

**Утверждено приказом
Минспорта России
от 28 марта 2016 г. № 340**

ПРАВИЛА ВИДА СПОРТА «кёрлинг»

1. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

Вид спорта «кёрлинг» (далее – кёрлинг) – это спортивная игра на льду, в которой две команды поочередно выполняют броски спортивных снарядов (камней для кёрлинга) в направлении мишени. Команда набирает одно очко за каждый из её камней, расположенный в мишени или касающийся её, который находится ближе к центру, чем любой из камней команды соперника.

Соревнования по кёрлингу проводятся в соответствии с Правилами вида спорта «кёрлинг», утверждёнными Исполкомом общероссийской общественной организации «Федерация кёрлинга России», аккредитованной по виду спорта «кёрлинг» (далее – Федерация), положениями (регламентами) о соревнованиях и иными распорядительными документами органов исполнительной власти субъектов Российской Федерации в области физической культуры и спорта Российской Федерации, и региональных спортивных федераций по кёрлингу (далее – РСФ).

Правила вида спорта «кёрлинг» являются общими для всех официальных соревнований, проводимых на территории Российской Федерации под эгидой Федерации. При внесении каких-либо изменений об этом сообщается во время собрания представителей команд.

Курение, включая курение электронных сигарет, в пределах зоны проведения соревнований запрещено.

Для соревнований, проводимых Федерацией, золотые медали присуждаются команде, занявшей первое место, серебряные медали – второе место и бронзовые медали – третье место. Игроки получают медали и приглашаются на подиум при условии, что они присутствуют на соревновании и исполняют свои обязанности.

2. ДУХ КЁРЛИНГА

Кёрлинг – это игра традиций и мастерства. Восхищает не только хорошо выполненный бросок, но и то, как соблюдаемые веками традиции кёрлинга воплощаются в истинном духе игры. Игроки в кёрлинге соревнуются, чтобы

победить, а не для того, чтобы унижить своих соперников. Истинный игрок никогда не станет отвлекать соперника или мешать ему во время игры и предпочтёт скорее проиграть, чем выиграть нечестно.

Игроки в кёрлинг никогда умышленно не нарушают правила игры и почтительно относятся к любой из её традиций. Если игрок по неосторожности нарушил правила, то он должен первым сообщить об этом.

В то время как главной целью кёрлинга является выявление мастерства игроков, дух кёрлинга требует честной игры, добрых чувств и благородного поведения.

Дух кёрлинга должен оказывать влияние как на понимание и исполнение правил игры, так и на поведение всех участников на льду и за его пределами.

3. СПОРТИВНЫЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Соревнования по кёрлингу проводятся в следующих спортивных дисциплинах в соответствии с Всероссийским реестром видов спорта:

- 1) Кёрлинг
- 2) Кёрлинг – микст
- 3) Кёрлинг – дабл микст

4. ВОЗРАСТНЫЕ ГРУППЫ УЧАСТНИКОВ СОРЕВНОВАНИЙ. ДОПУСК К СОРЕВНОВАНИЯМ

На всех соревнованиях спортсмены должны выступать в возрастных группах с учётом условий допуска к соревнованиям, изложенных в положении (регламенте) в соответствии с нижеперечисленными требованиями:

а) На соревнования для мужчин и женщин могут допускаться спортсмены старше 14 лет;

б) На соревнования юниоров и юниорок, юношей и девушек могут допускаться спортсмены ближайшей возрастной группы.

в) возрастные группы:

- мужчины и женщины 22 года и старше;
- юниоры и юниорки до 22 лет;
- юноши и девушки до 19 лет;
- мальчики и девочки с 10 лет.

5. ВИДЫ СОРЕВНОВАНИЙ

5.1. Всероссийские спортивные соревнования:

5.1.1. Чемпионат России (мужчины, женщины, микст, дабл микст) – проводится каждый спортивный сезон;

- 5.1.2. Кубок России (мужчины, женщины, микст, дабл микст) – проводится каждый спортивный сезон;
- 5.1.3. Первенство России (юниоры, юниорки, юноши, девушки) – проводится каждый спортивный сезон;
- 5.1.4. Спартакиада – проводится по назначению;
- 5.1.5. Всероссийские соревнования – проводятся по назначению;
- 5.1.6. Соревнования федеральных округов (региональные спортивные соревнования краёв, областей, городов, районов, соревнования спортивных школ и клубов) – проводятся по назначению.

6. ОРГАНИЗАЦИЯ СОРЕВНОВАНИЙ

Проведение соревнований по кёрлингу осуществляется на ледовых площадках, удовлетворяющих требованиям настоящих правил. Регламент проведения соревнований предусматривает:

- создание нескольких игровых площадок на одном ледовом поле (количество определяется регламентом соревнований и размерами ледового поля);
- одновременное проведение нескольких матчей на игровых площадках одного ледового поля;
- проведение до пяти туров за один игровой день;
- участие одной команды в одном и более матчах за один игровой день.

Организация соревнований предусматривает последовательное проведение игровых туров. Под игровым туром понимается одновременное проведение нескольких матчей на игровых площадках одного ледового поля.

Обязательными требованиями регламента проведения игровых туров на соревнованиях являются следующие:

- подготовка ледовой поверхности игровой площадки к проведению матча;
- одновременное начало и завершение разминки на всех игровых площадках (командами, проводящими разминку первыми, и командами, проводящими разминку вторыми);
- одновременное выполнение тестовых постановочных бросков командами по завершению каждой из разминок;
- одновременное начало всех матчей тура;
- заполнение и ведение протокола матча.

6.1. ЗАЯВКИ

Предварительные именные заявки на участие в официальных спортивных соревнованиях по кёрлингу направляются в Главную судейскую коллегия (далее – ГСК) соревнований не позднее 30 дней до начала соревнований.

Требования к оформлению заявки должны быть указаны в соответствующем разделе Положения о проведении всероссийских и межрегиональных спортивных соревнований по кёрлингу на текущий год или Положения о соревнованиях субъекта Российской Федерации или муниципального образования.

6.2. ВЫЗОВЫ

Официальные вызовы на соревнования рассылаются участникам соревнований в электронном виде (сканированные копии) по окончании приёма заявок и определения состава участников соревнования, но не позднее пяти календарных дней до начала соревнования. Представителям команд при подаче заявок на соревнования необходимо указать контактный адрес электронной почты для получения вызова.

6.3. ЖЕРЕБЬЁВКА

Регламент проведения жеребьевки определяется решением Судейской коллегии.

Жеребьёвка дорожек, цвета ручек камней и очередности проведения разминки перед играми стадии плей-офф проводится по окончании игр кругового турнира в соответствии с положениями настоящих правил. В жеребьёвке должны принимать участие представители каждой из команд. При определении игровых дорожек необходимо по возможности исключать проведение матчей на тех дорожках, на которых одна из команд проводила свой последний матч кругового турнира.

6.4. ПРОТОКОЛ МАТЧА

Перед началом матча в протоколе указывается:

- информация о соревнованиях: название соревнований, дата и место проведения соревнований;
- информация о командах, участвующих в матчах: название команд и регион, который они представляют;
- информация о составе каждой из команд: фамилии и имена спортсменов, стартовый состав команды с указанием игрового номера (т.е. очередности

выполнения бросков в процессе матча), позиции скипа и вице-скипа, запасной игрок, тренеры команды;

- результаты тестовых постановочных бросков игроков и общий результат тестовых постановочных бросков команды;
- команда, имеющая право на розыгрыш последнего камня в первом энде матча.

В процессе проведения матча в протоколе фиксируются:

- фактическое время начала матча;
- количество очков, набранных каждой командой в каждом энде;
- замены игроков с указанием номера энда, в котором произведена замена, изменения в очередности выполнения бросков, а также изменение позиций скипа и вице-скипа;
- предоставление командам тайм-аутов с указанием номера энда, в котором тайм-аут был предоставлен;
- дисциплинарные наказания, вынесенные судьёй по отношению к игрокам, тренерам и командам, а также предупреждения и замечания игрокам или тренерам команд-участников.

По окончании матча в протоколе фиксируются:

- время окончания матча;
- участие каждого из игроков в матче (номера эндов, в которых выступал игрок);
- итоговый счёт матча;
- команда, выигравшая матч;
- подписи скипов команд;
- подпись старшего судьи тура или матча.

6.5. ПОДАЧА ПРОТЕСТА

Официальный представитель команды (либо, при отсутствии такового, тренер команды, указанный в заявке команды) имеет право подать письменный протест в связи с нарушением положения (регламента) соревнования или правил его проведения. При подаче протеста необходимо соблюдать следующие Правила:

- Если протест связан с незаконным участием спортсмена, то он должен быть подан в письменном виде в ГСК соревнований до начала соревнований.
- Протесты по вопросам нарушения правил или положения (регламента) соревнований могут быть поданы в письменном виде в ГСК соревнований не позднее 30 минут с момента окончания матча.

- Протесты по вопросу некорректного подсчёта очков при подведении итогов соревнования могут быть поданы в письменном виде в ГСК соревнований не позднее 24 часов с момента окончания соревнований.
- Протесты на результаты матчей не принимаются.

Решение по протесту принимается ГСК соревнований, которая должна в письменном виде ответить на любой протест.

Если протест подан после разрешённого времени или он не относится к правилам, регламентам, положениям, то ГСК должна письменно отказать в таком протесте.

6.6. АПЕЛЛЯЦИЯ

В случае несогласия с решением ГСК соревнований, представитель команды может подать апелляцию в дисциплинарную комиссию ФКР. Апелляция подаётся в течение 10 дней после окончания соревнований.

Дисциплинарная комиссия ФКР, получив доклады ГСК соревнований, обязана рассмотреть обстоятельства по существу вопроса и принять решение в соответствии с положением о дисциплинарной комиссии.

7. СУДЬИ И ИХ ОБЯЗАННОСТИ

7.1. ОБЩИЕ ПРАВА СУДЕЙ

- 7.1.1. Судья разрешает любые споры между командами, независимо от того, прописаны они правилами или нет.
- 7.1.2. Судья может вмешаться в любой момент во время соревнований и дать указания по размещению камней на площадке, поведению игроков и соблюдению правил.
- 7.1.3. Главный судья может вмешаться в любой момент игры и дать такие указания, относящиеся к проведению игры, которые он считает правильными.
- 7.1.4. Судья может задержать игру по какой-либо причине и определить время задержки.
- 7.1.5. Любые вопросы, касающиеся правил, решаются судьями. В случае подачи протеста на решение судьи, окончательное решение принимает главный судья.
- 7.1.6. Главный судья может отстранить от участия в матче игрока, тренера или официального представителя команды за неприемлемое поведение или нецензурные выражения. Человек, устранившийся от участия в матче,

должен покинуть зону проведения соревнований и не может принимать какое-либо дальнейшее участие в данном матче. Если игрок отстранен от участия в матче, использование вместо него запасного игрока не допускается.

7.1.7. Главный судья может порекомендовать уполномоченным официальным лицам дисквалифицировать или временно отстранить любого игрока, тренера или официального представителя команды от текущего или будущего соревнования.

7.2. СОСТАВ СУДЕЙСКОЙ КОЛЛЕГИИ

В состав судейской коллегии соревнования входят:

- главный судья соревнований;
- заместитель главного судьи соревнований;
- главный секретарь соревнований;
- заместитель главного секретаря соревнований;
- бригада судей, обеспечивающих проведение отдельных игровых туров соревнования, среди которых:
 - старший судья тура;
 - старший судья матча
 - судья матча;
 - старший судья-хронометрист;
 - судья-хронометрист;
 - старший судья-статистик;
 - судья-статистик.

7.3. НАЗНАЧЕНИЕ СУДЕЙ

ГСК всероссийских соревнований в составе: главный судья соревнований, заместитель главного судьи соревнований, главный секретарь соревнований, заместитель главного секретаря соревнований назначается судейской коллегией Федерации. ГСК региональных соревнований назначается соответствующей региональной федерацией по кёрлингу.

Судейские бригады назначаются главным судьей соревнований.

При назначении судейских бригад необходимо руководствоваться следующими правилами:

- Количество старших судей тура и судей матча зависит от количества игровых туров в день и количества игровых дорожек. Рекомендуется назначать одного

старшего судью тура и по одному судье матча на каждую игровую дорожку на каждый игровой тур.

- Количество старших судей-хронометристов и судей-хронометристов зависит от количества игровых туров в день и количества игровых дорожек. Рекомендуется назначать одного старшего судью-хронометриста и по одному судье-хронометристу на каждую игровую дорожку на каждый игровой тур.
- Количество старших судей-статистиков и судей-статистиков зависит от количества игровых туров в день и количества игровых дорожек. Рекомендуется назначать одного старшего судью-статистика и по одному судье-статистику на каждую игровую дорожку на каждый игровой тур. В зависимости от уровня проводимых соревнований количество судей-статистиков может быть увеличено до двух на каждую игровую дорожку, в этом случае один судья оценивает эффективность игровых действий, а другой вводит данные в систему.

