγό.

Άρθρο 14

ΒΑΘΜΟΛΟΓΙΑ

(1) Οι παρτίδες/παιχνίδια κρίνονται από την πλειοψηφία των βολών και μία ομάδα κερδίζει μία βολή για κάθε πέτρα που είναι πιο κοντά στην αφετηρία από οποιαδήποτε πέτρα της αντίπαλης ομάδας.

(2) Κάθε πέτρα, η οποία βρίσκεται σε απόσταση 1,83 μέτρων (6 πόδια) από την

αφετηρία, δικαιούται να προσμετρηθεί.

Το όργανο μέτρησης των 6 ποδιών θα αποτελεί το μοναδικό εργαλείο που θα χρησιμοποιείται προκειμένου να υπολογιστεί αν μία πέτρα βρίσκεται μέσα στην εστία, κατά την ολοκλήρωση του τέρματος.

(3) Οι μετρήσεις θα γίνονται από την αφετηρία μέχρι το κοντινότερο τμήμα της πέτρας.

Επειδή μία πέτρα μπορεί να ποικίλει σε πλάτος, οι μετρήσεις δεν πρέπει να γίνονται από την εξωτερική άκρη της πέτρας.

(4) Ένα τέρμα θα εκλαμβάνεται ως αναμφισβήτητο εφόσον οι υπεύθυνοι αρχηγοί ή υπαρχηγοί της εστίας στον χρόνο εκείνο συμφωνήσουν ως προς το βαθμό για το συγκεκριμένο τέρμα.

Εάν οποιαδήποτε πέτρα ή πέτρες εκτοπισθούν προτού οι αρχηγοί καταλήξουν σε συμφωνία κατά τα ανωτέρω, η ομάδα που δεν προέβη σε παραβίαση θα λάβει το πλεονέκτημα που θα μπορούσε να έχει προκύψει από τη μέτρηση. Εάν ένας διαιτητής εκτοπίσει μία πέτρα ενώ μετρά μία από τις πέτρες που αφορούν την εν λόγω μέτρηση, οι πέτρες θα θεωρηθούν ισόπαλες.

(5) Αν δύο ή περισσότερες πέτρες βρίσκονται τόσο κοντά με την αφετηρία ώστε να καθίσταται αδύνατον να χρησιμοποιηθεί το όργανο μέτρησης, η απόφαση θα ληφθεί οπτικά (με το μάτι) από τον Αρχιδιαιτητή. Αν δεν μπορεί να ληφθεί καμία απόφαση, το τέρμα θα βαθμολογηθεί ως κενό τέρμα.

(6) Όταν μία ομάδα αποφασίζει να παραχωρήσει την παρτίδα πριν από την ολοκλήρωση ενός τέρματος, η παρτίδα θα τερματιστεί μόνο όταν έλθει η σειρά της ομάδας που παραχωρεί να παίξει. Η βαθμολογία για αυτό το τέρμα θα κριθεί εκείνη τη στιγμή (τότε) και θα καταγραφεί στον πίνακα αναγραφής του σκορ. Εάν η περίπτωση αυτή συμβεί πριν από το τελευταίο τέρμα της παρτίδας, τα υπόλοιπα τέρματα θα σημειωθούν με ένα Χ πάνω στον χειρόγραφο ή ηλεκτρονικό πίνακα αναγραφής της βαθμολογίας.

Άρθρο 15

ΔΙΑΙΤΗΤΗΣ

(1) Ο Διαιτητής έχει τη γενική εποπτεία όλων των παρτίδων/παιχνιδιών στα οποία έχει διοριστεί.

Ο διαιτητής θα εκτελεί τα καθήκοντά του υπό τις οδηγίες του Αρχιδιαιτητή σύμφωνα με τους Κανόνες του Παιχνιδιού.

(2) Ο Διαιτητής θα αποφασίζει σχετικά με οποιοδήποτε θέμα διαφωνίας μεταξύ των αντιπάλων αρχηγών, άσχετα από το αν το θέμα αυτό καλύπτεται ή όχι από τον Κανονισμό.

Άρθρο 16

ΑΡΧΙΔΙΑΙΤΗΤΗΣ

(1) Ο Αρχιδιαιτητής θα ακούει και θα αποφασίζει επί όλων των προσφυγών/ενστάσεων κατά των αποφάσεων των διαιτητών. Η απόφασή του είναι οριστική.

(2) Σε όσες περιπτώσεις ο Αρχιδιαιτητής έχει σχετική εξουσιοδότηση, δύναται να επεμβαίνει οποτεδήποτε και σε οποιαδήποτε παρτίδα/παιχνίδι και να παρέχει, κατά την κρίση του, τις πλέον ενδεδειγμένες οδηγίες για τη διεξαγωγή του παιχνιδιού.

Άρθρο 17

ΓΕΝΙΚΑ

(1) Αν προκύψει μία κατάσταση η οποία δεν διέπεται από τους παρόντες κανόνες, η σχετική απόφαση θα ληφθεί από τον διαιτητή με αίσθημα δικαίου και αμεροληψία.

