

Indoor Curling

2-8 játékos részére, 7 éves kortól

A játék témája és célja

A két csapat felváltva csúsztatja a curlingeket a célmező felé, a cél minél több curling elhelyezése a házban. Minden end (magyarul játékrész) végén **csak az egyik csapat kap pontot**. A játékot az a csapat nyeri, amelyiknek a 8. end végén a legtöbb pontja van.

A játékelemek

1 kiteríthető pálya, 2 mágneses hasáb a pálya rögzítéséhez, 8 curling (magyarul csúszókorong) - 2 színben, színenként 4db, 2 szivacs

Az előkészületek

Egy mérkőzés **nyolc** endből áll. Az egyik csapat kezd (bővebben lásd a „Megjegyzéseknél”). A két csapat felváltva csúsztat egy-egy curlinget a célmező felé. Egy endben mind a 8 curlinget elcsúsztatják a játékosok. Minden endet az előző end nyertese kezd. Ha egy end döntetlenül végződik (vagyis egyik csapat sem szerzett pontot az adott endben) akkor az azt megelőző end kezdési sorrendje marad érvényben.

A Curling csúsztatása

A curlinget el kell engedni, mielőtt áthalad az első vonalon „Első Hogline”. Ahhoz, hogy a csúszás érvényes legyen, a curlingnek át kell haladnia a második vonalon „Második Hogline”. Amennyiben ez nem történik meg, a curlinget azonnal le kell venni a pályáról. Továbbá azokat a curlingeket is le kell venni a pályáról, amelyek a hátsó vonal (Blackline) mögött landoltak, illetve lefutottak a pályáról. Ezen kövek elnevezése: „Hogged”

Értékelés (részletesen később a példában)

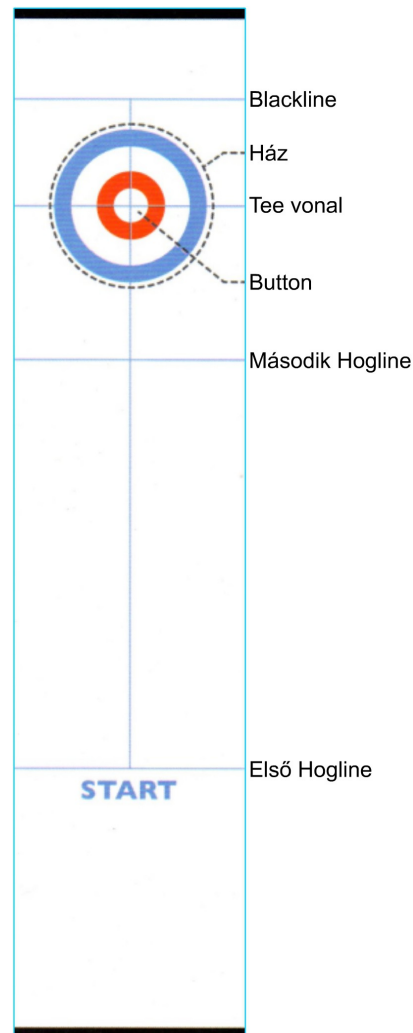
Csak azok a curlingek kerülnek értékelésre, **amelyek a házban landoltak**, azaz a legkülső kék gyűrűn belül vannak. **A csapat 1 pontot kap minden curlingje után, amelyik közelebb van a ház középpontjához „Button”, mint az ellenfél legközelebbi köve.** (Emlékeztető: **csak az egyik csapat kap pontot.**) Minden olyan curling, amelyik felülről nézve érinti a kék gyűrűt úgy tekintendő, **mintha a házban lenne**. A csapatok vezessék fel a pontjaikat egy papírlapra.

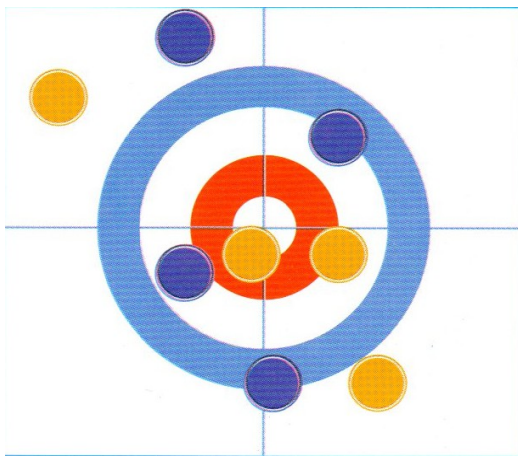
A játék vége és a mérkőzés győztese

A mérkőzés a **nyolcadik** end után véget ér. A mérkőzést az a csapat nyeri, amelyiknek a 8. end végén a **legtöbb pontja van**. Természetesen a csapatok megegyezhetnek a mérkőzés kezdete előtt eltérő számú end lejátszásában. Egyezőség esetén a mérkőzést egy extra end lejátszásával döntenek el. A csapatok dönthetnek úgy is, hogy nem az endek számát határozzák meg, hanem a győzelemhez szükséges pontszámot, és addig játszanak, míg az egyik csapat a megbeszélte pontszámot eléri.