7.4. СУДЕЙСКАЯ КОЛЛЕГИЯ. ФУНКЦИОНАЛЬНЫЕ ОБЯЗАННОСТИ СУДЕЙ

7.4.1. ГЛАВНЫЙ СУДЬЯ СОРЕВНОВАНИЙ

Функциями главного судьи соревнований являются:

- осуществление общего руководства проведением соревнований, контроль за соблюдением правил и регламента соревнований;
- руководство деятельностью ГСК, комиссии по допуску, принятие решений по протестам команд;
- осуществление допуска спортсменов к участию в соревнованиях на основании представленной заявки;
- проведение собрания представителей команд;
- проведение жеребьёвки участников;
- назначение судейских бригад для проведения игровых туров, осуществление руководства их деятельностью, оценка работы судей по окончании соревнований;
- вынесение окончательного решения в случае обжалования решения старшего судьи тура;
- принятие решения об отстранении игрока от дальнейшего участия в матче;
- предоставление отчёта о проведённых соревнованиях;
- оценка работы судей соревнования.

7.4.2. ЗАМЕСТИТЕЛЬ ГЛАВНОГО СУДЬИ СОРЕВНОВАНИЙ

Функциями заместителя главного судьи соревнований являются:

- выполнение функциональных обязанностей главного судьи в его отсутствие.

7.4.3. ГЛАВНЫЙ СЕКРЕТАРЬ СОРЕВНОВАНИЙ

Функциями главного секретаря соревнований являются:

- подготовка и ведение технической документации соревнований;
- подготовка расписания и регламента соревнований для утверждения главным судьёй;
- руководство работой секретариата;
- осуществление информационного обеспечения хода проведения соревнований;
- подведение итогов соревнования (составление итогового протокола).

7.4.4. ЗАМЕСТИТЕЛЬ ГЛАВНОГО СЕКРЕТАРЯ СОРЕВНОВАНИЙ

Функциями заместителя главного секретаря соревнований являются:

- выполнение функциональных обязанностей главного секретаря в его отсутствие.

7.4.5. СТАРШИЙ СУДЬЯ ТУРА

Функциями старшего судьи тура/матча являются:

- контроль готовности игровой площадки к проведению тура;
- контроль за подготовкой судейского оборудования к проведению матча;
- проведение предматчевой разминки команд, включая проведение командами тестовых постановочных бросков;
- представление команд, участвующих в матчах текущего игрового тура, объявление о начале игрового тура;
- проведение измерений результатов тестовых постановочных бросков;
- контроль соблюдения правил игры и регламента проведения соревнований;
- контроль соблюдения правил поведения участниками игрового тура (спортсменами, тренерами, представителями команд), вынесение предупреждений;
- руководство деятельностью судейской бригады во время игрового тура;
- контроль проведения командных и технических тайм-аутов;
- контроль проведения замен игроков во время матча;
- проведение измерений положения камней в доме по просьбе команд;
- контроль пересечения игроками хог-лайн в процессе матча;
- принимает решения в спорных игровых ситуациях, а также при возникновении непредвиденных ситуаций в процессе матча;

- контроль за длительностью выполнения игровых действий спортсменами (при отсутствии системы хронометража);
- контроль финального оформления протокола матча, подпись протоколов матчей по окончании игрового тура.

При невозможности старшим судьёй тура решить возникшие разногласия между командами, окончательное решение принимает главный судья соревнований или его заместитель.

7.4.6. СТАРШИЙ СУДЬЯ МАТЧА

Функциями старшего судьи матча являются:

- проведение измерений результатов тестовых постановочных бросков;
- контроль соблюдения правил игры и регламента проведения соревнований;
- контроль соблюдения правил поведения участниками игрового тура (спортсменами, тренерами, представителями команд), вынесение предупреждений;
- контроль проведения командных и технических тайм-аутов;
- контроль проведения замен игроков во время матча;
- проведение измерений положения камней в доме по просьбе команд;
- принимает решения в спорных игровых ситуациях, а также при возникновении непредвиденных ситуаций в процессе матча;
- контроль за длительностью выполнения игровых действий спортсменами (при отсутствии системы хронометража);
- контроль оформления протокола матча, подпись протоколов матчей по окончании матча.
- контроль пересечения игроками хог-лайн в процессе матча.

7.4.7. СУДЬЯ МАТЧА

Функциями судьи матча являются:

- оказание помощи старшему судье тура/матча по всем вопросам проведения матча;
- контроль за соблюдением игроками правил игры, в том числе контроль за расположением игроков на игровой площадке, последовательностью выполнения бросков, соблюдением правил при свипинге;
- контроль за положением камней в игровой зоне площадки, в том числе за вышедшими из игры камнями после выполнения броска;
- утверждение счёта энда с игроками команд;
- фиксация очков, набранных командой в энде, и текущего счёта на табло;

- контроль пересечения игроками хог-лайн в процессе матча.

7.4.8. СТАРШИЙ СУДЬЯ-ХРОНОМЕТРИСТ

Функциями старшего судьи-хронометриста являются:

- контроль работы судей-хронометристов, разрешение возникающих проблем;
- информирование главного судьи соревнований и старшего судьи тура/матча о возможной нехватке времени у какой-либо из команд на площадке;
- контроль заполнения соответствующих судейских протоколов.

7.4.9. СУДЬЯ-ХРОНОМЕТРИСТ

Функциями судьи-хронометриста являются:

- ведение отсчёта времени на обдумывание каждой из команд;
- ведение отсчёта времени перерывов;
- ведение отсчёта времени тайм-аутов;
- заполнение соответствующего судейского протокола.

7.4.10. СТАРШИЙ СУДЬЯ-СТАТИСТИК

Функциями старшего судьи-статистика являются:

- контроль работы судей-статистиков;
- разрешение проблем, возникающих в процессе работы;
- предоставление статистической информации для ГСК соревнований.

7.4.11. СУДЬЯ-СТАТИСТИК

Функциями судьи-статистика являются:

- фиксирование в специализированном программном обеспечении расположения камней после выполнения каждого броска;
- оценка эффективности выполнения каждого броска и ввод данных в систему.

7.5. СОСТАВ ВСПОМОГАТЕЛЬНОГО ПЕРСОНАЛА

7.5.1. СПЕЦИАЛИСТЫ ПО ПОДГОТОВКЕ ЛЬДА

Функцией специалистов по подготовке льда (айсмейкеров) является подготовка ледовой поверхности игровой площадки к проведению соревнований, подготовку льда перед началом матча и контроль за состоянием льда в ходе проведения матчей, в том числе:

- нанесение разметки на поверхность игровой площадки;
- послойная многоступенчатая заливка льда из шланга для создания ровной поверхности;
- установка колодок для отталкивания;

- выравнивание ледовой поверхности игровой площадки при помощи специальной машины для резки льда;
- нанесение на поверхность игровой площадки «пebbла», ледовых бугорков (*pebble*), путём разбрызгивания воды над её поверхностью перед началом матча;
- подрезка вершук «пebbла» для создания оптимальных скоростных характеристик льда;
- чистка поверхности игровой площадки;
- контроль за показателями, влияющими на качество льда (температурой льда, температурой воздуха над поверхностью льда, влажностью) и принятие мер при неблагоприятном изменении данных показателей;
- устранение возникающих дефектов на ледовой поверхности игровой площадки по ходу проведения матча;
- уход за камнями для игры в кёрлинг; расстановка камней перед началом каждого игрового тура.

7.5.2. СПЕЦИАЛИСТЫ ПО ОБЕСПЕЧЕНИЮ ТРАНСЛЯЦИИ

Функцией специалистов по обеспечению трансляции является подготовка необходимого оборудования для трансляции перед началом матча и обеспечение его бесперебойной работы в ходе проведения матча.

8. ПРАВИЛА ИГРЫ

8.1. ИГРОВАЯ ПЛОЩАДКА

8.1.1. Игровая площадка имеет ледовую поверхность. Длина площадки составляет 45,720 метра (150 футов). Максимальная ширина площадки между внутренними краями боковых линий составляет 5,000 метров (16 футов 5 дюймов). Эта область ограничена начерченными линиями или специальными разделителями, размещёнными по её периметру. Если размер существующего спортивного объекта не позволяет использовать эти размеры, то длина может быть уменьшена до минимального размера в 44,501 метра (146 футов), а ширина до 4,420 метра (14 футов 6 дюймов).

8.1.2. На обеих сторонах площадки между боковыми линиями проведены чёткие, хорошо видимые параллельные линии на льду:

- (1) Ти-лайн (*tee line*), или линия центра дома, максимальной шириной 1,27 см (1/2 дюйма), которая расположена таким образом, чтобы её центр находился на расстоянии 17,375 метра (57 футов) от середины площадки.
- (2) Бэк-лайн (*back line*), или задняя линия, максимальной шириной 1,27 см (1/2 дюйма), которая расположена таким образом, чтобы её наружный край находился на расстоянии 1,829 метра (6 футов) от центра ти-лайн.
- (3) Хог-лайн (*hog line*), или зачётная линия, шириной 10,16 см (4 дюйма), которая расположена таким образом, чтобы расстояние между её внутренним краем и центром ти-лайн составляло 6,401 метра (21 фут).
- (4) Центральная линия (*center line*), максимальной шириной 1,27 см (1/2 дюйма), которая соединяет центры ти-лайн и продолжается на 3,658 метра (12 футов) за центрами каждой из ти-лайн.
- (5) Линия колодок (*hack line*), длиной 0,457 метра (1 фут 6 дюймов) и максимальной шириной 1,27 см (1/2 дюйма), которая наносится параллельно ти-лайн, на каждом из концов центральной линии.
- (6) Контрольная линия (*courtesy line*), длиной 15,24 см (6 дюймов) и максимальной шириной 1,27 см (1/2 дюйма), которая наносится на расстоянии 1,219 метра (4 фута) кнаружи от хог-лайн и параллельно им, на каждой стороне площадки.

8.1.3. Центр дома, или ти (*tee*) располагается на пересечении каждой из ти-лайн с центральной линией. С центром в этой точке на каждой стороне площадки наносятся четыре концентрических окружности с радиусами по внешнему краю

1,829 метра (6 футов), 1,219 метра (4 фута), 0,610 метра (2 фута) и минимальным радиусом внутреннего круга 15,24 см (6 дюймов).

8.1.4. На каждой линии колодок на противоположных сторонах от центральной линии устанавливаются две колодки. Расстояние от центральной линии до внутреннего края каждой колодки составляет 7,62 см (3 дюйма). Ширина каждой колодки не должна превышать 15,24 см (6 дюймов). Колодка крепится к подходящему материалу, и внутренний край этого материала располагается по внутреннему краю линии колодок таким образом, чтобы колодка не выдвигалась за линию колодок более чем на 20,32 см (8 дюймов). Если колодка утапливается в лёд, то глубина погружения не должна превышать 3,81 см (1,5 дюйма).

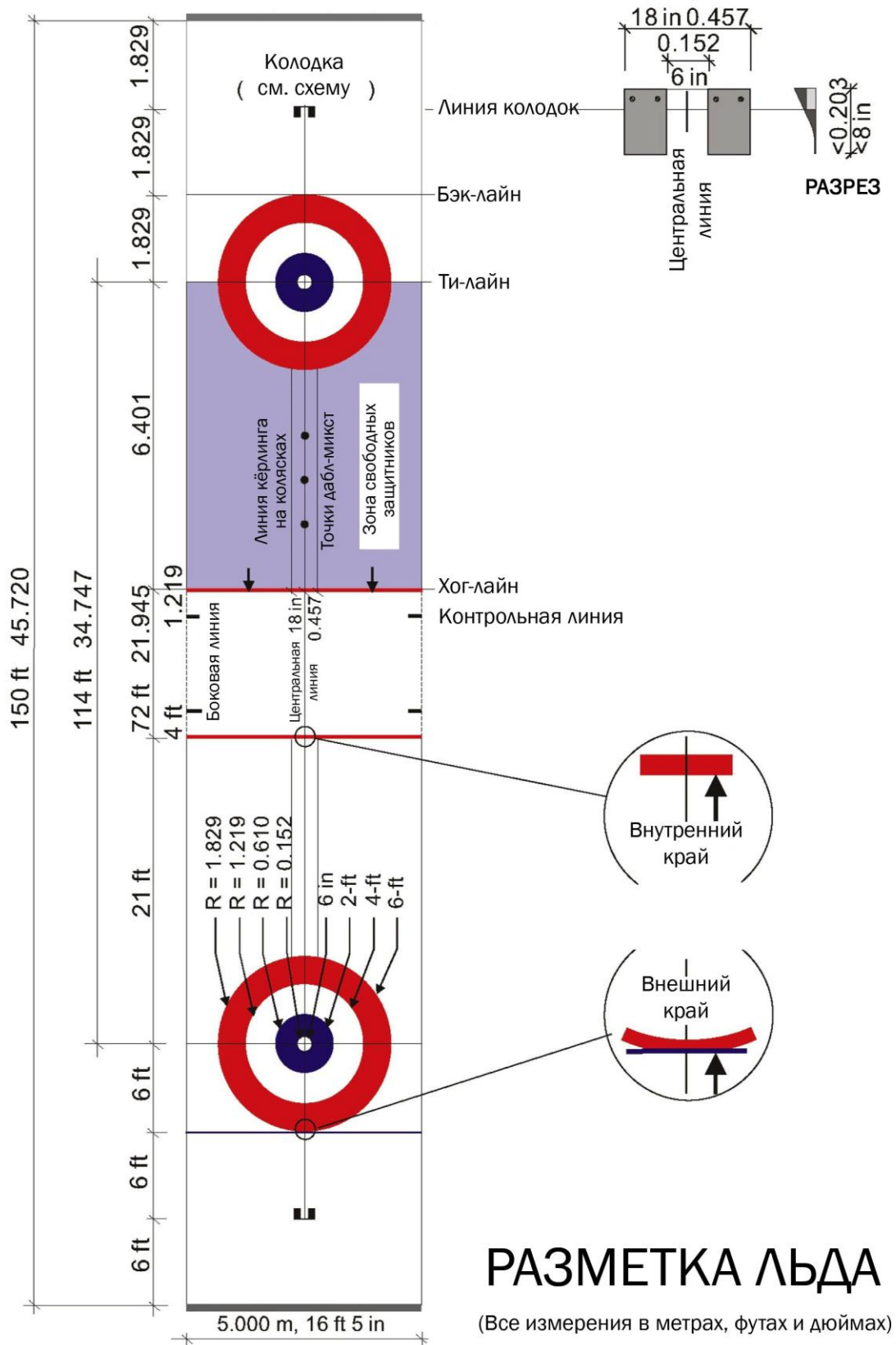


Схема 1. Разметка льда

8.2. КАМНИ ДЛЯ КЁРЛИНГА

8.2.1. Камень для игры в кёрлинг имеет округлую форму, при этом длина окружности камня не должна превышать 91,44 см (36 дюймов), а высота камня должна составлять не менее 11,43 см (4,5 дюйма). Масса камня, включая ручку и винт, не должна превышать 19,96 кг (44 фунта) и должна быть не менее 17,24 кг (38 фунтов).

