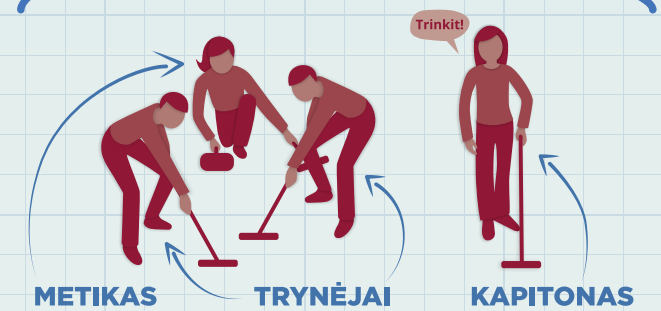
TRUMPAI APIE KERLINGĄ

DVI 4 ŽMONIŲ KOMANDOS

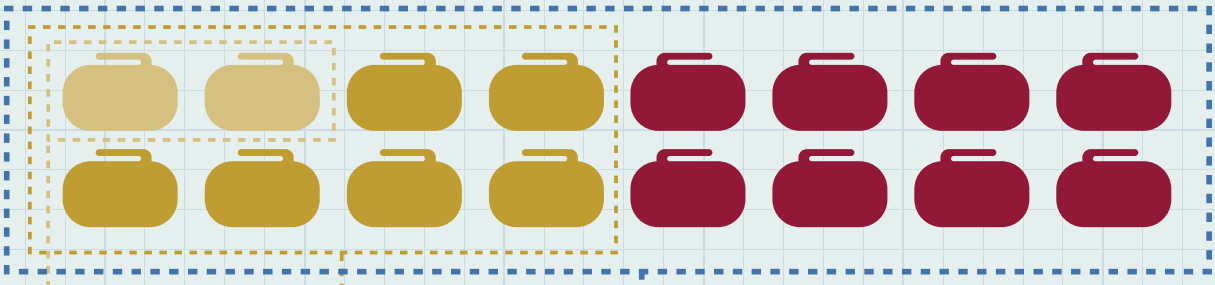


METIKAS
Atsispiria aikštelės pradžioje ir pasukdamas paleidžia akmenį.

TRYNĖJAI
Trina priešais akmenį valydami nuo kelio šiukšles ir koreguodami jo trajektoriją.

KAPITONAS
Vadovauja komandai iš priešingos aikštelės pusės, šluotele parodo į kur paleisti akmenį.





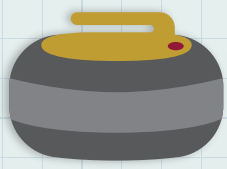
2 akmenys kiekvienam **ŽAIDĖJUI**

8 akmenys kiekvienai **KOMANDAI**

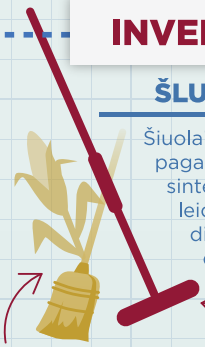
16 akmenų **VIENO KĖLINIO METU**

INVENTORIUS

AKMENYS
Pagaminti iš granito, sveria 20 kg



ŠLUOTELĖS
Šiuolaikinės šluotelės pagamintos iš tvirtų sintetinių medžiagų leidžiančių trinti su didesne prispaudžiamąja jėga.



Istorinės šluotelės pagamintos iš kukurūzų pluošto

Šiuolaikinės šluotelės

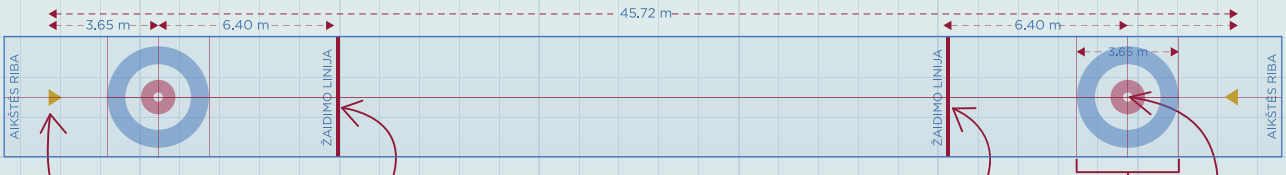
BATAI
Batas iščiuožimui padengtas lengvai ledu slystančiu teflonu, o batas atsispirimui padengtas neslidžia danga, leidžiančia atsispirti nuo atsispyrimo kaladėlės aikštelės pradžioje.



