

SISÄCURLING

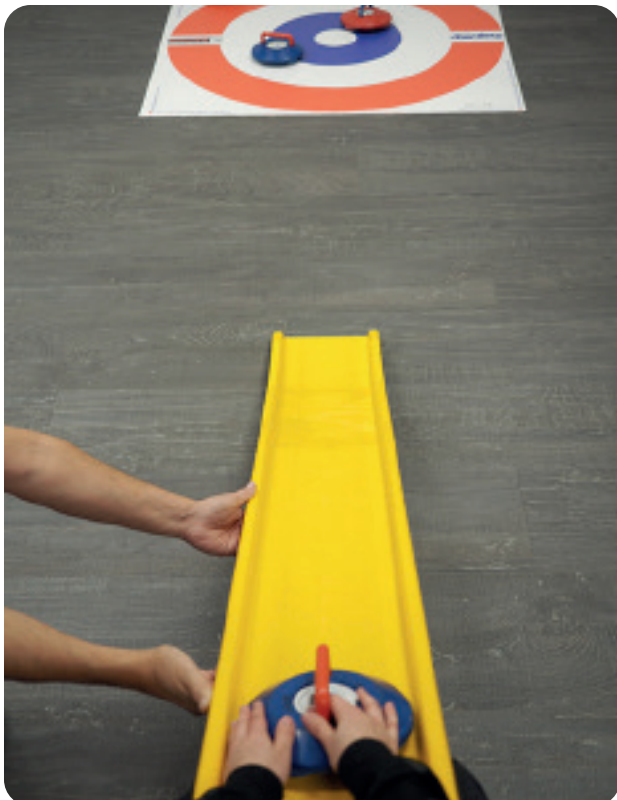
PELIOHJEET: PARALYMPIAKOMITEA JA MALIKE 1/2020



Curling-välineet.



Curling-kiveä voi työntää kädellä tai työntimellä.



Kiven vierittämiseen voi käyttää myös ramppia. Avustaja siirtää ramppia ohjeiden mukaan.

PELIN IDEA JA TAVOITE

Peli-idea on sama kuin jäällä pelattavassa curlingissa: curling-kiviä liikutetaan kohti maalimattoa mahdollisimman lähelle maton keskustaa.

Peli harjoittaa muun muassa suunnan ja etäisyyksien hahmottamista, voiman säätelyä, tarkkuutta ja motoriikkaa. Curlingin säännöt:

www.paralympia.fi/liikunta-ja-urheilu/lajit

VÄLINEET

Ylimmässä kuvassa näkyvät pelivälineet:

- curling-kivet eli neljä sinistä ja neljä punaista, laakeroitua kiveä
- curling-matto ja -työnnin
- sekä vieritysramppi.

Käsien toimintakyvystä riippuen pelaaja voi käyttää vieritysramppia kiven vierittämiseen. Magneettitaulu auttaa näkövammaista pelaajaa hahmottamaan pelitilanteen.

VALMISTELUT JA TURVALLISUUS

Rakenna pelialue tasaiselle ja puhtaalle alustalle, joka on noin 10 metriä pitkä ja 2–3 metriä leveä.

Keskitä curling-matto alueen päähän.

Merkitse heittolinja selkeästi toiseen päähän.

Merkitse 5 metrin päähän heittolinjasta hog-linja.

Se sijoittuu heittolinjan ja maton väliin.

Hog-linja on heittolinjan kanssa samansuuntainen.

Pelikentän kuva on ohjeen lopussa. Jos kivi ei vieritettäessä ylitä hog-linjaa, se poistetaan pelialueelta.

Kaikki pelaajat sijoittuvat heittolinjan taakse. Rajaa pelialue turvallisesti esimerkiksi voimistelupenkeillä.

PELIN KULKU

Peliä voi pelata 2–8 henkilöä, jotka muodostavat kaksi joukkuetta: punaiset ja siniset.

Oma kivi yritetään saada lähemmäksi maton keskustaa kuin vastustajan kivi.

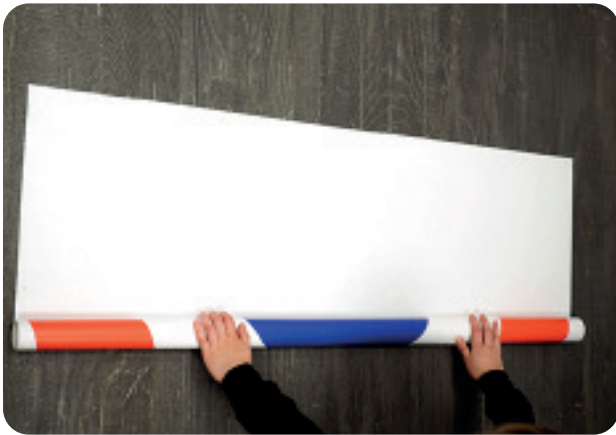
Heittovuoro vaihtuu joukkueiden tai pelaajien välillä jokaisen heitetyn kiven jälkeen.