Παράδειγμα: Οποιαδήποτε εξωτερική φυσική παρέμβαση κατά τη ρίψη ή τη διαδρομή της κινούμενης πέτρας θα έχει ως συνέπεια την απομάκρυνση της πέτρας από την ομάδα που έκανε τη ρίψη, εφόσον αυτή συμφωνεί.

(2) Σε όλες τις περιπτώσεις που αφορούν σε επιβολή ποινής, θα εκδίδεται σχετική προειδοποίηση από το διαιτητή κατά τη συνάντηση των ομάδων πριν τον αγώνα.

(3) Στη συνάντηση πριν από τον αγώνα συμμετέχουν όλες οι ομάδες, ο Αρχιδιαιτητής και ο Πρόεδρος της Επιτροπής Κανονισμού ή αντιπρόσωπός του.

Η συμμετοχή όλων των ομάδων και των προπονητών στη συνάντηση πριν από τον αγώνα είναι υποχρεωτική.

Άρθρο 18

ΧΡΗΣΗ ΑΠΑΓΟΡΕΥΜΕΝΩΝ ΟΥΣΙΩΝ (DOPING)

(1) Απαγορεύεται στους αθλητές και τις αθλήτριες να «ντοπάρονται», δηλαδή να λαμβάνουν διεγερτικές ουσίες και να χρησιμοποιούν διεγερτικές μεθόδους, καθώς επίσης και ουσίες που υπόκεινται σε ορισμένους περιορισμούς.

(2) Οι διαδικασίες ελέγχου και οι κανόνες του anti-doping control καθορίζονται ειδικότερα στους κανονισμούς της Παγκόσμιας Ομοσπονδίας Curling, σύμφωνα με τον Παγκόσμιο Κώδικα Αντι-ντόπινγκ της WADA και το Νόμο 4373/2016.

(3) Αποτελεί υποχρέωση του κάθε αθλητή-αθλήτριας καθώς και του συλλόγου τους, να πληροφορούνται τους εκάστοτε ισχύοντες κανονισμούς αντι-ντόπινγκ της WCF της E.O.X.A. και της αντίστοιχης Ελληνικής Νομοθεσίας.

(4) Όλοι οι αθλητές/αθλήτριες που αγωνίζονται σε διεθνείς οργανώσεις ή της E.O.X.A. υποχρεούνται να υποβάλλονται οποτεδήποτε σε εξετάσεις αντι-ντόπινγκ.

Άρθρο 19

ΚΑΠΝΙΣΜΑ

Απαγορεύεται το κάπνισμα εντός των ορίων της αγωνιστικής περιοχής.

Άρθρο 20

ΥΒΡΕΟΛΟΓΙΟ

Σε όλες τις αγωνιστικές διοργανώσεις οι συμμετέχοντες διαγωνιζόμενοι απαγορεύεται να χρησιμοποιούν πρόστυχο ή υβριστικό λεξιλόγιο οιαδήποτε χρονική στιγμή εντός του αγωνιστικού χώρου. Οποιαδήποτε σχετική παράβαση μπορεί να επισύρει τη θέση σε διαθεσιμότητα του παραβάτη διαγωνιζόμενου από την Ομοσπονδία.

Άρθρο 21

ΠΕΡΙΟΔΟΣ ΠΡΟΘΕΡΜΑΝΣΗΣ

(1) Σε όλα τα Παγκόσμια Πρωταθλήματα, προβλέπεται περίοδος προθέρμανσης για κάθε ομάδα πάνω στον πάγο όπου θα διεξαχθεί ο αγώνας, αμέσως πριν από την έναρξη κάθε παιχνιδιού, σύμφωνα με τις οδηγίες του Αρχιδιαιτητή.

(2) Αμέσως πριν από την προθέρμανση για τον πρώτο αγώνα του προκριματικού γύρου, ένας αξιωματούχος της Ομοσπονδίας, παρουσία ενός μέλους από κάθε ομάδα, στρίβει στον αέρα ένα νόμισμα ή ένα δίσκο (με τη μία όψη ανοικτού χρώματος και την άλλη σκούρου). Η ομάδα που κερδίζει στο στρίψιμο του νομίσματος θα αποφασίσει για το ποια ομάδα θα έχει την τελευταία πέτρα στο πρώτο τέρμα, ύστερα από το οποίο ο νικητής του προηγούμενου τέρματος θα προηγηθεί. Για τους υπόλοιπους προκριματικούς αγώνες, κάθε ομάδα θα έχει την τελευταία πέτρα στο πρώτο τέρμα σε ίδιο αριθμό υπολοίπων προκριματικών αγώνων με τις αντίπαλες ομάδες. Η σειρά αυτή θα καθορίζεται εκ των προτέρων και θα αναγράφεται στην επίσημη κλήρωση.

(3) Η ομάδα η οποία είχε την τελευταία πέτρα στο πρώτο τέρμα θα προπονηθεί πρώτη.

(4) Ο πάγος θα καθαριστεί αμέσως μετά την περίοδο της προθέρμανσης χωρίς όμως να ξανασκεπαστεί με χαλίκια.

(5) Λεπτομέρειες σχετικά με το χρόνο και τη διάρκεια της περιόδου προθέρμανσης θα δίδονται από τον Αρχιδιαιτητή κατά τη συνάντηση των ομάδων.

