



SUOMEN CURLINGLIITTO RY
FINNISH CURLING ASSOCIATION

CURLINGIN MIXED DOUBLES SM-KILPAILUN SÄÄNNÖT 2007

Vierumäki 29.-30.12. 2007

Pelijärjestelmä

Kilpailuun osallistuu 15 joukkuetta, jotka on arvottu kolmeen viiden joukkueen alkulohkoon. Alkulohkoissa pelataan yksinkertainen sarja, jonka jälkeen kaikki joukkueet asetetaan paremmuusjärjestykseen ensisijaisesti joukkueen saavuttamien voittojen ja toissijaisesti tee-heittokilpailun tuloksen perusteella. Tee-heittokilpailun jokainen joukkue suorittaa oman viimeisen alkulohkopelinsä jälkeen niin, että joukkueen molemmat pelaajat heittävät kaksi kiveä ja yhteenlaskettu etäisyys tee-pisteestä on joukkueen tulos. Joukkueen tulee pyytää tuomaria valvomaan suoritusta ja mittaamaan tulos.

Alkulohkoista selviytyvät suoraan jatkoon kaikki joukkueet, joilla on enemmän voittoja kuin vähintään kolmella muulla oman alkulohkonsa joukkueella. Tämän jälkeen loput yhteensä kahdeksasta jatkopelipaikasta jaetaan edellisessä kappaleessa selostetun paremmuusjärjestyksen mukaisesti seuraavaksi parhaille joukkueille. Tie-break otteluita ei pelata.

Kahdeksan jatkopeleihin selviytynyttä joukkuetta pelaavat puolivälierät niin, että alkulohkon pelien jälkeisen paremmuusjärjestyksen ensimmäinen kohtaan kahdeksannen, toinen seitsemännen jne. Voittajat jatkavat välieriin, joissa puolivälierän 1. vs 8. voittaja kohtaa puolivälierän 4. vs 5. voittajan ja kaksi jäljellejäänyttä toisensa. Välierien voittajat kohtaavat finaalissa ratkaisten pelimuodon Suomen mestaruuden ja häviäjät pelaavat pronssimitaleista. Suomen mestari saa oikeuden edustaa Suomea pelimuodon MM-kilpailuissa Vierumäellä 8.-16.3. 2008.

Jatkopeleistä karsiutuneet ja puolivälierissä hävinneet joukkueet pelaavat vielä 1-2 sijoitusottelua otteluohjelman mukaisesti ratkaisten lopulliset sijoitukset.

Pelit

Kaikki pelit pelataan 8 pään peleinä voittoon asti. Mikäli tilanne on kahdeksan pelatun pään jälkeen tasan, pelataan tarvittava määrä jatkopäitä.

Liiton nimeämä tuomari tulee erityisesti seuraamaan joukkueiden ajankäyttöä. Peliakataulu on tiukka, eikä tarpeettomaan viivyttelyyn ole varaa. Tarvittaessa tuomari huomauttaa ensin hitaasta pelistä. Sen jälkeen hän tarvittaessa ilmoittaa heittovuorossa olevalle pelaajalle, että tällä on 30 sekuntia aikaa laittaa kivi liikkeelle, tai muuten kivi poistetaan pelistä. Normaali peliaika on n. 10 minuuttia/pää.

Joukkueiden on mahdollista suorittaa mittaukset omatoimisesti tai pyytää tuomaria suorittamaan mittauksen, jolloin joukkue hakee mittalaitteen valmiiksi, varsinkin jos tuomari on kauempana ja joutuu kulkemaan edestakaisin radalla.

Pelin voittanut joukkue on velvollinen tekemään radan valmiiksi seuraavaa peliä varten annetun ohjeistuksen mukaisesti.

Liiton nimeämä tuomari ratkaisee sääntötulkinnat kaikissa epäselvissä tapauksissa.

Paikkakivien sijainti

Pesän edessä oleva paikkakivi sijoitetaan joukkueiden yhteisymmärryksessä radan noin puoliväliin pesän ja pelilinjan väliin, merkkiviivalla merkittyyn paikkaan. Kivi sijoitetaan niin, että se juuri ja juuri koskettaa merkkiviivaa pelilinjan puolella. Tuomaristo voi kuitenkin päättää ennen mitä tahansa peliä, että pesän edessä sijaitseva paikkakivi sijoitetaan niin, että se juuri ja juuri koskettaa merkkiviivaa pesän puolella. Pesässä oleva paikkakivi sijoitetaan joukkueiden yhteisymmärryksessä niin, että se juuri ja juuri koskettaa teeviivan takareunaa.

Alkulämmittely ja aloitusheittokilpailu

Ennen pelin alkua (**alkaan 15 minuuttia ennen peliohjelmaan merkittyä aikaa**) kummallakin joukkueella on neljän minuutin pituinen alkulämmittely, jonka aloittaa se joukkue, jolle on otteluohjelmassa määrätty tummanväriset kivet (tummuusjärjestys sininen-punainen-vihreä-keltainen). Kilpailun tuomaristo ohjaa alkulämmittelyä siten, että se ilmoittaa milloin alkulämmittely alkaa ja milloin se päättyy. Alkulämmittelensä jälkeen joukkue valitsee kivisarjansa kahdeksasta kivistä viisi, joita se käyttää koko pelin ajan ja siirtää muut syrjään.

Oman alkulämmittelensä päätyttyä joukkueen yksi pelaaja heittää yhden kiven mahdollisimman lähelle pelipäädyn tee-pistettä. Joukkueen on huolehdittava, että tuomari mittaa heiton etäisyyden tee-pisteestä ja kirjaa sen ylös. Joukkue, jonka kivi on lähempänä tee-pistettä, saa päättää paikkakivensä sijainnin ensimmäisessä päässä. Jos kumpikaan ei saa kiveä pesään, arpoivat joukkueet kumpi joukkue saa päättää paikkakivensä sijainnin ensimmäisessä päässä.

Jatkopeleissä ja sijoitusotteluissa alkulohkojen jälkeisessä paremmuusjärjestyksessä paremmin sijoittunut joukkue päättää 15 minuuttia ennen pelin alkua kummilla kivillä pelaa. Joukkue, jolla on valinnan jälkeen tummanväriset kivet harjoittelee ensin. Paikkakivien sijainti ratkaistaan aloitusheittokilpailulla kuten edellä.

Jos joukkue ei ole paikalla oman alkulämmittelyvuoronsa aikana se menettää alkulämmittelyn ja häviää aloitusheittokilpailun. Jatkopeleissä ja sijoitusotteluissa joukkue, joka ei ole paikalla 15 minuuttia ennen peliä menettää oikeutensa kivien valintaa ja viimeiseen kiveen.

Joukkueiden tulee tutustua curlingin ja mixed doubles –pelimuodon sääntöihin. Asioissa, joista ei määrätä näissä säännöissä sovelletaan em. virallisia sääntöjä!

**Suomen Curlingliitto
hallitus
kilpailuvaliokunta**