8.2.2. Каждая команда использует комплект из 8 камней, имеющих ручки одинакового цвета и хорошо видимую индивидуальную маркировку. Если в результате повреждения камень становится непригодным для игры, то используется запасной камень. Если запасного камня нет, то в игру возвращаются ранее вышедшие из неё камни.

8.2.3. Если камень в процессе игры раскалывается, то команды определяют место установки камня/камней, следуя «Духу кёрлинга». Если соглашение не может быть достигнуто, то энд переигрывается.

8.2.4. Если камень переворачивается во время движения или останавливается на боку или ручке, то он немедленно удаляется из игры.

8.2.5. Если во время выполнения броска ручка полностью отделяется от камня, то игрок, выполняющий бросок, имеет возможность либо продолжить игру, либо выполнить бросок повторно, после возвращения всех сдвинутых камней на их прежние позиции.

8.2.6. Камень, который полностью не пересекает внутренний край хог-лайн в игровой зоне площадки, немедленно удаляется из игры, кроме случаев столкновения с другим камнем: тогда он остается в игре.

8.2.7. Камень, который полностью пересёк внешний край бэк-лайн в игровой зоне площадки, немедленно удаляется из игры.

8.2.8. Камень, который касается разделителя игровых дорожек или боковой линии, немедленно удаляется из игры, а также предотвращается его попадание на соседние площадки.

8.2.9. Расположение камней относительно центра дома определяется только визуально, до тех пор, пока не будет завершён бросок последнего камня в энде. Исключение составляют случаи, когда нужно определить находится ли камень в игре, или до выполнения второго, третьего или четвёртого броска в энде, чтобы определить находится ли камень в зоне свободных защитников.

8.2.10. Команды не должны вносить изменения в конструкцию камня и помещать или надевать на камни какие-либо предметы.

8.3. КОМАНДЫ

8.3.1. Команда состоит из 4 игроков. Каждый игрок выполняет по два броска в каждом энде в определённой последовательности, чередуясь с соперником.

8.3.2. До начала игры команда устанавливает очередность выполнения бросков и позиции скипа и вице-скипа и сохраняет их на протяжении всего матча за исключением случая, описываемого в пункте (8.3.4) (2). Команде, которая преднамеренно изменяет очередность выполнения бросков во время игры, будет засчитано поражение, если только это не было сделано во время проведения замены игроков.

8.3.3. Если один из игроков отсутствует к моменту начала игры, команда может:

(1) Начать игру в составе трёх игроков, при этом первые два игрока будут выполнять по три броска каждый, а третий игрок – два броска. В этом случае отсутствующий игрок может войти в игру в начале любого энда в соответствии с заявленными перед началом игры очередностью бросков и позициями скипа и вице-скипа; или

(2) Начать игру с заявленным запасным игроком.

8.3.4. Если игрок не в состоянии продолжить игру, команда может:

(1) Продолжить игру в составе трёх человек. В этом случае, выбывший игрок может вернуться в игру в любое время, при условии, что в текущем энде выполнены оба предназначавшихся ему броска. Игрок может покинуть игру и вернуться в неё только один раз за матч; или

(2) Провести замену игрока в начале следующего энда. В этом случае очередность выполнения бросков и позиции скипа и вице-скипа могут быть изменены (пересмотренная очередность выполнения бросков сохраняется до конца игры), а заменённый игрок не имеет права вернуться в игру.

8.3.5. Команда не может вести игру в составе менее трёх человек. Каждый игрок должен выполнить все свои броски в каждом энде.

8.3.6. В соревнованиях, где разрешены запасные игроки, может быть заявлен и использован только один запасной игрок. В случае нарушения этого правила команде засчитывается техническое поражение.

8.3.7. Если игрок выполняет бросок своего первого камня в энде и не в состоянии выполнить бросок своего второго камня, используется следующий порядок выполнения бросков до конца энда:

- (1) Если первый игрок не в состоянии выполнить свой второй бросок, его выполняет второй игрок.
- (2) Если второй игрок не в состоянии выполнить свой второй бросок, его выполняет первый игрок.
- (3) Если третий игрок не в состоянии выполнить свой второй бросок, его выполняет второй игрок.
- (4) Если четвертый игрок не в состоянии выполнить свой второй бросок, его выполняет третий игрок.

8.3.8. Если игрок, чья очередь выполнять броски, не в состоянии выполнить оба броска, используется следующий порядок выполнения бросков до конца энда:

- (1) Если первый игрок не в состоянии выполнить свои броски, второй игрок выполняет три броска, третий игрок выполняет три броска, затем четвёртый игрок выполняет оставшиеся два броска.
- (2) Если второй игрок не в состоянии выполнить свои броски, первый игрок выполняет три броска, третий игрок выполняет три броска, затем четвёртый игрок выполняет оставшиеся два броска.
- (3) Если третий игрок не в состоянии выполнить свои броски, первый игрок выполняет его первый бросок, второй игрок выполняет его второй бросок, затем четвёртый игрок выполняет оставшиеся два броска.
- (4) Если четвёртый игрок не в состоянии выполнить свои броски, второй игрок выполняет его первый бросок, а третий игрок выполняет его второй бросок.

8.4. ПОЛОЖЕНИЕ ИГРОКОВ НА ПЛОЩАДКЕ

8.4.1. Игроки команды, не выполняющей бросок:

- (1) В процессе выполнения броска игроки стоят неподвижно вдоль боковых линий площадки между контрольными линиями. Исключение составляют следующие случаи:
 - Скип и/или вице-скип могут неподвижно стоять за бэк-лайн игровой зоны площадки, не мешая при этом скипу или вице-скипу команды, выполняющей бросок.
 - Игрок, который готовится выполнить следующий бросок, может неподвижно стоять сбоку площадки за колодками в зоне выполнения

бросков.

- (2) Игроки команды, не выполняющей бросок, не могут совершать движения и занимать положения, которые могут помешать, отвлечь или напугать игрока, выполняющего бросок. Если были совершены подобные действия или какая-либо внешняя сила помешала игроку выполнить бросок, он имеет возможность либо продолжить игру, либо выполнить бросок повторно, после возвращения всех смещённых камней на их прежние позиции.

8.4.2. Игроки команды, выполняющей бросок:

- (1) В доме находится скип или вице-скип, когда подошла очередь скипа выполнять бросок, или если скипа нет на площадке.
- (2) Во время непосредственного выполнения броска командой игрок, находящийся в доме, не должен выходить за хог-лайн, причём хотя бы одна нога/колесо коляски должна находиться на льду игровой зоны площадки.
- (3) Игроки, которые не находятся в доме и не выполняют бросок, занимают позиции свиперов.
- (4) Любое неправильное положение игроков повлечёт удаление выпущенного камня из игры с последующим восстановлением прежних позиций всех смещённых камней командой, не нарушавшей правило.

8.5. ВЫПОЛНЕНИЕ БРОСКА

8.5.1. Если очерёдность не определена заранее или не решена посредством выполнения тестовых постановочных бросков, команда, выполняющая первый бросок в первом энде, определяется при помощи жребия. Данная очерёдность сохраняется до тех пор, пока одна из команд не выиграет энд, после чего команда, выигравшая энд, выполняет первый бросок в следующем энде.

8.5.2. Если другое не определено заранее, команда, выполняющая первый бросок в первом энде, выбирает цвет камней на игру.

8.5.3. Игрок, выполняющий бросок правой рукой, выполняет его с колодки, расположенной слева от центральной линии. Игрок, выполняющий бросок левой рукой, выполняет его с колодки, расположенной справа от центральной линии. В случае выполнения броска с неправильной колодки, камень удаляется из игры, а все смещённые камни возвращаются на их прежние позиции командой, не нарушавшей правило.

8.5.4. Камень должен быть полностью выпущен из руки до хог-лайн в зоне выполнения броска. Если игрок не выпустил камень до хог-лайн, то камень немедленно удаляется из игры командой, выполняющей бросок.

8.5.5. Если камень, не выпущенный до хог-лайн, не был немедленно удалён из игры и сдвинул другие камни на площадке, этот камень удаляется из игры командой, выполняющей бросок, а все сдвинутые камни возвращаются на их прежние позиции командой, не нарушавшей правило.

8.5.6. Бросок считается выполненным, если камень коснулся ти-лайн в зоне выполнения бросков. Камень, не коснувшийся соответствующей линии, может быть возвращён игроку для повторного выполнения броска.

8.5.7. Все игроки должны быть готовы выполнить броски, когда подходит их очередь. Чрезмерное затягивание игры не допускается.

8.5.8. Если игрок выполнил бросок камнем, принадлежащим другой команде, то после его остановки этот камень заменяется камнем, принадлежащим команде, выполнявшей бросок.

8.5.9. Если игрок выполняет бросок вне очереди, энд продолжается без учёта данной ошибки. Игрок, который пропустил свой бросок, выполняет последний бросок своей команды в этом энде. Если нельзя определить какой из игроков пропустил очередь, то последний бросок команды в этом энде выполняет игрок, выполнявший первый бросок в энде.

8.5.10. Если игрок случайно выполнил больше двух бросков в одном энде, энд продолжается без учёта данной ошибки, а количество бросков у последнего игрока команды, нарушившей правило, соответственно уменьшается.

8.5.11. Если команда выполнила два броска подряд в одном и том же энде:

(1) Второй камень удаляется из игры, а все смещённые камни возвращаются на их прежние позиции командой, не нарушавшей правило. Игрок, нарушивший правило, выполняет последний бросок своей команды в этом энде.

(2) Если ошибка не была обнаружена до выполнения следующего броска, энд переигрывается.

8.6. ЗОНА СВОБОДНЫХ ЗАЩИТНИКОВ

8.6.1. Камень, остановившийся между ти-лайн и хог-лайн в игровой зоне площадки, не включающей дом, считается находящимся в зоне, обозначенной как зона свободных защитников (Free Guard Zone). Находящимся в зоне свободных

защитников считается также камень, который оказался до или на хог-лайн после соударения с другим камнем, находящимся в зоне свободных защитников.

8.6.2. Если до выполнения пятого броска в энде, выпущенный камень напрямую или опосредованно выбивает за пределы площадки камень соперника, находящийся в зоне свободных защитников, выпущенный камень удаляется из игры, а все смещённые камни возвращаются на их прежние позиции командой, не нарушавшей правило.

8.7. СВИПИНГ

8.7.1. Движение щёткой при свипинге происходит из стороны в сторону (необязательно пересекать всю ширину камня), не оставляет никакого мусора на пути движущегося камня и завершается с одной из сторон камня.

8.7.2. Разрешается только свипинг движущегося камня. Камень, приведённый в движение выпущенным камнем, напрямую или опосредованно, могут свиповать как один, так и несколько игроков команды, которой он принадлежит, в любом месте до ти-лайн в игровой зоне площадки.

8.7.3. Выпущенный камень могут свиповать как один, так и несколько игроков команды, выполняющей бросок, в любом месте до ти-лайн в игровой зоне площадки.

8.7.4. Ни один игрок не может свиповать камень команды соперника за исключением случая, когда он пересекает ти-лайн в игровой зоне площадки. Не разрешается также начинать свипинг камня соперника до касания им ти-лайн в игровой зоне площадки.

8.7.5. За ти-лайн в игровой зоне площадки свипинг камня разрешается выполнять только одному игроку от каждой команды. Это может быть любой игрок из команды, выполняющей бросок, и только скип или вице-скип команды, не выполняющей бросок.

8.7.6. За ти-лайн команда имеет преимущество в свипинге своего камня, однако это не должно препятствовать выполнению свипинга игроком команды соперника.