Iščiuožimo batas

Atsispyrimo batas

KERLINGO AIKŠTĖ



Atsispyrimo kaladėlė

Žaidėjas privalo akmenį paleisti iki šios linijos

Akmuo privalo kirsti šią liniją, kad liktų žaidime

NAMAI

Tikslas, kad akmenys būtų kuo arčiau centro

ŽAIDIMAS

KĖLINIAI



Vienų varžybų metu žaidžiama nuo 8 iki 10 kėlinių. Po to, kai būna paleisti visi 16 akmenų, skaičiuojama kiek jų pelnė taškus. Čempionatų metu kiekviena komanda turi 38 minutes ir jeigu laikas pasibaigia anksčiau nei akmenys, ji pralaimi. Jeigu komanda mano, kad nelaimės, ji gali pasiduoti anksčiau laiko.

METIMŲ ĮVAIROVĖ

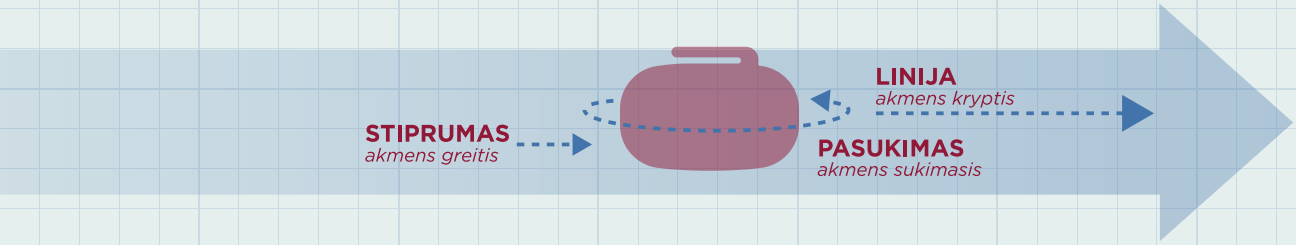
STATYMAI – leidžiami tokiu stiprumu, kad tiesiog pasiektų taikinį (namus).

IŠMUŠIMAI – skirti išmušti kitus akmenis iš „namų".

SAUGAI – akmenys, kurie sustoja priešais namus arba kitus akmenis.

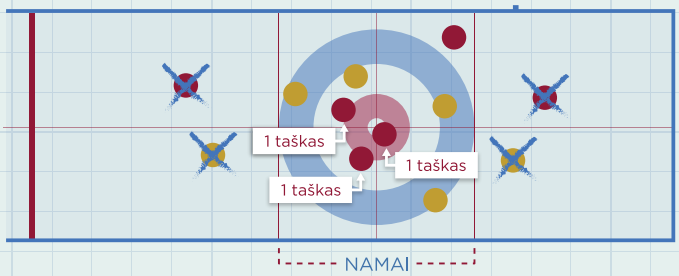
STRATEGIJA

Komanda turinti teisę paskutiniam metimui, turi privalumą (tai dar vadinamą „hammer'iu") ir stengiasi laimėti 2 bei daugiau taškų, arba bando kėlinuką baigti nuliniu rezultatu, kad „hammerį" turėtų ir kitame kėlinuke. Komandos neturinčios „hammerio", stengiasi pavogti tašką.



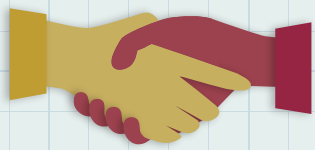
REZULTATAS

Taškai skaičiuojami kiekvieno kėlinio pabaigoje. Komanda, kurios akmuo yra arčiausiai taikinio centro, laimi tašką ir gauna jų papildomai už kiekvieną akmenį, kuris yra arčiau centro nei priešininkų.



KERLINGO TRADICIJOS

RANKŲ PASPAUDIMAS



Varžybos prasideda rankų paspaudimu ir linkėjimu „gero žaidimo". Rankos vėl paspaudžiamos žaidimui pasibaigus.

SPORTIŠKUMAS

„KERLINGO DVASIA" yra svarbi žaidimo dalis. Iš žaidėjų tikimasi, kad jie patys praneš apie savo pažeidimus, netrukdys kitai komandai ir pasveikins priešininkus komandai ir pasveikins priešininkus jiems atlikus gražų metimą.



STATYMAS



Po žaidimo laimėjusi komanda tradiciškai stato pralaimėjusiai komandai gėrimą. Angliškai tai vadinama „Broomstacking" (šluotelių sumetimas į krūvą), nes anksčiau žaidėjai po varžybų sumesdavo savo lazdas kažkur prie laužo ir bendraudavo.

INFORMACIJOS ŠALTINIAI:

https://en.wikipedia.org/wiki/Curling
https://www.curling.lt
https://www.facebook.com/Kerlingas/

Originali iliustracija:
www.Emilyweddledesign.com

NORI SUŽINOTI DAUGIAU ARBA IŠBANDYTI KERLINGĄ?
www.curling.lt

REGISTRUOKIS @KERLINGAS IR ATEIK IŠMĖGINTI!