Άρθρο 22

ΑΝΑΒΟΛΗ

(1) Αν οι συνθήκες του πάγου κριθούν ακατάλληλες από τον Αρχιδιαιτητή και τον αξιωματούχο της Ομοσπονδίας που παρακολουθεί τους αγώνες, το παιχνίδι ή το μέρος του παιχνιδιού θα ανασταλεί για μεταγενέστερο χρόνο – ο χρόνος διεξαγωγής και ο πάγος θα προσδιορισθούν από τους προαναφερθέντες.

(2) Αν για οποιονδήποτε λόγο ένας αγώνας αναβάλλεται για κάποια άλλη φορά ή αναστέλλεται, το παιχνίδι θα συνεχιστεί από το σημείο που σταμάτησε (το παιχνίδι).

II. ΚΑΝΟΝΕΣ ΑΓΩΝΩΝ (RULES OF COMPETITION)

(1) Οι κανόνες του παιχνιδιού για τα Διεθνή Πρωταθλήματα είναι οι κανόνες της Παγκόσμιας Ομοσπονδίας Κέρλινγκ που ισχύουν σήμερα.

(2) Η Παγκόσμια Ομοσπονδία Κέρλινγκ θα διορίζει ετησίως έναν Αρχιδιαιτητή για κάθε Παγκόσμιο Πρωτάθλημα, όχι αργότερα από τις 31 Δεκεμβρίου του αμέσως προηγούμενου έτους από το έτος διεξαγωγής των Παγκοσμίων Πρωταθλημάτων Κέρλινγκ. Επίσης, η Ομοσπονδία διορίζει Βοηθούς Διαιτητές. Για κάθε Παγκόσμιο Πρωτάθλημα Κέρλινγκ καθώς και για τους Χειμερινούς Ολυμπιακούς Αγώνες θα διορίζονται τουλάχιστον 2 γυναίκες από την Παγκόσμια Ομοσπονδία Κέρλινγκ ως Διευθυντικά Στελέχη Αγώνων. Όλοι οι παραπάνω αξιωματούχοι θα εγκρίνονται σε πρώτο βαθμό από τις αντίστοιχες Οργανώσεις Μελών/Ομοσπονδίες τους.

(3) Όλα τα θέματα που αναφέρονται στους Κανόνες του Παιχνιδιού κατά τη διάρκεια του Παγκόσμιου Πρωταθλήματος Κέρλινγκ κρίνονται από το Διαιτητή. Σε περίπτωση που ασκείται προσφυγή κατά της απόφασης του Διαιτητή, η απόφαση του Αρχιδιαιτητή είναι οριστική.

Αν και η απόφαση του Αρχιδιαιτητή είναι οριστική, ο Αρχιδιαιτητής συνεργάζεται στενά με τον Πρόεδρο της Επιτροπής Κανονισμού ή τον αντιπρόσωπό του καθ' όλη τη διάρκεια του πρωταθλήματος.

(4) (α) Οι ομάδες που συμμετέχουν στα Παγκόσμια Πρωταθλήματα Κέρλινγκ είναι εκείνες που έχουν επιλεγεί από τις διαγωνιζόμενες αθλητικές ενώσεις προκειμένου να τις αντιπροσωπεύσουν στους αντίστοιχους αγώνες ανδρών και γυναικών σε αυτά τα Πρωταθλήματα.

(β) Στην περίπτωση που η εκλεγείσα ομάδα είναι ανίκανη ή απρόθυμη να λάβει μέρος στο Παγκόσμιο Πρωτάθλημα Κέρλινγκ, το μέλος της ένωσης Κέρλινγκ της χώρας που αφορά, θα υποδείξει μία άλλη ομάδα προκειμένου να εκπροσωπήσει την εν λόγω χώρα στο Παγκόσμιο Πρωτάθλημα Κέρλινγκ.

(γ) Ένας παίκτης, προκειμένου να θεωρηθεί κατάλληλος για να παίξει στο Παγκόσμιο Πρωτάθλημα Κέρλινγκ Νέων, πρέπει να μην έχει συμπληρώσει το 21^ο έτος της ηλικίας του στις 30 Ιουνίου του αμέσως προηγούμενου έτους από το έτος διεξαγωγής των αγώνων.

(δ) Ένας παίκτης, προκειμένου να θεωρηθεί κατάλληλος για να παίξει στο Παγκόσμιο Πρωτάθλημα Κέρλινγκ Βετεράνων, πρέπει να μην έχει συμπληρώσει το 50^ο

έτος της ηλικίας του στις 30 Ιουνίου του αμέσως προηγούμενου έτους από το έτος διεξαγωγής των αγώνων.

(ε) Προκειμένου να συμμετάσχουν στο Παγκόσμιο Πρωτάθλημα Κέρλινγκ με Αναπηρικές Πολυθρόνες, οι παίκτες πρέπει να έχουν σημαντική βλάβη στη λειτουργία των ποδιών/βαδίσματος (π.χ. κάταγμα στη σπονδυλική στήλη, εγκεφαλική παράλυση, πολλαπλή σκλήρυνση, ακρωτηριασμός και των δύο ποδιών κλπ.) και να χρησιμοποιούν συνήθως αναπηρική πολυθρόνα για την καθημερινή τους μετακίνηση. Πιο συγκεκριμένα, θεωρούνται κατάλληλοι εκείνοι οι παίκτες που είτε δεν είναι κινητικοί είτε μπορούν να περπατήσουν μόνο πολύ μικρές αποστάσεις. Ο καθορισμός της ελάχιστης αναπηρίας και η αρμόζουσα κατάταξη θα πραγματοποιούνται από εγκεκριμένους ταξινομητές διεθνών αθλημάτων.