8.7.7. Если произошло нарушение при свипинге, команда, не нарушившая правило, может либо оставить все как есть, либо поместить камень, а также все камни, которые были бы вовлечены в розыгрыш, туда, где бы они остановились, если бы нарушения не произошло.

8.8. КАСАНИЕ ДВИЖУЩЕГОСЯ КАМНЯ

8.8.1. Между ти-лайн в зоне выполнения броска и хог-лайн в игровой зоне площадки:

- (1) Если движущийся камень был задет командой, которой он принадлежит, или её экипировкой, он немедленно удаляется из игры этой командой.
- (2) Если движущийся камень был задет командой соперника или его экипировкой, а также под воздействием какой-либо внешней силы:
 - Если этим камнем производился бросок, то бросок выполняется повторно.
 - Если этим камнем не производился бросок, то он помещается туда, где бы он остановился, если бы касания не было, по обоснованному мнению команды, которой он принадлежал.

8.8.2. В пределах хог-лайн в игровой зоне площадки:

- (1) Если движущийся камень был задет командой, которой он принадлежит, или её экипировкой, движение камня не прерывается, а после его остановки команда соперника имеет выбор:
 - Удалить этот камень из игры, а все сдвинутые камни вернуть на их прежние позиции.
 - Оставить все камни на своих местах.
 - Поместить все камни туда, где по обоснованному мнению команды они бы остановились, если бы касания не произошло.
- (1) Если движущийся камень был задет командой соперника или её экипировкой, движение камня не прерывается, после чего, команда, не нарушившая правило, помещает камень туда, где по её обоснованному мнению он бы остановился, если бы его не коснулись.
- (2) Если движущийся камень был задет какой-либо внешней силой, движение камня не прерывается, после чего все камни, вовлеченные в розыгрыш, помещаются туда, где бы они остановились, если бы инцидента не произошло. Если команды не могут прийти к соглашению, бросок выполняется повторно после того, как все смещённые камни возвращены на исходные позиции. Если команды не могут прийти к соглашению относительно исходного положения камней, энд переигрывается.

8.8.3. При выполнении тестовых постановочных бросков:

- (1) Если движущийся камень был задет игроком команды, выполняющей бросок, камень удаляется, а результат броска составляет 199,6 см.

(2) Если движущийся камень был задет игроком команды, не выполняющей бросок, бросок выполняется повторно.

(3) Если движущийся камень был задет какой-либо внешней силой, бросок выполняется повторно.

8.9. СМЕЩЕНИЕ НЕПОДВИЖНОГО КАМНЯ

8.9.1. Если неподвижный камень, который никак не влиял на результат движущегося камня, был смещён игроком, то он возвращается на исходную позицию командой, не нарушившей правило.

8.9.2. Если неподвижный камень, который никак не влиял на результат движущегося камня, был смещён какой-либо внешней силой, то он возвращается на исходную позицию по взаимному соглашению команд.

8.9.3. Если камень, стоящий на пути движущегося камня, был смещён игроком, то движение камня не прерывается, после чего, команда, не нарушившая правило, имеет выбор:

(1) Оставить все камни на своих местах.

(2) Удалить из игры камень, путь которого был бы изменён, и восстановить исходные позиции всех камней, которые были смещены после нарушения правила.

(3) Разместить камни так, как по обоснованному мнению команды они бы располагались, если бы камень не был смещён.

8.9.4. Если камень, стоящий на пути движущегося камня, был смещён какой-либо внешней силой, то движение камня не прерывается. Камни затем размещаются так, как они бы располагались, если бы камень не был смещён. Если команды не могут прийти к соглашению, то бросок выполняется повторно после того, как все смещённые камни возвращены на исходные позиции. Если команды не могут прийти к соглашению относительно исходных позиций камней, энд переигрывается.

8.9.5. Если смещение произошло в результате столкновения с камнем, отскочившим от бортика площадки, камни возвращаются на исходные позиции командой, не выполнявшей бросок.

8.9.6. При выполнении тестовых постановочных бросков:

(1) Если камень смещается игроком команды, выполнявшей бросок, до того как судья закончил измерение, то камень удаляется, а результат броска составляет 199,6 см.

(2) Если камень смещается игроком команды, не выполнявшей бросок, до того как судья закончил измерение, то камень возвращается на исходную позицию командой, выполнявшей бросок.

(3) Если камень смещается какой-либо внешней силой до того как судья закончил измерение, то камень возвращается на исходную позицию командой, выполнявшей бросок.

8.10. ОБОРУДОВАНИЕ

8.10.1. Ни один игрок не должен наносить повреждения ледовой поверхности своей экипировкой, а также оставляя на льду следы от рук или тела. Процедура реагирования на данные действия следующая:

1-й инцидент = первое официальное предупреждение от судьи, устранение повреждений;

2-й инцидент = второе официальное предупреждение от судьи, устранение повреждений;

3-й инцидент = удаление игрока с площадки, устранение повреждений.

8.10.2. Оборудование и экипировка не должны оставаться на льду без присмотра.

8.10.3. Команды не должны использовать во время игры электронные переговорные устройства либо приборы, изменяющие голос. Во время игры запрещено использование электронных устройств, которые предоставляют информацию игрокам на площадке, за исключением секундомеров, предоставляющих только данные о времени.

8.10.4. В случае использования должным образом функционирующего электронного прибора для определения правила хог-лайн:

(1) Ручка камня должна быть активирована до выполнения броска, иначе будет зафиксировано нарушение правила хог-лайн.

(2) Рука, которой выполняется бросок, не должна быть в перчатке или варежке. При нарушении правила выпущенный камень должен быть удалён из игры, а все смещённые камни возвращены на их прежние позиции командой, не нарушавшей правила.

8.10.5. В состав оборудования спортсмена входит кёрлинговая щётка. Игрок может менять тип щётки в любое время игры, если это не вызывает её задержки. Игрок, выбравший для свипинга метлу, должен использовать её в течение всего матча.

8.10.6. Использование приспособления для выпуска камня (экстендера) ограничивается следующим:

- (1) Экстендер не разрешается использовать в каких-либо соревнованиях, проводимых Федерацией кёрлинга России.
- (2) Игрок, выбравший для выполнения броска экстендер, должен использовать его для выполнения всех своих бросков в течение всей игры.
- (3) Камень должен выпускаться по прямой линии от колодки к предполагаемой цели.
- (4) Камень должен быть полностью выпущен из экстендера до момента касания какой-либо ногой игрока ти-лайн в зоне выпуска камня. Камень считается выпущенным, когда он касается хог-лайн в зоне выполнения бросков.
- (5) Экстендер не должен содержать никаких механических преимуществ, кроме действия в качестве продолжения руки.
- (6) Если произошло нарушение при выпуске камня экстендером, выпущенный камень должен быть удалён из игры, а все смещённые камни возвращены на их прежние позиции командой, не нарушавшей правила.

8.11. ВЕДЕНИЕ СЧЁТА

8.11.1. Результат матча определяется либо большинством полученных очков после завершения всех эндов игры, либо в случае, когда команда признаёт победу соперника, либо когда одна из команд математически не имеет шанса выиграть. Если по окончании игры счёт равный, играется экстра-энд/энды, и выигрывает команда, первой набравшая очки.

8.11.2. По окончании энда (после того как выполнены все броски) команда набирает одно очко за каждый из её камней, находящихся в доме или касающихся его, которые расположены ближе к центру дома, чем любой из камней соперника.

8.11.3. Счёт в энде определяется после того, как скипы или вице-скипы, находящиеся в доме, договорятся о счёте. Если камни, которые могли бы повлиять на счёт, были сдвинуты до принятия решения, команда, не нарушившая правило, получает преимущество, которое могло бы возникнуть в результате измерения.

8.11.4. При определении счёта в энде, если команды не могут визуально определить, чей камень находится ближе к центру или касается ли камень дома, применяется измерительный прибор. Измерения проводятся от центра дома до ближайшего к нему края камня. По одному игроку от каждой команды,

находящимся в доме, разрешается наблюдать за любым измерением, производящимся измерительным прибором.

8.11.5. Если два или более камней находятся так близко к центру дома, что невозможно использовать измерительный прибор, определение проводится визуально.

8.11.6. Если решение не достигнуто ни при помощи измерительного прибора, ни визуально, камни считаются расположенными одинаково и:

(1) Если измерение могло определить счёт в энде, фиксируется нулевой счёт.

(2) Если измерение могло определить дополнительные очки, то засчитываются только камни, точно расположенные ближе к центру.

8.11.7. Если внешняя сила вызвала смещение камней, которые могли бы повлиять на счёт, до того как команды договорились о счёте, применяется следующее:

(1) Если смещённые камни определяли, какая команда выиграла энд, то этот энд переигрывается.

(2) Если у одной из команд уже были набраны очки, а смещённый камень мог принести дополнительные очки, команда имеет выбор: сохранить уже набранные очки или переиграть энд.

8.11.8. Команда может признать свое поражение только когда подошла её очередь выполнять бросок. Если команда признаёт своё поражение до окончания энда, счёт в энде определяется следующим образом:

(1) Если у обеих команд остались камни для выполнения бросков, счёт на табло обозначается «X-X».

(2) Если только одна из команд выполнила все свои броски в энде:

- Если у команды, уже выполнившей все свои броски, камень/камни в доме потенциально приносят очки, то очки не даются ни одной из команд, и счёт на табло обозначается «X-X» за исключением ситуации, когда очки имеют значение для определения итогового результата игры.
- Если у команды, не выполнившей все свои броски, камень/камни в доме потенциально приносят очки, то эти очки начисляются этой команде и фиксируются на табло.
- Если в доме нет камней, приносящих очки какой-либо из команд, счёт на табло обозначается «X-X».

8.11.9. Если команды нет в наличии, чтобы начать игру в назначенное время, происходит следующее:

- (1) Если задержка начала игры составляет 1-15 минут, команда, не опоздавшая к началу игры, получает одно очко и право на последний камень в первом действительном энде данного матча; один энд считается завершённым.
- (2) Если задержка начала игры составляет 15-30 минут, тогда команда, не опоздавшая к началу игры, получает одно дополнительное очко и право на последний камень в первом действительном энде данного матча; два энда считаются завершёнными.
- (3) Если игра не началась после 30 минут задержки, то опоздавшей команде присуждается техническое поражение.

8.11.10. Счёт игры, закончившейся техническим поражением, обозначается «W-L» (победа - поражение).

8.12. ПРЕРЫВАНИЕ ИГРЫ

8.12.1. Если игра была прервана по каким-либо причинам, она возобновляется с момента остановки.

8.13. СОРЕВНОВАНИЯ СМЕШАННЫХ КОМАНД (МИКСТ)

8.13.1. Каждая команда должна иметь в составе двух мужчин и двух женщин, которые выполняют броски поочерёдно (М, Ж, М, Ж или Ж, М, Ж, М). Запасные игроки не допускаются.

8.13.2. Если команда играет втроём, очередность выполнения бросков по половому признаку должна сохраняться (М, Ж, М или Ж, М, Ж). Если это произошло в процессе игры, то очередность выполнения бросков командой может быть изменена, чтобы соответствовать данному критерию.

8.13.3. Позиции скипа и вице-скипа могут занимать любые игроки команды, но они должны быть противоположного пола.

8.13.4. Каждая игра состоит из восьми эндов.

8.13.5. У каждой команды может быть один тренер и один официальный представитель. Только эти два человека могут находиться на тренерской трибуне во время матча.

8.13.6. При выполнении тестовых постановочных бросков команда самостоятельно определяет, игроки какого пола будут свиперами.

8.14. СОРЕВНОВАНИЯ СМЕШАННЫХ ПАР (ДАБЛ МИКСТ)

8.14.1. Команда состоит из двух игроков: одного мужчины и одной женщины. Запасные игроки не допускаются. Оба игрока должны принимать участие в игре на протяжении всего матча, в противном случае команде засчитывается техническое поражение. У каждой команды может быть один тренер и один официальный представитель.

8.14.2. Счёт игры ведется так же, как и в обычном кёрлинге. «Стационарные» камни, устанавливаемые перед началом каждого энда, могут приносить очки.

8.14.3. Каждая игра состоит из восьми эндов.

8.14.4. Каждая команда выполняет пять бросков за энд. Игрок, выполняющий первый бросок в энде, выполняет также и последний бросок в этом энде. Другой игрок команды выполняет второй, третий и четвёртый броски в этом энде. Игрок, выполняющий первый бросок, может меняться от энда к энду.

8.14.5. Ни один камень, включая «стационарные» камни и те, что находятся в доме, не может быть выбит за пределы площадки до выполнения четвёртого броска в энде (четвёртый выпущенный камень является первым камнем, которым можно выбивать какой-либо камень за пределы площадки). При нарушении этого правила, выпущенный камень удаляется из игры, а все смещённые камни возвращаются на свои прежние позиции командой, не нарушавшей правило.