Megjegyzések

- A kezdőcsapat meghatározásához mindkét csapat egyik tagja elcsúsztat egy – egy curlinget. Akinek a curlingje közelebb landol a középvonalhoz (Tee vonal), az dönthet arról, hogy melyik csapat kezdjen.
- Abban az esetben, ha egy játékos curlingje kicsúszik a pályáról, az ellenséges csapat kapitánya (Skip-je) visszateheti a curlinget arra a helyre, ahol szerinte a curling elhagyta a pályát.
- Az endben utolsóként elcsúsztatott kő sok előnyhöz juttathatja a csapatot, ennek neve „hammer” (kalapács).
- A szivaccsal lehet a pályát tisztítani.





Nézzünk egy példát az értékelésre

Ez az end végi eredmény az **Indoor Curling**-ben. A narancssárga csapat curlingjei állnak a házban a legközelebb a buttonhoz. Ezért 1 pontot kap minden curlingje után, amelyik közelebb van a buttonhoz, mint a kék legjobb helyet elérő curlingje. A narancssárga csapat 2 pontot szerzett ebben az endben. A kék csapat nem kap pontot, annak ellenére, hogy 3 curlinget is bejuttatott a házba, mivel a narancssárga csapat curlingjei közelebb landoltak a buttonhoz.

A haladók játéka

A haladójáték az igazi curling szabályain alapul. A játékosok őrzőkkel (Guards) játsszák a játékot. A két csapat elsőként elcsúsztatott kövei az őrzők. Ezeknek a második vonal (Második Hogline) és a középvonal (Tee vonal) között kell landolniuk, de semmi esetre sem a házban. Ezeket a curlingeket az ellenséges csapat csak a harmadik követől lökheti el a helyéről. Ha egy őrzőt harmadik kő elcsúsztatása előtt löknek ki, azt vissza kell tenni a helyére. Az őrzőt kilökő curlinget ki kell tenni a játékból.

A curling története

A játék eredete nem egyértelmű. A hollandok úgy gondolják, hogy Hollandiában találták ki a curling játékot, amit közel 450 éve már játszottak a Németalföldön. Id. Pieter Bruegel festményen is megörökítette ezt. Első írásos említése mégis Skóciából származik, 1540-ből. Az igazi curlingpálya hosszúsága 45,720 m, szélessége maximum 5 m. Egy igazi curling kő kb. 18kg. A pálya két végén helyezkedik el a ház. A belső gyűrű neve tee, a közepe a button. A pályán keresztben három vonal helyezkedik el: a tee-vonal a kör középpontján megy át, a back-line a ház (a kör) érintője a pálya vége felé eső részen, a harmadik a hogline, az a vonal, ahol a csúsztató játékosnak el kell engednie a korongot. Egy curling mérkőzés tíz endből áll.

Stratégia és taktika

Az **Indoor Curling** egy gyors és igazán szórakoztató játék. Egyszerűen csak ki kell teríteni a pályát és már kezdődhet is a játék. De minél többet játszunk, annál több taktikát vihetünk a játékba. Lássunk erre pár példát:

A valódi curlinghez hasonlóan a játékban nem csak a szem - kéz koordinálása kap nagy hangsúlyt, hanem a megfelelő stratégiai elemek megfontolása és alkalmazása is győzelemhez vezethetnek. Nem csak a középpontra kell koncentrálni. Aki előre megtervez néhány lépést és megfelelően kombinálja a könnyed és az erőteljes csúsztatásokat, az ki tudja lökni az ellenfél curlingjeit a házból, és sok pontot szerezhetsz. Egy jó stratégia az, ha az első curlingjeinket nem egyenesen a házba csúsztatjuk, hanem a pálya közepére, akadályokat képezve velük az ellenfél előtt. Valószínű, hogy az ellenfél következő curlingje eltaszítja, és a házba löki az akadályt képező curlingek valamelyikét.

A játékosoknak gondolniuk kell arra, hogy egy curling, amelyik egy másik curlinggel ütközik „lepattan” róla. A megfelelő sebességgel, a megfelelő irány kiválasztásával könnyedén a házba „pattinthatjuk” a másiktól a saját curlingünket.

A curling során nagy előnyt jelent egy endben az utolsó curling a „hammer” (kalapács) elcsúsztatása. Minden endet az előző kör nyertese kezd, így a vesztesé az utolsó kő elcsúsztatásának joga.

Fair play

Hagyományosan a curling játékot mindig tisztességesen játsszák. A nem megfelelő viselkedés, az erőszakosság, a berendezések szándékos rongálása tilos. A beltéri curling esetén az asztal minden véletlenszerűnek feltüntetett, de szándékos megrázása, meglökése, a curlinget csúsztató játékos megzavarása következményekkel jár. A nem megfelelően viselkedő játékosnak el kell hagynia a szobát. És ha már úgyis elment az asztaltól, a játék végéig italokat és ropogtatni valókat hoz a többi játékos számára (meleget vagy hideget - a szezontól és a hangulattól függően).