Kiven on irrottava kädestä/työntökepestä/vieritysrampista ennen heittoviivaa. Mikäli vieritetty kivi ei ylitä hog-linjaa, se poistetaan pelialueelta.

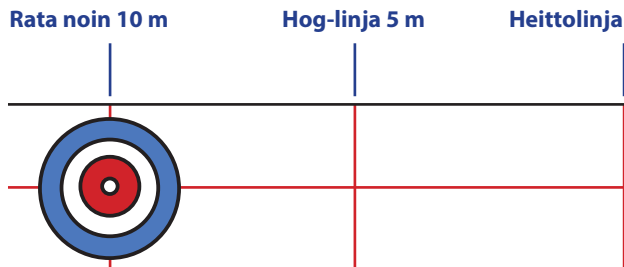
Peliä pelataan kuusi päätä eli erää. Joukkue, jolla on enemmän kiviä lähempänä curling-maton keskustaa, saa pisteen tai pisteitä. Vain toinen joukkue tai pelaaja voi saada pisteitä. Pisteitä saa niistä kivistä,



Kuvassa punaiset voittivat erän 2 – 0.



Pelin jälkeen matto käännetään takaisin rullalle kuvapuoli ulospäin.



VÄLINEIDEN HANKINTA

Tevella Oy www.tevella.fi
 Salsales www.salsales.fi
 Piresma Oy www.piresmanet.fi
 (pöytä- ja asfaltticurling)
 Martinex Oy www.martinex.fi (pöytäcurling)



jotka ovat lähempänä maton keskustaa kuin yksikään vastustajan kivi.

Vastustajan ja oman joukkueen kivien kilkkaaminen on sallittua. Seuraavan pään, eli erän, aloittaa aina edellisen erän voittanut joukkue/pelaaja.

Pelin voittaa se joukkue/pelaaja, joka on saavuttanut korkeimman pistemäärän kuudessa erässä.

Tuloksen ollessa tasan pelataan jatkoerä, jonka aloittaa viimeiseksi pisteen saanut joukkue.

Näin saadaan voittaja selville.

AVUSTAMINEN

Ohjaaja/avustaja avustaa tarvittaessa pelaajaa sijoittumisessa ja rampin paikalleen asettamisessa.

Hän tukee ja suuntaa vieritysrampin pelaajan ohjeiden mukaan ja asettaa kiven ramppiin.

Pelaaja päästää kiven liikkeelle. Avustaja toimii selkään pelikentälle päin eikä osallistu pelin kulkuun. Ohjaaja/avustaja antaa pelaajalle aikaa pelaamiseen ja poistaa pelialueen ulkopuolelle menneet kivet.

Avustaja voi antaa äänimerkin näkövammaiselle pelaajalle tähdättävään kohtaan kepillä koputtaen.

Magneettitaulun avulla avustaja voi auttaa näkövammaista pelaajaa pelitilanteen hahmottamisessa.

Kivien paikat voi myös piirtää selkään taktiillisesti eli tuntoaistia hyväksi käyttäen.

Koholla oleva suuntaviiva ennen heittolinjaa helpottaa heiton suuntaamista. Suuntaviivana toimii esimerkiksi naru teipattuna lattiaan.

Suuntaviivana toimii esimerkiksi naru teipattuna lattiaan.

MUUTA HUOMIOITAVAA

Älä heitä kiveä, vaan liu'uta kivi lattiaa pitkin.

Jos kivi liikkuu epätasaisesti, niin tarkasta, että pohjan metalliosa on kunnolla kiinni muovikupissa.

Ota matto ajoissa pois putkesta ja levitä se lattialle suoristumaan. Älä kiinnitä mattoa lattiaan!

Vierityskourun kulmaa muuttamalla voidaan säädellä kiven vierimisopeutta ja -matkaa.

SOVELTAMINEN

- Kaikki voivat heittää istuen, työntää jalalla, käyttää työntä, ramppia jne.
- Heittoetäisyyttä voidaan pelaajien ja tilanteen mukaan vaihdella.
- Pelialueen voi rajata esimerkiksi kaadetuilla jumppapenkeillä, jolloin kivet pysyvät pelialueella.
- Curling-maton voit tehdä maalaamalla vahakankaaseen kehäalueet.
- Työntimenä toimii lattiaharja tai varrellinen lattia- tai ikkunalasta.
- Curling-kivinä toimivat sisällä myös pikkuautot. Niillä voit pelata lattialla tai pöydällä.
- Talvella radan voit tehdä jäälle värjäämällä maalialueen mehulla tai vesivärillä. Kivinä toimivat pienet mehukanisterit tai vanhat kahvipannut.