8.14.6. Перед началом каждого энда одна из команд должна поставить свой «стационарный» камень в одно из двух положений в игровой зоне площадки, обозначенных «А» и «В». Камень соперника устанавливается в положение, оставшееся свободным. Положения «стационарных» камней должны быть следующими:

(1) Положение «А»: камень располагается на центральной линии либо непосредственно перед, либо непосредственно после одной из 3 обозначенных на центральной линии точек (см. схему 2):

- Посередине между хог-лайн и внешним краем ближайшей окружности дома.
- На расстоянии 0,915 метров (3 фута) от первого положения ближе к дому.
- На расстоянии 0,915 метров (3 фута) от первого положения ближе к хог-лайн

В случае отсутствия официального лица соревнований, команды до начала предматчевой разминки должны определить положение «А» для каждой игровой площадки, принимая во внимание состояние льда. Это положение должно быть

использовано на протяжении всего матча.

- (2) Положение «В»: камень располагается на центральной линии в конце четырёхфутовой окружности, при этом задняя граница камня должна касаться заднего края четырёхфутовой окружности (см. схему 2).
- (3) «Пауэрплей» («*PowerPlay*»). Каждая команда один раз за игру при наличии права выбора положения «стационарных» камней может расположить камни в положение «пауэрплей». Камень в доме команды, имеющей последний камень, располагается так, чтобы его задний край был на ти-лайн на границе 8- и 12-футовых окружностей. Камень-защитник перемещается от центральной линии на прямую линию между центром камня в доме и центром колодки. Камень в доме будет при этом расположен прямо за защитником. Положение защитника будет на таком же расстоянии от дома, что и обычное положение для центрального защитника. Команда, выбравшая положение «пауэрплей», может решить на какой стороне дома они хотели бы расположить «стационарные» камни (см. схему 3). Положение «пауэрплей» не может быть выбрано в экстра-энде.

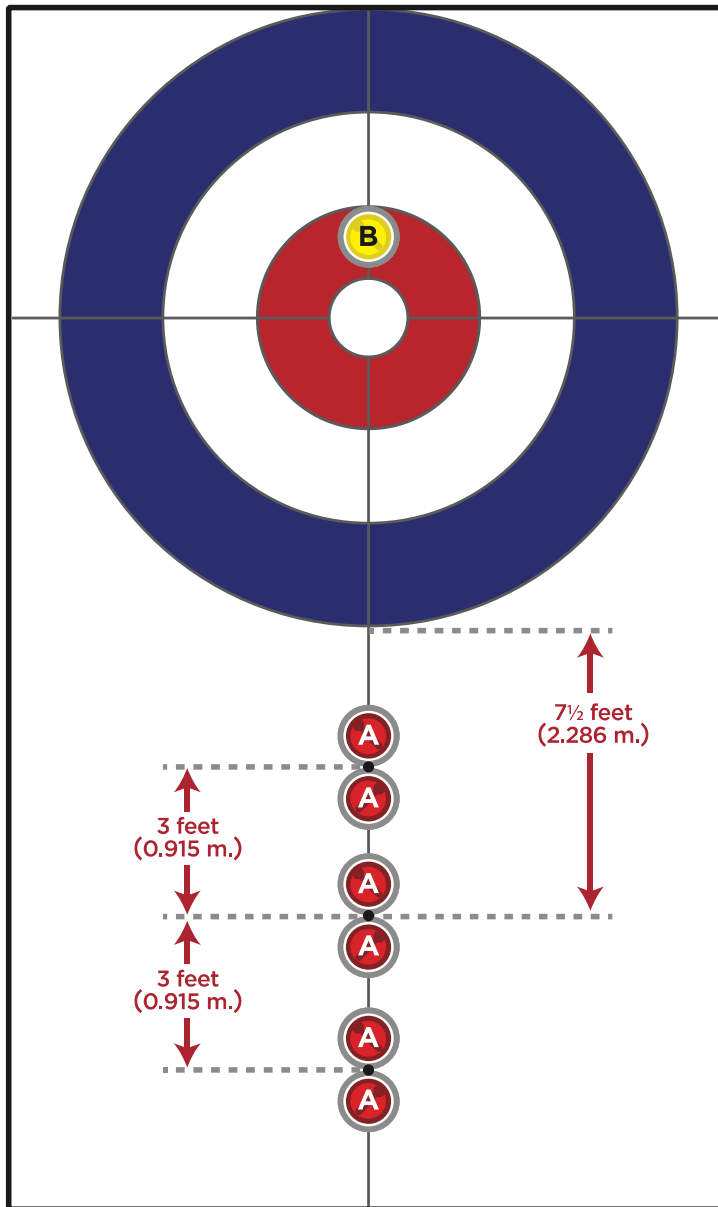


Схема 2. Положение «стационарных» камней

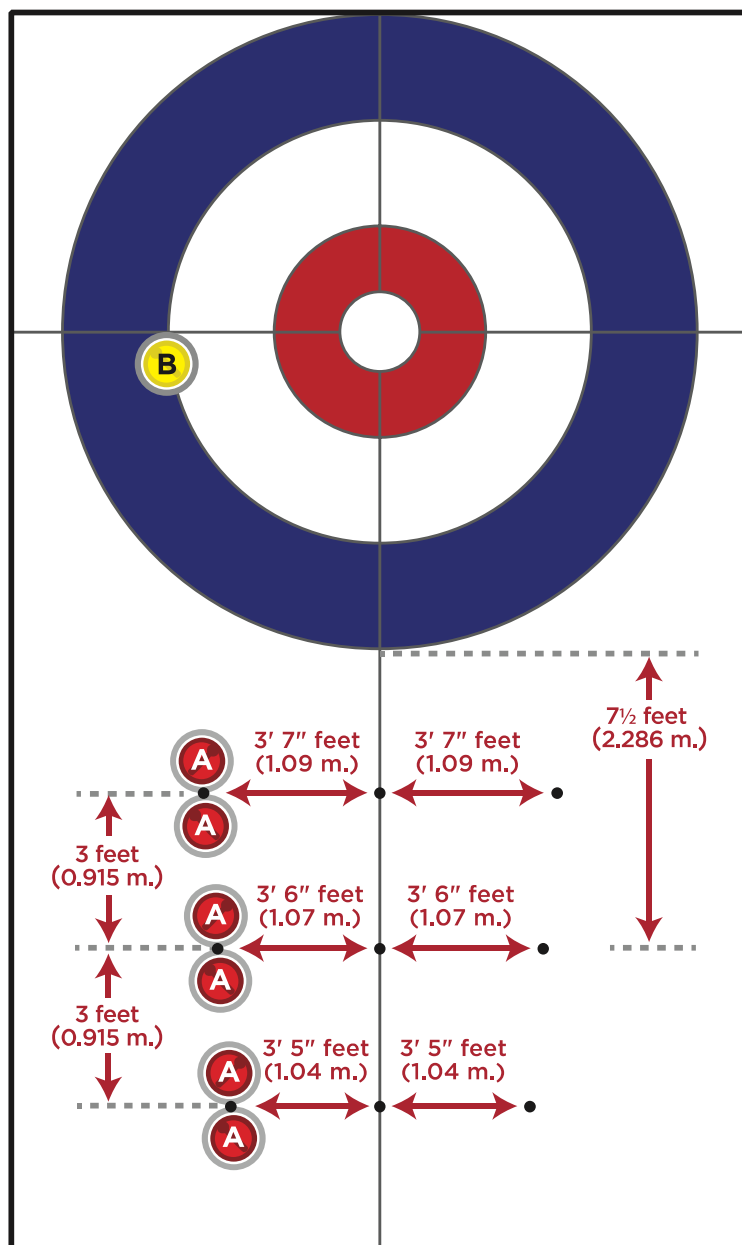


Схема 3. Положение «стационарных» камней в положении «пауэрплей»

8.14.7. Порядок определения команды, принимающей решение о положении «стационарных» камней:

- (1) Команды, участвующие в матче, определяют, какая из них будет принимать решение о положении «стационарных» камней в первом энде, при помощи тестовых постановочных бросков. Решение принимает команда с меньшим результатом тестового постановочного броска.
- (2) В процессе игры решение о положении «стационарных» камней принимает команда, проигравшая предыдущий энд.

(3) Если энд закончился с нулевым счетом, решение о положении «стационарных» камней принимает команда, начинавшая этот энд.

8.14.8. Команда, чей «стационарный» камень находится в положении «А» (перед домом), выполняет первый бросок в этом энде. Команда, чей «стационарный» камень находится в положении «В» (в доме), выполняет второй бросок в этом энде.

8.14.9. Во время выполнения броска одним из игроков команды другой игрок может находиться в любом месте на ледовой поверхности игровой площадки. После того, как игрок, выполняющий бросок, выпустил камень, оба игрока могут выполнять свипинг выпущенного камня, а также любых своих камней, пришедших в движение в любом месте площадки до ти-лайн. Данное правило применяется ко всем броскам команды, включая тестовые броски.

8.14.10. Если при выполнении броска зафиксировано нарушение правил, выпущенный камень удаляется из игры, а все смещённые камни возвращаются на их прежние позиции командой, не нарушавшей правило. Если нарушение не было обнаружено до выполнения следующего броска, игра продолжается так, как если бы нарушения не произошло.

8.15. ЗАПРЕЩЁННЫЕ ВЕЩЕСТВА

8.15.1. Употребление любых лекарственных веществ, которые могут повлиять на выступление спортсмена, при отсутствии разрешения на терапевтическое использование, сознательно либо иначе – неэтично и категорически запрещено. Если подобное употребление имело место, спортсмен отстраняется от участия в соревновании, и это может привести к последующей дисквалификации.

8.16. НЕСООТВЕТСТВУЮЩЕЕ ПОВЕДЕНИЕ

8.16.1. Несоответствующее поведение, нецензурные и агрессивные выражения, порча экипировки, применение физической силы по отношению к какому-либо игроку запрещено. Любые нарушения могут привести к отстранению виновника от участия в соревнованиях.

9. ТРЕБОВАНИЯ К УЧАСТВУЮЩИМ КОМАНДАМ И ТЕХНИЧЕСКОМУ РЕГЛАМЕНТУ СОРЕВНОВАНИЙ

9.1. УЧАСТВУЮЩИЕ КОМАНДЫ

9.1.1. Команда должна начать соревнования в составе четырёх игроков (двух игроков для соревнований в дисциплине «дабл микст»), выполняющих броски. Команде будут засчитаны технические поражения в каждой из игр в начале соревнования до тех пор пока она не сможет начать соревнования в составе четырёх заявленных игроков (двух игроков для соревнований в дисциплине «дабл микст»).

9.1.2. Во время игры тренеру, запасному игроку и другим официальным лицам запрещается общаться со своей командой и находиться на площадке, за исключением специально обозначенных перерывов или командных тайм-аутов. Это ограничение касается всех вербальных, визуальных, письменных и электронных средств общения, включая попытки подачи сигнала об использовании командного тайм-аута. Тренер, запасной игрок и один официальный представитель команды могут присутствовать на разминке команды, однако не могут общаться с командой во время выполнения тестовых постановочных бросков. Тренеру и другому персоналу команды, находящемуся на тренерской трибуне, не разрешается просмотр и прослушивание телетрансляций. Лицо, нарушившее правило, удаляется с тренерской трибуны до окончания матча.

9.2. ИГРОВАЯ ФОРМА (ЭКИПИРОВКА)

9.2.1. Все члены команды, находящиеся на игровой площадке во время игры или разминки, должны иметь единообразную форму и соответствующую обувь. Тренеры/официальные представители команд, находясь в зоне проведения соревнований, должны быть в командной униформе.

9.2.2. На соревнованиях, проводимых Федерацией кёрлинга России, не разрешается выступать в форме национальных сборных команд любой страны, включая Россию.

9.2.3. Все игроки должны соблюдать дресс-код:

Предмет экипировки	Требования
Спортивная обувь	Никаких ограничений, персональные предпочтения
Носки	Никаких ограничений, если надеваются под брюки
Гетры	Должны быть одинаковыми для всей команды. Это также относится к носкам, надетым поверх брюк.
Брюки	Должны иметь одинаковые логотипы/эмблемы/цвет, могут

	быть разных фирм производителей.
Юбки	Должны быть одинакового цвета, колготки также должны быть одинакового цвета. На игроках одной команды могут быть и юбки, и брюки.
Нижняя футболка	Может быть видна (длинные рукава из-под коротких рукавов футболки).
Футболки	Могут быть заправлены в брюки/юбки или нет.
Жилетки	Разрешается носить одному или нескольким игрокам команды.
Куртки	В соответствии с правилами Федерации кёрлинга России.
Куртки с капюшоном	Капюшон не должен быть виден, должен быть свёрнут или заправлен внутрь.
Шапки/кепки	Могут носить один или несколько игроков. Если надеваются несколькими игроками, то должны быть одинаковыми. Кепка должна быть надета козырьком вперёд.
Шарфы	Могут носить один или несколько игроков. Если надеваются несколькими игроками, то должны быть одинаковыми.
Перчатки	Никаких ограничений, персональные предпочтения.

9.3. ПРЕДМАТЧЕВАЯ РАЗМИНКА

9.3.1. Перед началом каждого матча команде разрешено провести разминку на той площадке, на которой будет проводиться игра.

9.3.2. Время и длительность разминки сообщаются на собрании представителей команд.

9.3.3. Расписание предматчевых разминок во время кругового турнира определяется заранее и основывается на том, что каждая команда разминается первой и второй одинаковое количество раз. В играх кругового турнира, в которых очерёдность не может быть определена заранее, команда, выигравшая жребий, имеет возможность выбора первой или второй разминки.