(5) Η διαφήμιση στο ρουχισμό ή στον εξοπλισμό των παικτών επιτρέπεται εφόσον συμμορφώνεται απόλυτα με τις κατευθυντήριες γραμμές που εκδίδει κατά καιρούς η Παγκόσμια Ομοσπονδία. Η Παγκόσμια Ομοσπονδία δύναται, κατά την αποκλειστική διακριτική της ευχέρεια, να απαγορεύει τη χρήση οποιουδήποτε ρουχισμού ή εξοπλισμού θεωρεί ότι είναι απαράδεκτος ή ανάρμοστος με το παιχνίδι στο Παγκόσμιο Πρωτάθλημα Κέρλινγκ.

(6) Οι ημερομηνίες διεξαγωγής των Παγκοσμίων Πρωταθλημάτων ανακηρύσσονται από την Εκτελεστική Επιτροπή της Παγκόσμιας Ομοσπονδίας Curling.

(7) Οι εθνικές ομάδες πρέπει να δηλώνουν τη συμμετοχή τους σε κάθε διοργάνωση τουλάχιστον δεκατέσσερις ημέρες πριν από την έναρξη των αγώνων.

(8) Κάθε παίκτης ομάδας που μετέχει στο Παγκόσμιο Πρωτάθλημα Κέρλινγκ πρέπει να είναι καλόπιστο και κανονικό μέλος της Ομοσπονδίας Κέρλινγκ στην οποία ανήκει.

(9) Κάθε παιχνίδι/παρτίδα στους αγώνες του Παγκόσμιου Πρωταθλήματος Κέρλινγκ έχει διάρκεια δέκα (10) τερμάτων, με εξαίρεση το Παγκόσμιο Πρωτάθλημα Κέρλινγκ Βετεράνων και τα Πρωταθλήματα Νέων που έχουν διάρκεια οκτώ (8) τερμάτων και το Παγκόσμιο Πρωτάθλημα Κέρλινγκ με Αναπηρικές Πολυθρόνες που έχει διάρκεια έξι (6) τερμάτων. Αν οι ομάδες είναι ισόπαλες κατά τη συμπλήρωση των δέκα (10) ή οκτώ (8) ή έξι (6) τερμάτων αντιστοίχως, ένα ολόκληρο, πρόσθετο (έξτρα) τέρμα πρέπει να παιχθεί, έτσι ώστε να λυθεί η ισοπαλία. Αν και οι δύο ομάδες εξακολουθούν να είναι ισόπαλες και μετά το πρόσθετο τέρμα, συνεχίζουν να παίζουν τόσα πρόσθετα (έξτρα) τέρματα όσα απαιτούνται για να λυθεί η ισοπαλία.

(10) Στα Παγκόσμια Πρωταθλήματα Κέρλινγκ οι προκριματικοί αγώνες έχουν ελάχιστη διάρκεια έξι (6) τερμάτων και στους ημιτελικούς και τελικούς αγώνες έχουν ελάχιστη διάρκεια οκτώ (8) τερμάτων, με εξαίρεση το Παγκόσμιο Πρωτάθλημα Κέρλινγκ Βετεράνων, τα Πρωταθλήματα Νέων και το Παγκόσμιο Πρωτάθλημα Κέρλινγκ με Αναπηρικές Πολυθρόνες που έχουν ελάχιστη διάρκεια έξι (6) τερμάτων για όλους τους αγώνες.

(11) Η σειρά των προκριματικών αγώνων προβλέπει ότι κάθε ομάδα παίζει εναντίον όλων των ανταγωνιστριών/αντιπάλων ομάδων. Η ομάδα, η οποία τερματίζοντας τους προκριματικούς αγώνες προηγείται σαφώς των υπολοίπων ομάδων, θα κερδίσει το πλεονέκτημα της τελευταίας πέτρας σε όλους τους ημιτελικούς και τελικούς αγώνες και δεν θα χρειασθεί να στριφθεί νόμισμα. Ο όρος προηγείται σαφώς, κατά τα ανωτέρω, σημαίνει ότι υπάρχει διαφορά στη στήλη νίκης-ήττας μεταξύ των αντιστοίχων ομάδων κατά τον προκριματικό γύρο.

(12) Καμία ισόπαλη ομάδα που διεκδικεί θέση στους ημιτελικούς δεν μπορεί να αποκλεισθεί με άλλο τρόπο, παρά μόνο εάν χάσει ένα πρόσθετο (έξτρα) παιχνίδι.