9.4. ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ ИГРЫ

9.4.1. В соревнованиях, игры которых состоят из 10 эндов, во время кругового турнира и тай-брейков должно быть сыграно минимум 6 эндов, а в играх плей-офф – 8 эндов.

9.4.2. В соревнованиях, игры которых состоят из 8 эндов, должно быть сыграно минимум 6 эндов.

9.5. ХРОНОМЕТРАЖ ИГРЫ

9.5.1. Каждая команда получает по 38 минут времени на размышление в игре, состоящей из 10 эндов, и по 30 минут времени на размышление в игре, состоящей из 8 эндов (в соревнованиях смешанных пар каждая команда получает по 22 минуты). Это время фиксируется и доступно для обзора игроками и тренерами в течение всей игры.

9.5.2. Если команда задерживает начало игры, время каждой команды уменьшается на 3 минуты 45 секунд (2 минуты 45 секунд в соревнованиях смешанных пар) за каждый энд, который считается завершённым (см. раздел 8.11.9).

9.5.3. Если требуется экстра-энд, время команд сбрасывается, и каждая команда получает по 4 минуты 30 секунд времени на размышление на каждый экстра-энд (3 минуты в соревнованиях смешанных пар).

9.5.4. Игра и каждый энд начинается по истечении времени соответствующего перерыва. Время команды, выполняющей бросок, не начинается в момент начала игры/энда, если команда не задерживает это начало (не выполняются движение из колодки), в этом случае отсчёт времени будет начат. Если задержки нет, то первым включается отсчёт времени команды, выполняющей второй бросок в энде.

9.5.5. Как только все критерии, перечисленные ниже, выполняются, команда, не выполняющая бросок, становится командой, выполняющей бросок, и начинается отсчёт её времени:

- (1) Все камни остановились или пересекли бэк-лайн.
- (2) Позиции камней, смещённых в результате нарушения правила командой, выполняющей бросок, и требующие восстановления, восстановлены.
- (3) Игровая площадка освобождена для другой команды, при этом игрок, стоявший в доме, отошёл за бэк-лайн, а игрок, выполнявший бросок, и свиперы отошли к боковым линиям.

9.5.6. Время команды останавливается, как только камень касается ти-лайн в зоне выполнения бросков.

9.5.7. Команда выполняет бросок только когда идёт или должно идти её время. Любые нарушения ведут к повторному выполнению броска, после того, как все смещённые камни были возвращены на исходные позиции командой, не нарушившей правила. Отсчёт времени команды, нарушившей правило, начнётся

как только все смещённые камни будут возвращены на исходные позиции и будет остановлен, когда повторно выпущенный камень коснётся ти-лайн.

9.5.8. Если требуется восстановление исходных позиций камней в результате нарушения, вызванного действием внешней силы, время обеих команд останавливается.

9.5.9. Отсчёт времени команд останавливается в любой момент, когда в игру вмешивается судья.

9.5.10. После того как команды пришли к соглашению о счёте данного энда, наступает перерыв, во время которого не идёт время ни одной из команд. Если требуется измерение, перерыв начинается по окончании этого измерения. Если перерыв составляет 3 минуты и более, командам сообщается о том, что осталась 1 минута до его окончания. Команды не должны начинать выполнение первого броска в следующем энде ранее чем за 10 секунд до окончания перерыва. Отсчёт времени команды, выполняющей бросок, начинается после окончания перерыва, если только игрок не начал выполнение броска. Длительность перерыва обычно составляет:

(1) 1 минуту после окончания каждого энда, кроме случая, рассматриваемого в пункте 3.6.10(2). Команды не могут встречаться и каким-либо образом общаться с тренером, запасным игроком или другим представителем команды.

(2) 5 минут по окончании энда, который определяет середину игры. Игрокам разрешено встретиться с тренером, запасным игроком и одним официальным представителем команды в пределах спортивной площадки.

9.5.11. Если игроку разрешено повторно выполнить бросок, судья решает, требуется ли вычесть время из игрового времени этой команды.

9.5.12. Если необходимо переиграть энд, время команд сбрасывается до значения, зафиксированного по окончании предыдущего энда.

9.5.13. Если судья определяет, что какая-либо из команд чрезмерно задерживает игру, он сообщает об этом скипу этой команды, и если после предупреждения следующий камень не пересечет ти-лайн в зоне выполнения броска в течение 45 секунд, камень немедленно удаляется из игры.

9.5.14. Каждая команда должна завершить свою часть игры за отведённое время, иначе ей засчитывается техническое поражение. Если камень пересекает ти-лайн в зоне выполнения броска до истечения времени, бросок считается выполненным.

9.5.15. Команде, отсчёт времени которой шёл в результате ошибки хронометриста, добавляется согласованное время ошибки в двойном размере.

9.6. КОМАНДНЫЕ ТАЙМ-АУТЫ / ТЕХНИЧЕСКИЕ ТАЙМ-АУТЫ

9.6.1. Командные тайм-ауты не разрешены, если не ведётся отсчёт игрового времени команд.

9.6.2. Каждая команда может использовать один командный тайм-аут длительностью 60 секунд во время каждой игры и один командный тайм-аут длительностью 60 секунд во время каждого экстра-энда.

9.6.3. Процедура использования командного тайм-аута следующая:

- (1) Только игроки, находящиеся на льду, могут попросить командный тайм-аут.
- (2) Командный тайм-аут может попросить любой игрок команды, находящийся на игровой площадке, только тогда, когда идёт время этой команды. Игроки сигнализируют о взятии командного тайм-аута, складывая руки в форме буквы «Т».
- (3) Командный тайм-аут (отсчёт игрового времени команды остановлен) начинается, как только был получен сигнал об использовании тайм-аута, и состоит из времени перемещения до команды и 60 секунд на общение с командой. Количество времени перемещения определяется для каждого соревнования главным судьёй.
- (4) Только одному человеку, находящемуся на тренерской трибуне (и, при необходимости, переводчику) разрешено общение с командой во время командного тайм-аута. Человеку, вышедшему на командный тайм-аут, не разрешается выходить на лёд игровой площадки, если есть специальные дорожки за его пределами. Для прохода к команде необходимо использовать заранее обозначенный маршрут.
- (5) Команда предупреждается о том, что осталось 10 секунд до окончания командного тайм-аута.
- (6) Когда время командного тайм-аута закончилось, участвующий в нём человек с тренерской трибуны прекращает общение с командой и немедленно покидает игровую площадку.

9.6.4. Технический тайм-аут может быть взят командой в случае получения игроком травмы, необходимости консультации с судьёй или в случае возникновения других чрезвычайных ситуаций. Во время технических тайм-аутов отсчёт игрового времени команд останавливается.

9.7. РАСПРЕДЕЛЕНИЕ КАМНЕЙ / ТЕСТОВЫЕ ПОСТАНОВОЧНЫЕ БРОСКИ

9.7.1. Команда, записанная в расписании кругового турнира первой, играет камнями с тёмными ручками; команда, записанная второй, играет камнями со светлыми ручками.

9.7.2. Для игр, в которых требуется выполнение тестовых постановочных бросков (Last Stone Draws (LSD)), по окончании каждой предматчевой разминки выполняются два броска в центр дома в сторону, с которой будет начинаться игра. Броски выполняются разными игроками команды – первый бросок с вращением по часовой стрелке, а второй с вращением против часовой стрелки. Игрок (запасной), выполняющий тестовый постановочный бросок, не обязательно должен принимать участие в матче.

Свипинг разрешается.

В соревнованиях среди смешанных команд тестовые постановочные броски должны выполнять игроки разного пола, однако команда самостоятельно выбирает свиперов, независимо от их пола.

9.7.3. Измерение и запись результатов тестовых постановочных бросков происходит следующим образом:

- (1) Расстояние между ближайшим к центру краем камня и центром дома измеряется в сантиметрах, однако, результаты тестовых постановочных бросков будут представлены как расстояние от центра дома до центра камня.
- (2) Официальный радиус камня равен 14.2 см.
- (3) К каждому измеренному результату должен быть добавлен радиус камня. Если камень остановился не в доме, результат броска составляет 199,6 см (радиус дома + радиус камня + 1 дюйм).
- (4) Если камень остановился на центре дома, то измерение проводится из двух положений на границе 4-футовой окружности. Эти положения должны располагаться под углом 90° друг к другу и на расстоянии 0,610 м (2 фута) от центра дома.

Первый камень измеряется и удаляется до того как будет выпущен второй камень. Расстояния, зафиксированные для каждого из бросков, суммируются, в результате чего получается итоговый результат тестовых постановочных бросков команды в данной игре. Команда с меньшим итоговым результатом тестовых постановочных бросков имеет право выбрать первый или второй бросок в первом энде данной игры. Если обе команды имеют одинаковый итоговый результат тестовых постановочных бросков, то сравниваются каждый из индивидуальных

результатов, и право выбора первого или последнего камня в первом энде присуждается команде с наилучшим неодинаковым результатом. Если обе команды имеют одинаковые индивидуальные результаты тестовых постановочных бросков, то для определения очередности выполнения бросков в первом энде бросается жребий.

Общее количество тестовых постановочных бросков и количество бросков с вращением по часовой стрелке и против часовой стрелки для каждого игрока будет определено для каждого соревнования в зависимости от количества игр в круговом турнире.

9.7.4. Каждый игрок должен выполнить минимальное количество тестовых постановочных бросков, установленное в зависимости от количества игр кругового турнира. Если это требование не выполняется, то результат соответствующего броска/бросков составляет 199,6 см. Если тестовые постановочные броски выполнял запасной игрок, то общее количество бросков этого игрока по окончании кругового турнира может быть объединено только с одним другим игроком, так чтобы этот игрок выполнил минимальные требования по количеству бросков.

Количество игр кругового турнира	Количество тестовых постановочных бросков	Минимум для каждого игрока
4	8	2 броска: 1 по часовой стрелке + 1 против часовой стрелки
5	10	2 броска: 1 по часовой стрелке + 1 против часовой стрелки
6	12	2 броска: 1 по часовой стрелке + 1 против часовой стрелки
7	14	3 броска: минимум 1 по часовой стрелке + минимум 1 против часовой стрелки
8	16	3 броска: минимум 1 по часовой стрелке + минимум 1 против часовой стрелки
9	18	4 броска: 2 по часовой стрелке + 2 против часовой стрелки
10	20	4 броска: 2 по часовой стрелке + 2 против часовой стрелки
11	22	4 броска: 2 по часовой стрелке + 2 против часовой стрелки

9.7.5. В соревнованиях смешанных пар каждый игрок выполняет одинаковое количество тестовых постановочных бросков с вращением по часовой стрелке и против часовой стрелки. Если количество игр нечётное, то разница должна быть в одно вращение на игрока.

9.7.6. При использовании формата кругового турнира (одна группа), когда каждая команда играет со всеми остальными командами, первый бросок первого энда в играх после окончания кругового турнира определяется следующим образом:

- (1) Команда с лучшим соотношением побед и поражений имеет право выбрать первый или второй бросок в первом энде.
- (2) Если команды имеют одинаковое количество побед и поражений, победитель личной встречи в круговом турнире имеет право выбрать первый или второй бросок в первом энде.
- (3) Несмотря на пункты (1) и (2), для соревнований, в которых используется система пейдж-плей-офф, победитель игры между командами, занявшими 1-е и 2-е места по результатам кругового турнира, имеет право выбрать первый или второй бросок в первом энде финального матча. Команда, которая проиграла полуфинальную игру, имеет право выбрать первый или второй бросок в первом энде матча за третье место.

9.7.7. Для соревнований, в которых команды играют круговой турнир в разных подгруппах, в играх плей-офф, если встречаются команды из одной и той же подгруппы, применяется пункт 9.8.6, если команды из разных подгрупп, команда с наименьшим результатом тестовых постановочных бросков по итогам кругового турнира может выбрать очерёдность предматчевой разминки или цвет камней. Команда, выполняющая первый или второй бросок в первом энде, определяется по результатам тестовых постановочных бросков, которые состоят из бросков двух игроков команды, выполняемых с разными вращениями (без минимальных требований).

9.7.8. В играх после окончания кругового турнира, когда команда, имеющая первый бросок в первом энде, определена заранее, эта команда выбирает цвет камней.

9.8. ПРОЦЕДУРА РАНЖИРОВАНИЯ КОМАНД / РЕЗУЛЬТАТ ТЕСТОВЫХ ПОСТАНОВОЧНЫХ БРОСКОВ

9.8.1. Для ранжирования команд после кругового турнира применяются следующие критерии (по порядку):

- (1) Команды ранжируются в соответствии с соотношением количества их побед

и поражений.

- (2) Если две команды набирают одинаковое количество очков, то их места распределяются по результату личной встречи этих команд в круговом турнире.
- (3) Если три и более команды набирают одинаковое количество очков, то их места распределяются по результатам встреч между этими командами в круговом турнире (если данная методика не позволяет ранжировать все команды, то ранг оставшихся команд определяется по результатам личных встреч между ними).
- (4) Для всех оставшихся команд, ранг которых не может быть определён вышеперечисленными способами, ранжирование осуществляется по итоговому результату тестовых постановочных бросков (*Draw Shot Challenge (DSC)*). Данный результат представляет собой среднее арифметическое всех индивидуальных результатов тестовых постановочных бросков, выполняемых командами по окончании предметчевой разминки в играх кругового турнира.

Если общее количество тестовых постановочных бросков было 11 или менее, перед вычислением среднеарифметического значения один наихудший результат автоматически исключается. Если общее количество тестовых постановочных бросков было больше 11, то перед вычислением среднеарифметического значения два наихудших результата автоматически исключаются.

Команда с меньшим итоговым результатом тестовых постановочных бросков ранжируется выше. Если итоговый результат тестовых постановочных бросков одинаковый, то более высокий ранг получает команда с наименьшим неодинаковым результатом.

- (5) Если команды соревновались в разных подгруппах и не вышли в стадию плей-офф, ранжирование осуществляется путём сравнения итоговых результатов тестовых постановочных бросков команд, имеющих одинаковый ранг в каждой из подгрупп. Команда с меньшим итоговым результатом тестовых постановочных бросков ранжируется выше.

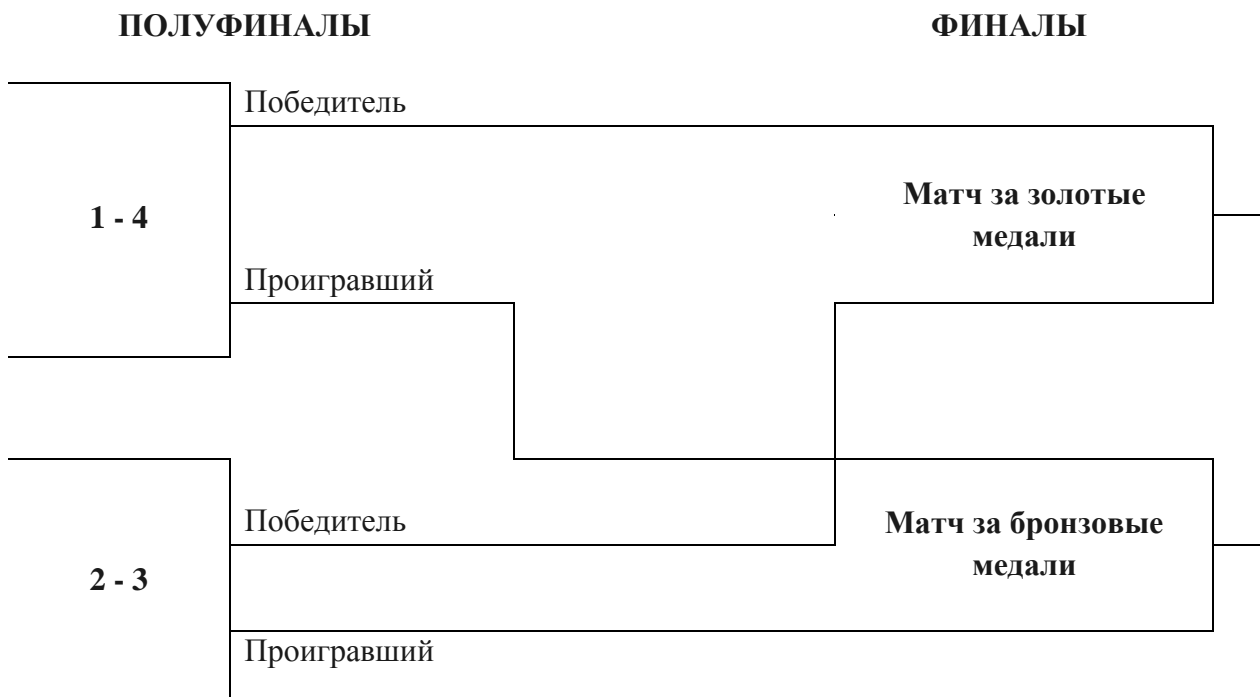
9.8.2. В случае если команды, претендующие на попадание в стадию плей-офф, имеют одинаковое количество очков, максимум одна сессия тай-брейков может быть сыграна для определения команды/команд, прошедших в плей-офф.

Команда/команды может быть исключена из дальнейшего участия в соревновании без дополнительной игры, если требуется более чем одна сессия тай-брейков.

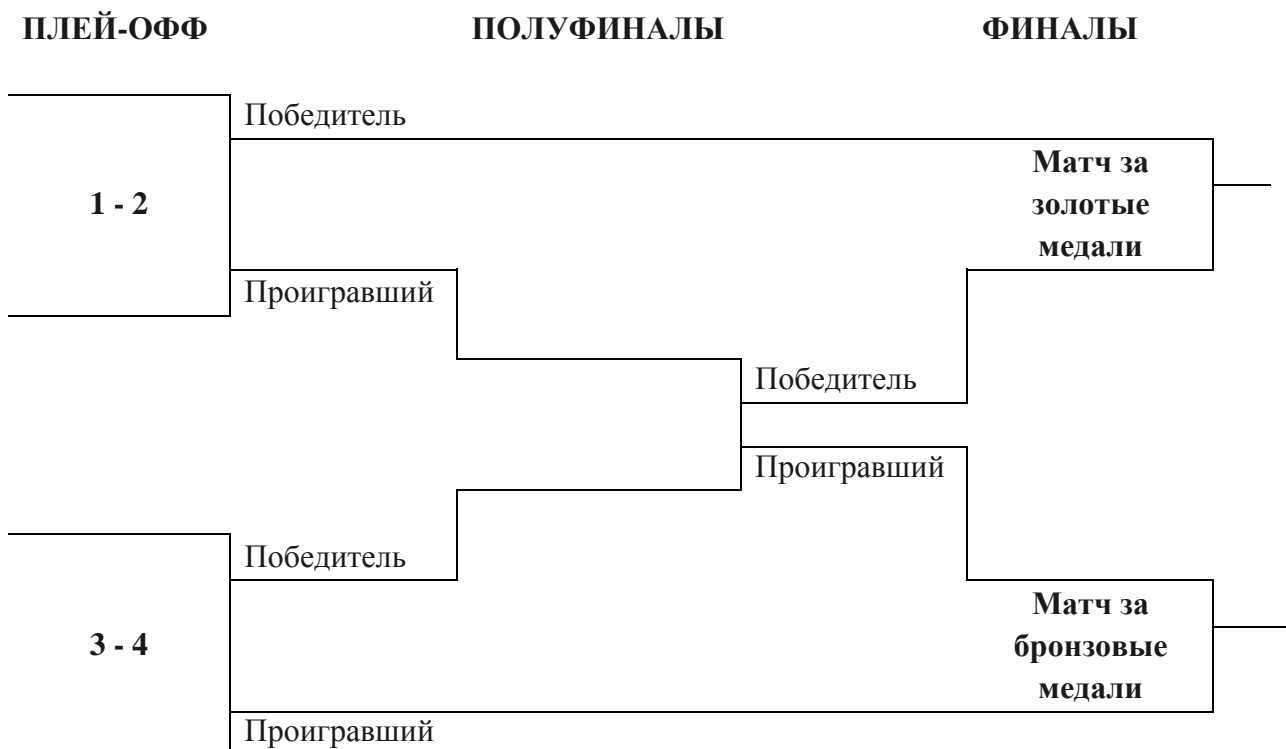
9.8.3. В случае если команды, претендующие на переход в низшую лигу, имеют одинаковое количество очков, максимум одна сессия тай-брейков может быть сыграна. Команда/команды может избежать перехода в низшую лигу без выигрыша дополнительной игры, если требуется более чем одна сессия тай-брейков.

ПРИЛОЖЕНИЕ 1. СИСТЕМЫ ПЛЕЙ-ОФФ

ОЛИМПИЙСКАЯ СИСТЕМА ПЛЕЙ-ОФФ



ПЕЙДЖ ПЛЕЙ-ОФФ



СИСТЕМА ПЛЕЙ-ОФФ С ЧЕТВЕРТЬФИНАЛАМИ

КВАЛИФИКАЦИОННЫЙ МАТЧ

(если требуется)

2-й результат тестовых бросков среди команд, занявших 3-е место в группе

Победитель

3-й результат тестовых бросков среди команд, занявших 3-е место в группе

ЧЕТВЕРТЬФИНАЛЫ

1-й результат тестовых бросков среди команд, занявших 1-е место в группе

Победитель



2-й результат тестовых бросков среди команд, занявших 1-е место в группе

Победитель



3-й результат тестовых бросков среди команд, занявших 1-е место в группе

Победитель



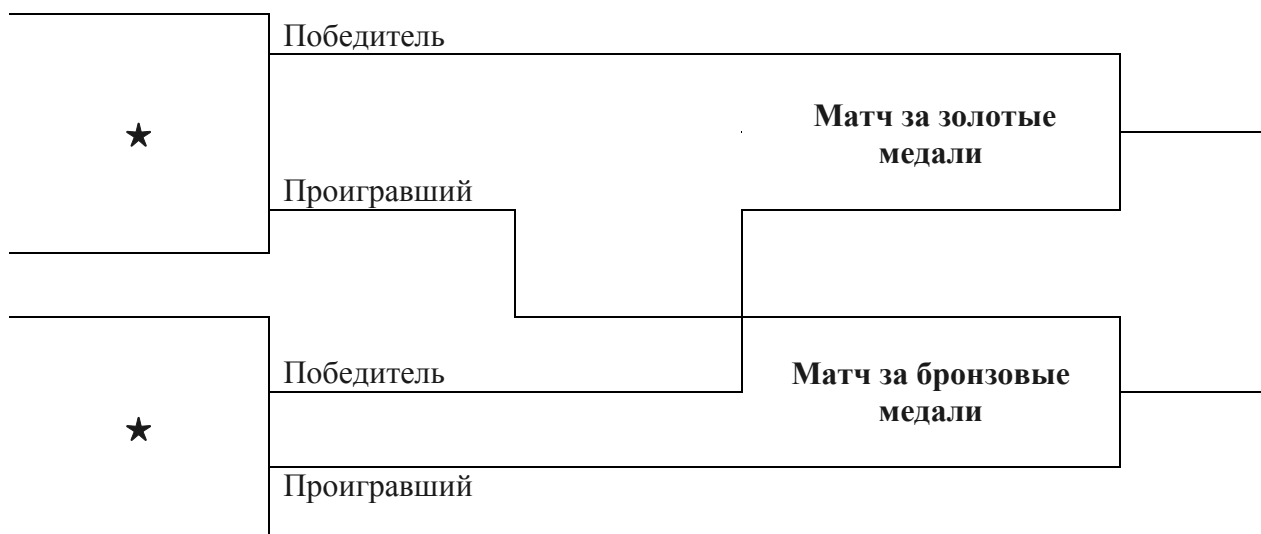
1-й результат тестовых бросков среди команд, занявших 2-е место в группе

Победитель



ПОЛУФИНАЛЫ

ФИНАЛЫ



★ По возможности соперники будут определяться таким образом, чтобы не встречались команды из одной группы. При необходимости соперники будут определяться при помощи жребия на собрании команд по окончании кругового турнира.

ПРИЛОЖЕНИЕ 2. ТАЙ-БРЕЙКИ

КОМАНДЫ, ПРЕТЕНДУЮЩИЕ НА ВЫХОД В ПЛЕЙ-ОФФ (ЧЕТЫРЕ КОМАНДЫ)

Ранг команды										Игры	Кол-во игр	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
QX	QX	QX	X	X							4-5; победитель + QXs ранжируются по личной встрече и, если потребуется, по результату тестовых бросков в круговом турнире; проигравший – 5-е место	1
QX	QX	X	X	X	X						3-6 + 4-5; победитель + QXs и проигравшие ранжируются по личной встрече и, если потребуется, по результату тестовых бросков в круговом турнире	2
QX	X	X	X	X	X	X					2-7 + 3-6 + 4-5; победитель + QXs и проигравшие ранжируются по личной встрече и, если потребуется, по результату тестовых бросков в круговом турнире	3
X	X	X	X	X	X	X	X				1-8 + 2-7 + 3-6 + 4-5; победитель и проигравшие ранжируются по личной встрече и, если потребуется, по результату тестовых бросков в круговом турнире	4
X	X	X	X	X	X	X	X	X	XE		1-8 + 2-7 + 3-6 + 4-5; 9 отсеивается и занимает 9-е место, победитель и проигравшие ранжируются по личной встрече и, если потребуется, по результату тестовых бросков в круговом турнире	4
X	X	X	X	X	X	X	X	X	XE	XE	1-8 + 2-7 + 3-6 + 4-5; 9 и 10 отсеиваются и занимают 9-е и 10-е места по личной встрече; победитель и проигравшие ранжируются по личной встрече и, если потребуется, по результату тестовых бросков в круговом турнире	4
Q	QX	QX	X	X							4-5; победитель + QXs ранжируются по личной встрече и, если потребуется, по результату тестовых бросков в круговом турнире; проигравший – 5-е место	1
Q	QX	X	X	X	X						3-6 + 4-5; победитель + QXs и проигравшие ранжируются по личной встрече и, если потребуется, по результату тестовых бросков в круговом турнире	2