(13) Προκειμένου να καθοριστούν οι ενώσεις μελών που πρόκειται να κληθούν να αγωνιστούν, θα πρέπει να παιχθούν πρόσθετες παρτίδες για να λυθούν ισοπαλίες, εφόσον

αυτό θεωρηθεί αναγκαίο. Η μόνη δυνατότητα που έχει μία υποψήφια να αγωνιστεί ομάδα, προκειμένου να αποφύγει να αγωνιστεί περαιτέρω και να προκριθεί, είναι η νίκη της σε πρόσθετο (έξτρα) παιχνίδι.

(14) Σε περίπτωση που υπάρχουν ισόπαλες ομάδες που διεκδικούν θέση στον επόμενο γύρο, μετά την ολοκλήρωση του προκριματικού γύρου, και απαιτείται κατάταξή τους είτε για τους ημιτελικούς είτε για τα παιχνίδια που θα κρίνουν το νικητή ύστερα από ισόπαλο αποτέλεσμα (tie-breaking), εφαρμόζονται (κατά σειρά) οι εξής εναλλακτικές:

(α) Τα αποτελέσματα των προηγούμενων αγώνων ανάμεσα στις ισόπαλες ομάδες χρησιμοποιούνται για να καθορίσουν την εν λόγω κατάταξη.

(β) Όταν τρεις ή περισσότερες ομάδες είναι ισόπαλες και τα αποτελέσματα των προηγούμενων μεταξύ τους αγώνων παρέχουν τη δυνατότητα κατάταξης για ορισμένες ομάδες αλλά όχι για όλες, τότε οι υπόλοιπες ομάδες, των οποίων η κατάταξη δεν έχει ακόμη κριθεί, θα χρησιμοποιήσουν τα αποτελέσματα των προηγούμενων μεταξύ τους αγώνων προκειμένου να καθοριστεί η σχετική κατάταξη.

(γ) Για τις ομάδες εκείνες των οποίων η κατάταξη δεν δύναται να καθορισθεί με τις λύσεις υπό στοιχεία (α) και (β), η κατάταξή τους καθορίζεται ως εξής: Με τη συμπλήρωση του τελευταίου προκριματικού τους παιχνιδιού, κάθε μέλος των ισόπαλων ή εν δυνάμει ισόπαλων ομάδων θα ρίξει μία πέτρα προς την αφετηρία, ενώ επιτρέπεται το σάρωμα (σκούπισμα). Όλες οι πέτρες που τερματίζουν και μπορούν να βαθμολογηθούν, θα μετρηθούν και θα καταγραφεί η απόστασή τους από την αφετηρία. Οι πέτρες που τερματίζοντας δεν μπόρεσαν να συγκεντρώσουν βαθμούς, θα καταγραφούν ως έχουσες απόσταση 185,42 εκατοστών (6 πόδια 1 ίντσα). Οι πέτρες που τερμάτισαν τόσο κοντά με την αφετηρία και δεν μπορούν να μετρηθούν με το όργανο, θα καταγραφούν ως έχουσες απόσταση «0».

Το άθροισμα της απόστασης για κάθε ομάδα θα καταγραφεί από τον Αρχιδιαιτητή.

Η ομάδα με τη μικρότερη απόσταση θα καταταχθεί υψηλότερα, και ούτω καθεξής μέχρι να συμπληρωθεί η κατάταξη.

(15) Κάθε ομάδα πρέπει να φορά πανομοιότυπες στολές σε όλους τους αγώνες. Κάθε ρούχο, πουκάμισο και σακάκι ή πουλόβερ πρέπει να αναγράφει το επώνυμο του παίκτη, με γράμματα μεγέθους 2 ιντσών στο ψηλότερο πίσω μέρος του ρούχου καθώς και το όνομα της χώρας με γράμματα μεγέθους 2 ιντσών ή μεγαλύτερα, πίσω στην πλάτη και πάνω από τη μέση. Αν υπάρχει σχετική επιθυμία, μπορεί να προστεθεί στην πλάτη και ένα εθνικό έμβλημα, αλλά μόνο ως προσθήκη στο όνομα της χώρας και πρέπει να φαίνεται ανάμεσα στο όνομα του παίκτη και στο όνομα της χώρας. Τα μέλη μίας ομάδας που ρίχνουν μπάλες με ανοιχτόχρωμες λαβές, πρέπει να φορούν ανοιχτόχρωμα πουκάμισα και τα μέλη μίας ομάδας που ρίχνουν μπάλες με σκουρόχρωμες λαβές, πρέπει να φορούν σκουρόχρωμα πουκάμισα. Όταν δύο παίκτες έχουν το ίδιο επώνυμο, πρέπει να προστεθεί επάνω στο ρούχο και δίπλα στο επώνυμο του παίκτη το αρχικό γράμμα του ονόματός του.

Όλες οι ενώσεις μελών πρέπει να καταχωρήσουν το χρώμα του εξωτερικού ενδύματος, της ζακέτας ή του πουλόβερ, το οποίο θα χρησιμοποιείται από τις ομάδες που εκπροσωπούν τη χώρα τους όταν θα αγωνίζονται σε Παγκόσμια Πρωταθλήματα.

(16) Κανένα ηλεκτρονικό μέσο δεν θα χρησιμοποιείται για την επικοινωνία ανάμεσα στα μέλη των ομάδων και τον προπονητή ενώ διεξάγεται μία παρτίδα/παιχνίδι.

(17) Για λόγους αναγνώρισης της ταυτότητάς τους από τα μέσα μαζικής ενημέρωσης και το κοινό, οι ομάδες θα αναφέρονται με το όνομα της χώρας τους και το όνομα του αρχηγού της ομάδας.

(18) Το χρυσό μετάλλιο θα απονέμεται στο νικητή του τελικού και το αργυρό μετάλλιο στον ηττημένο του τελικού. Το χάλκινο μετάλλιο θα απονέμεται στο νικητή του αγώνα μεταξύ των ηττημένων στους ημιτελικούς. Μία ομάδα αποτελούμενη από 5

καταχωρημένους παίκτες θα απολαμβάνει ίσα προνόμια. Μόνο οι παίκτες που λαμβάνουν μετάλλια επιτρέπεται να βρίσκονται πάνω στην εξέδρα.

(19) Μετά τη συμπλήρωση του πέμπτου τέρματος για μία παρτίδα από 10 τέρματα (ή τέταρτου για μία παρτίδα από 8 ή τρίτου για μία παρτίδα από 6 τέρματα), υπάρχει μία σύντομη διακοπή του αγώνα, όπως καθορίζεται από τον Αρχιδιαιτητή, κατά τη διάρκεια της οποίας καθαρίζεται ο πάγος και οι προπονητές μπορούν να συναντηθούν με τις ομάδες τους.

(20) Μετά το Παγκόσμιο Πρωτάθλημα, ο Αρχιδιαιτητής θα υποβάλει γραπτή αναφορά προς τον Πρόεδρο της Επιτροπής Κανονισμού.

ΤΟ ΣΥΣΤΗΜΑ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

(21) (α) Η περιοχή που βρίσκεται ανάμεσα στη Γραμμή του Τέρματος (Hog Line) και στη Γραμμή της Αφετηρίας (Tee Line), αποκλεισμένης της Εστίας, θα καλείται «Ζώνη Ελεύθερης Άμυνας» ("Free Guard Zone").

(β) Καμία πέτρα που βρίσκεται εντός αυτής της ζώνης δεν μπορεί να απομακρυνθεί από το παιχνίδι από το αντίπαλο μέρος, μέχρι να παιχθούν οι τέσσερις πρώτες πέτρες και να ακινητοποιηθούν. Κάθε βολή, που ρίχνεται υπό αυτές τις συνθήκες και μπορεί να καταλήξει, είτε κατευθείαν είτε πλαγίως, στη μετατόπιση μίας αντίπαλης πέτρας από τη ζώνη ελεύθερης άμυνας σε μία θέση εκτός παιχνιδιού, αποτελεί παράβαση, η οποία έχει ως συνέπεια την απομάκρυνση της χτυπημένης πέτρας από το παιχνίδι και την επανατοποθέτηση οποιασδήποτε άλλης πέτρας που μετατοπίστηκε, στην αρχική της θέση. Όλες οι πέτρες θα επανατοποθετούνται κατά τέτοιο τρόπο, ώστε να ικανοποιείται ο αρχηγός της μη παραβάτριας ομάδας.

(γ) Για οποιαδήποτε πέτρα που βρίσκεται εντός της εστίας, θα εφαρμόζονται συνεχώς οι κανονικοί Κανόνες του Παιχνιδιού. Παρά τον υπ' αριθ. 4(9) Κανόνα του Παιχνιδιού, μία πέτρα μπορεί να μετρηθεί με το σχετικό όργανο από το διαιτητή προκειμένου να προσδιοριστεί αν η εν λόγω πέτρα βρίσκεται εντός ή εκτός της εστίας.

(δ) Σε κάθε άλλη περίπτωση θα ισχύουν οι κανονικοί Κανόνες του Παιχνιδιού.

ΧΡΟΝΟΜΕΤΡΗΣΗ ΤΟΥ ΑΓΩΝΑ

(22) (α) Κάθε ομάδα θα έχει στη διάθεσή της 73 λεπτά χρόνου παιχνιδιού για μία παρτίδα δέκα τερμάτων. Αυτός ο χρόνος θα καταγράφεται και θα είναι ορατός στις ομάδες καθ' όλη τη διάρκεια του παιχνιδιού.

Ερμηνεία: Ως χρόνος παιχνιδιού/παιχνιδιού ορίζεται «το σύνολο του χρόνου που απαιτείται από μία ομάδα για να ρίξει μία πέτρα, να οδηγήσει αυτή την πέτρα και άλλες πέτρες που τυχόν μπορεί να επηρεάσει σε ακινησία και να παραδώσει/εκχωρήσει την περιοχή του παιχνιδιού στην άλλη ομάδα». Επομένως, ο χρόνος της ομάδας συνεχίζει να τρέχει μέχρις ότου ο αρχηγός ή υπαρχηγός της διασχίσει την πίσω γραμμή, γεγονός που επιτρέπει στον αντίπαλο να καταλάβει τη Γραμμή Τέρματος – Γραμμή Αφετηρίας – Πίσω Γραμμή σε ακτίνα 6 ποδιών (1,83 μέτρων).

Διάγραμμα: Ζώνη Ελεύθερης Άμυνας πάνω στον πάγο. Δεν προβλέπεται «νεκρός χρόνος» κατά την κανονική διάρκεια ενός τέρματος. Το χρονόμετρο θα μετρά συνεχώς (χωρίς διακοπή), μέχρις ότου ακινητοποιηθεί η τελευταία πέτρα.

(β) Προβλέπεται ένα λεπτό νεκρού χρόνου σε οποιαδήποτε χρονομέτρηση με τη συμπλήρωση των τερμάτων 1-4 και 6-9.

Ερμηνεία: Το χρονικό αυτό διάστημα του ενός λεπτού ξεκινά όταν οι ομάδες έχουν συμφωνήσει ως προς τη βαθμολογία (σκορ) του τέρματος αυτού. Εάν απαιτείται όριο, το χρονικό διάστημα του ενός λεπτού ξεκινά με τη συμπλήρωση του ορίου. Οι ομάδες μπορεί να συνεχίσουν το παιχνίδι πριν συμπληρωθεί το ένα λεπτό και στην περίπτωση αυτή το

χρονόμετρο θα ξεκινήσει στην αρχή του κουνήματος (της παλινδρομικής κίνησης) της πρώτης πέτρας.

(γ) Προβλέπονται 7 λεπτά νεκρού χρόνου μετά από το πέμπτο τέρμα.

Ερμηνεία: Κατά τη διάρκεια αυτού του χρόνου, ενώ καθαρίζεται ο πάγος, αμφότερες οι ομάδες δικαιούνται να συσκέπτονται με τους προπονητές τους. Οι ομάδες θα ενημερώνονται ότι παραμένει ένα λεπτό διακοπής. Μόλις και οι δύο ομάδες είναι έτοιμες να συνεχίσουν, δίδεται το σύνθημα και οι ομάδες μπορούν να ξεκινήσουν να παίζουν οποτεδήποτε. Πάλι, αν η ομάδα που χτυπάει πρώτη, ξεκινήσει πριν από τη συμπλήρωση των 7 λεπτών, το χρονόμετρο θα ξεκινήσει στην αρχή του κουνήματος (της παλινδρομικής κίνησης) της πρώτης πέτρας. Άλλως, το χρονόμετρο θα ξεκινήσει με τη συμπλήρωση των 7 λεπτών.

(δ) Κάθε ομάδα μπορεί να ζητήσει δύο διακοπές του αγώνα (time-outs) διάρκειας 60 δευτερολέπτων ανά παιχνίδι/παρτίδα, αποκλείοντας τα πρόσθετα τέρματα. Κάθε ομάδα μπορεί να ζητήσει μία διακοπή του αγώνα (time-out) διάρκειας 60 δευτερολέπτων κατά τη διάρκεια κάθε πρόσθετου (έξτρα) τέρματος. Οι προβλεπόμενες διακοπές του αγώνα (time-outs) δεν μπορούν να μεταφέρονται στα πρόσθετα τέρματα ή από το ένα έξτρα τέρμα στο άλλο. Οι διακοπές του αγώνα (time-outs) ζητούνται προκειμένου η ομάδα να συμβουλευθεί τον προπονητή της και χρονομετροούνται από τη στιγμή της άφιξης του προπονητή στην επιφάνεια του πάγου του παιχνιδιού που ζητήθηκε η διακοπή. Το χρονόμετρο σταματά κατά τη διάρκεια της ανάμειξης ενός αξιωματούχου στη διακοπή του αγώνα σε περίπτωση τραυματισμού παίκτη, παραβίασης των κανόνων του παιχνιδιού κλπ.

Ερμηνεία: Μία ομάδα μπορεί να ζητήσει τη διακοπή του αγώνα (time-out) κάνοντας την παραδοσιακή κίνηση «T» με τα χέρια.

(ε) Σε περίπτωση που απαιτείται ένα πρόσθετο (έξτρα) τέρμα, κάθε ομάδα θα διαθέτει 10 λεπτά χρόνου παιχνιδιού, χωρίς να λαμβάνεται υπ' όψιν αν έχει απομείνει χρόνος για τη συμπλήρωση των δέκα τερμάτων.

Ερμηνεία: Η χορήγηση αυτού του χρόνου θα εφαρμόζεται σε κάθε περίπτωση πρόσθετου (έξτρα) τέρματος. Κανονικά, παρέχονται 3 λεπτά νεκρού χρόνου ανάμεσα στο δέκατο και το ενδέκατο τέρμα. Αυτό το τελευταίο μπορεί να διαφοροποιείται ανάλογα με τις τηλεοπτικές συνεντεύξεις ή άλλες ελαφρυντικές περιστάσεις. Επίσης, προβλέπεται το κανονικό 1 λεπτό νεκρού χρόνου ανάμεσα στο ενδέκατο και κάθε διαδοχικό πρόσθετο τέρμα.

(στ) Κάθε ομάδα πρέπει να ολοκληρώνει το μέρος του παιχνιδιού της εντός των προβλεπόμενων χρονικών ορίων.

Ερμηνεία:

1. Μία παρτίδα/παιχνίδι ολοκληρώνεται όταν μία ομάδα έχει αποκλειστεί με μαθηματικό τρόπο (δηλαδή όταν παραμένουν λιγότερες πέτρες για να παιχθούν ή/και να ριχτούν από αυτές που χρειάζονται για την ισοπαλία ή τη νίκη).

2. Αν ο χρόνος του αγώνα εξαντληθεί, τη στιγμή που η μία ομάδα εκτελεί την τελευταία της βολή στο παιχνίδι (δηλαδή, έχει ξεκινήσει η παλινδρομική κίνηση της πέτρας πριν να εμφανίσει το χρονόμετρο του αγώνα την ένδειξη 00:00), θα επιτραπεί να ολοκληρώσει η πέτρα την πορεία της και θα προσμετρηθεί το αποτέλεσμα στη βαθμολογία.

Ποινή: Αν ο χρόνος του αγώνα εξαντληθεί προτού μία ομάδα ολοκληρώσει το παιχνίδι, η ομάδα αυτή θα χάσει το παιχνίδι.

ΚΛΗΡΩΣΗ ΠΡΟΚΡΙΜΑΤΙΚΟΥ ΓΥΡΟΥ

(23) Η κλήρωση και το πρόγραμμα των αγώνων καθορίζονται από την Επιτροπή των Πρωταθλημάτων σε διαβούλευση με την Επιτροπή Αγώνων της διοργανώτριας χώρας, όπως αρμόζει σε κάθε διοργάνωση.

III. ΠΙΝΑΚΕΣ ΙΣΟΠΑΛΙΑΣ (TIE-BREAKER CHARTS)

(24) Προβλέπεται η έκθεση των αντιγράφων των πινάκων που χρησιμοποιούνται για τους αγώνες που λύουν την ισοπαλία (tie-breaking games).

IV. ΓΕΝΙΚΗ ΔΙΑΤΑΞΗ – ΚΑΝΟΝΙΣΜΟΙ ΔΙΕΘΝΟΥΣ ΟΜΟΣΠΟΝΔΙΑΣ

Κατά τη σύνταξη του παρόντος κανονισμού, ελήφθησαν υπόψη οι ισχύουσες διατάξεις των κανονισμών της Παγκόσμιας Ομοσπονδίας Κέρλινγκ.

Ό,τι δεν αναφέρεται στον παρόντα κανονισμό, ρυθμίζεται από τις εκάστοτε ισχύουσες διατάξεις των κανονισμών της Παγκόσμιας Ομοσπονδίας Κέρλινγκ.

V. ΤΟ ΠΝΕΥΜΑ ΤΟΥ ΚΕΡΛΙΝΓΚ

Το Κέρλινγκ αποτελεί ένα παιχνίδι ικανοτήτων και παραδόσεων. Είναι απόλαυση να βλέπει κανείς τόσο να εκτελείται μία καλή βολή όσο και να παρατηρεί τις καθιερωμένες από τον χρόνο παραδόσεις του Κέρλινγκ να ισχύουν μέσα στο αληθινό πνεύμα του παιχνιδιού. Οι παίκτες του Κέρλινγκ παίζουν για τη νίκη αλλά ποτέ για να ταπεινώσουν τους αντιπάλους τους. Ένας αληθινός παίκτης του Κέρλινγκ θα προτιμούσε να χάσει παρά να κερδίσει άδικα.

Ένας καλός παίκτης του Κέρλινγκ ποτέ δεν θα προσπαθήσει να εμποδίσει ή να αποτρέψει με οποιονδήποτε άλλο τρόπο έναν αντίπαλό του από το να παίξει το καλύτερο που εκείνος μπορεί.

Κανένας παίκτης του Κέρλινγκ δεν παραβιάζει εσκεμμένα τους κανόνες ή τις παραδόσεις του παιχνιδιού. Σε περίπτωση όμως που θα έπραττε κάτι τέτοιο από αμέλεια και θα το γνώριζε, θα ήταν ο πρώτος που θα αποκάλυπτε την εν λόγω παραβίαση.

Ενώ ο βασικός στόχος του παιχνιδιού Κέρλινγκ είναι να αξιολογήσει τις σχετικές ικανότητες των παικτών, το πνεύμα του παιχνιδιού απαιτεί καλό αθλητικό παίξιμο, αίσθημα ευγένειας και έντιμη συμπεριφορά μεταξύ των παικτών. Αυτό το πνεύμα πρέπει να διέπει τόσο την ερμηνεία όσο και την εφαρμογή των κανόνων του παιχνιδιού καθώς και τη συμπεριφορά όλων των συμμετεχόντων.

Ο παρόν κανονισμός Κέρλινγκ περιέχει 22 άρθρα με αρίθμηση από 1 έως και 22 και ψηφίσθηκε από την Ολομέλεια της Τακτικής Γενικής Συνέλευσης των Σωματείων -Μελών της ΕΟΧΑ στις 8 Οκτωβρίου 2016 στην Τρίπολη.

για το Δ.Σ. της Ε.Ο.Χ.Α.

Ο ΠΡΟΕΔΡΟΣ

Ο ΓΕΝ. ΓΡΑΜΜΑΤΕΑΣ

ΔΗΜΟΣΘΕΝΗΣ ΓΥΡΟΥΣΗΣ

ΓΕΩΡΓΙΟΣ ΝΙΚΗΤΙΔΗΣ