Q	X	X	X	X	X	X				2-7 + 3-6 + 4-5; победитель + QXs и проигравшие ранжируются по личной встрече и, если потребуется, по результату тестовых бросков в круговом турнире	3
Q	X	X	X	X	X	X	XE			2-7 + 3-6 + 4-5; 8 отсеивается и занимает 8-е место; победитель + QXs и проигравшие ранжируются по личной встрече и, если потребуется, по результату тестовых бросков в круговом турнире	3
Q	X	X	X	X	X	X	XE	XE		2-7 + 3-6 + 4-5; 8 и 9 отсеиваются и занимают 8-е и 9-е места по личной встрече; победитель и проигравшие ранжируются по личной встрече и, если потребуется, по результату тестовых бросков в круговом турнире	3
Q	X	X	X	X	X	X	XE	XE	XE	2-7 + 3-6 + 4-5; 8, 9 и 10 отсеиваются и занимают 8-е, 9-е и 10-е места по личной встрече и, если потребуется, по результату тестовых бросков; победитель и проигравшие ранжируются по личной встрече и, если потребуется, по результату тестовых бросков в круговом турнире	3
Q	Q	QX	X	X						4-5; победитель + QXs ранжируются по личной встрече в круговом турнире; проигравший – 5-е место	1
Q	Q	X	X	X	X					3-6 + 4-5; победители и проигравшие ранжируются по личной встрече в круговом турнире	2
Q	Q	X	X	X	X	XE				3-6 + 4-5; победители и проигравшие ранжируются по личной встрече в круговом турнире; 7 отсеивается и занимает 7-е место	2
Q	Q	X	X	X	X	XE	XE			3-6 + 4-5; победители и проигравшие ранжируются по личной встрече в круговом турнире; 7 и 8 отсеиваются и занимают 7-е и 8-е места по личной встрече	2
Q	Q	X	X	X	X	XE	XE	XE		3-6 + 4-5; победители и проигравшие ранжируются по личной встрече в круговом турнире; 7, 8 и 9 отсеиваются и занимают 7-е, 8-е и 9-е места по личной встрече и, если потребуется, по результату тестовых бросков	2
Q	Q	X	X	X	X	XE	XE	XE	XE	3-6 + 4-5; победители и проигравшие ранжируются по личной встрече в круговом турнире; 7, 8, 9 и 10 отсеиваются и занимают 7-е, 8-е, 9-е и	2

											10-е места по личной встрече и, если потребуется, по результату тестовых бросков	
Q	Q	Q	X	X							4-5; победитель Q4, проигравший – 5-е место	1
Q	Q	Q	X	X	XE						4-5; победитель Q4, проигравший – 5-е место; 6 отсеивается и занимает 6-е место	1
Q	Q	Q	X	X	XE	XE					4-5; победитель Q4, проигравший – 5-е место; 6 и 7 отсеиваются и занимают 6-е и 7-е места по личной встрече	1
Q	Q	Q	X	X	XE	XE	XE				4-5; победитель Q4, проигравший – 5-е место; 6, 7 и 8 отсеиваются и занимают 6-е, 7-е и 8-е места по личной встрече и, если потребуется, по результату тестовых бросков	1
Q	Q	Q	X	X	XE	XE	XE	XE			4-5; победитель Q4, проигравший – 5-е место; 6, 7, 8 и 9 отсеиваются и занимают 6-е, 7-е, 8-е и 9-е места по личной встрече и, если потребуется, по результату тестовых бросков	1
Q	Q	Q	X	X	XE	XE	XE	XE	XE		4-5; победитель Q4, проигравший – 5-е место; 6, 7, 8, 9 и 10 отсеиваются и занимают 6-е, 7-е, 8-е, 9-е и 10-е места по личной встрече и, если потребуется, по результату тестовых бросков	1

Q = Команды, вышедшие в плей-офф

QX = Команды с равным количеством очков, но вышедшие в плей-офф по рангу

X = Команды с равным количеством очков, участвующие в тай-брейках

XE = Команды с равным количеством очков, но отсеявшиеся по рангу

КОМАНДЫ, ПРЕТЕНДУЮЩИЕ НА ПЕРЕХОД В НИЗШУЮ ЛИГУ

Ранг команды										Игры	Кол-во игр	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
							X	X			8-9; победитель – 8-е место, проигравший вылетает (9-е место)	1
						XT	X	X			7 проходит по рангу; 8-9 проигравший вылетает (9-е место); победитель и 7 занимают 7-е и 8-е места по личной встрече в круговом турнире	1
					XT	XT	X	X			6 и 7 проходят по рангу; 8-9 проигравший вылетает (9-е место); победитель и 6 и 7 занимают 6-е, 7-е и 8-е места по личной встрече и, если потребуется, по результату тестовых бросков в круговом турнире	1

				ХТ	ХТ	ХТ	Х	Х		5, 6 и 7 проходят по рангу; 8-9 проигравший вылетает (9-е место); победитель и 5, 6 и 7 занимают 5-е, 6-е, 7-е и 8-е места по личной встрече и, если потребуется, по результату тестовых бросков в круговом турнире	1
							Х	Х	XR	8-9; победитель – 8-е место, проигравший вылетает (9-е место); 10 вылетает (10-е место)	1
						Х	Х	Х	Х	7-10 и 8-9 проигравшие вылетают; победители и проигравшие ранжируются по личной встрече в круговом турнире	2
					ХТ	Х	Х	Х	Х	6 проходит по рангу; 7-10 и 8-9; победители и 6 занимают 6-е, 7-е и 8-е места по личной встрече и, если потребуется, по результату тестовых бросков в круговом турнире; проигравшие вылетают и занимают 9-е и 10-е места по личной встрече в круговом турнире	2
				ХТ	ХТ	Х	Х	Х	Х	5 и 6 проходят по рангу; 7-10 и 8-9; победители, 5 и 6 занимают 5-е, 6-е, 7-е и 8-е места по личной встрече и, если потребуется, по результату тестовых бросков в круговом турнире; проигравшие вылетают и занимают 9-е и 10-е места по личной встрече в круговом турнире	2

Х = Команды с равным количеством очков, участвующие в тай-брейках

ХТ = Команды с равным количеством очков, но проходящие по рангу

XR = Команды с равным количеством очков, но переходящие в низшую лигу по рангу

КОМАНДЫ, ОДНОВРЕМЕННО ПРЕТЕНДУЮЩИЕ НА ПОПАДАНИЕ В ПЛЕЙ-ОФФ И ПЕРЕХОД В НИЗШУЮ ЛИГУ

Ранг команды										Игры	Кол-во игр
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
			Х	Х	XN	XN	Х	Х		4-5; победитель Q4; проигравший, 6, 7 и победитель игры 8-9 не квалифицируются и не вылетают, занимают 5-е, 6-е, 7-е и 8-е места по личной встрече и, если потребуется, по результату тестовых бросков в круговом турнире; 8-9 проигравший вылетает (9-е место)	2
		Х	Х	Х	Х	XN	Х	Х		3-6 + 4-5; победители квалифицируются и ранжируются по личной встрече в	3

											круговом турнире; проигравшие + 7 и победитель игры 8-9 не квалифицируются и не вылетают, занимают 5-е, 6-е, 7-е и 8-е места по личной встрече и, если потребуется, по результату тестовых бросков в круговом турнире; 8-9 проигравший вылетает (9-е место)	
	X	X	X	X	X	X	X	X	X		2-7 + 3-6 + 4-5; победители квалифицируются и ранжируются по личной встрече и, если потребуется, по результату тестовых бросков в круговом турнире; проигравшие и победитель игры 8-9 не квалифицируются и не вылетают, занимают 5-е, 6-е, 7-е и 8-е места по личной встрече и, если потребуется, по результату тестовых бросков в круговом турнире; 8-9 проигравший вылетает (9-е место)	4
X	X	X	X	X	X	X	X	X	XR		1-8 + 2-7 + 3-6 + 4-5; победители квалифицируются и ранжируются по личной встрече и, если потребуется, по результату тестовых бросков в круговом турнире; 9 вылетает по рангу (9-е место)	4
			X	X	XN	X	X	X	X	X	4-5; победитель Q4; проигравший, 6 и победители игр 7-10 + 8-9 не квалифицируются и не вылетают; занимают 5-е, 6-е, 7-е и 8-е места по личной встрече и, если потребуется, по результату тестовых бросков в круговом турнире; 7-10 + 8-9 проигравшие вылетают и занимают 9-е и 10-е места по личной встрече в круговом турнире	3
		X	X	X	X	X	X	X	X	X	3-6 + 4-5; победители квалифицируются и ранжируются по личной встрече в круговом турнире; проигравшие и победители игр 7-10 + 8-9 не квалифицируются и не вылетают; занимают 5-е, 6-е, 7-е и 8-е места по личной встрече и, если потребуется, по результату тестовых бросков в круговом турнире; 7-10 + 8-9 проигравшие вылетают и занимают 9-е и 10-е места по личной встрече в круговом турнире	4

										2-7 + 3-6 + 4-5; победители квалифицируются и ранжируются по личной встрече и, если потребуется, по результату тестовых бросков в круговом турнире; проигравшие и победитель игры 8-9 не квалифицируются и не вылетают, занимают 5-е, 6-е, 7-е и 8-е места по личной встрече и, если потребуется, по результату тестовых бросков в круговом турнире; 8-9 проигравший вылетает (9-е место); 10 вылетает по рангу (10-е место)	4
	X	X	X	X	X	X	X	X	XR		

X = Команды с равным количеством очков – тай-брейки

XN = Команды с равным количеством очков, не квалифицирующиеся и не вылетающие

XR = Команды с равным количеством очков, но вылетающие

ПРИЛОЖЕНИЕ 3. СЛОВАРЬ ТЕРМИНОВ

Аут, положение вне игры <i>Out-of-play Position</i>	Положение камня вне игры (например, касание боковой линии или полное пересечение бэк-лайн)
Бáттон <i>Button</i>	Маленькая окружность в центре дома
Байтер <i>Biter</i>	Камень, который касается внешнего края внешней окружности дома.
Боковая линия <i>Side Line</i>	Линия, расположенная по бокам (периметру) каждой игровой площадки.
Бэк-лайн <i>Back Line</i>	Линия в конце дома, проходящая по ширине всей площадки, параллельная ти-лайн и находящаяся на расстоянии 1,829 метра (6 футов) от неё.
Вес <i>Weight</i>	Сила (скорость), заданная камню при его выпуске.
Вице-скип <i>Vice-Skip</i>	Игрок, который руководит игрой команды во время выполнения скипом своих бросков.
Внешняя сила <i>External Force</i>	Действие, возникновение которого не связано ни с одной из команд.
Второй номер <i>Second Player</i>	Игрок, выполняющий третий и четвёртый броски команды в каждом энде.
Гард, защитник <i>Guard</i>	Камень, расположенный таким образом, что может защитить другой камень.
Движущийся камень <i>Moving Stone</i>	Камень, находящийся в движении, вызванном либо действием игрока, выполняющего бросок, либо соударением с другим камнем.
Двойной тэйк-аут <i>Double Take-out</i>	Вид броска, при котором выпущенный игроком камень выбивает из игры два камня соперника.
Дом <i>House</i>	Зона внутри концентрических окружностей на каждой стороне площадки.
Дро-эраунд, кам-эраунд <i>Come Around</i>	Вид броска, при котором камень в процессе движения огибает другой камень.
Дро, постановочный бросок <i>Draw</i>	Вид броска, при котором выпущенный игроком камень останавливается в доме или перед ним.

Запасной игрок <i>Alternate, Spare</i>	Заявленный в команду игрок, который не принимает участия в игре, но может заменить одного из находящихся на площадке игроков.
Зона выполнения броска <i>Delivery End</i>	Часть площадки, из которой выполняются броски.
Зона свободных защитников <i>Free Guard Zone (FGZ)</i>	Область между ти-лайн и хог-лайн в игровой зоне площадки, не включающая дом.
Игра, матч <i>Game</i>	Игра двух команд, состоящая из определённого количества эндов, проводящаяся с целью определения победителя.
Игровая зона площадки <i>Playing End</i>	Часть площадки, в сторону которой выполняются броски.
Измерительный прибор, циркуль <i>Measuring Device</i>	Инструмент, определяющий, какой из камней находится ближе к центру дома или находится ли камень в доме.
Исходное положение камня <i>Original Position of a Stone</i>	Положение на льду, в котором находился камень до момента его смещения.
Камень <i>Stone, Rock</i>	Спортивный снаряд, сделанный из гранита и выпускаемый игроками во время игры.
Камень, приведённый в движение <i>Stone Set in Motion</i>	Неподвижно стоящий камень, приведённый в движение в результате соударения с движущимся камнем.
Колодка <i>Hack</i>	Приспособление для отталкивания, используемое игроком, выполняющим бросок.
Команда <i>Team</i>	Четыре игрока, играющих вместе. Команда может включать также пятого игрока (выполняющего роль запасного) и тренера. В соревновании смешанных пар команда состоит из одного мужчины и одной женщины и также может включать тренера.
Командный тайм-аут <i>Team Time-Out</i>	60 секундная встреча тренера с командой на игровой площадке во время проведения матча.

Конец дома <i>Back of the House</i>	Зона внутри дома, расположенная между ти-лайн и бэк-лайн.
Контрольная линия <i>Courtesy Line</i>	Линия, определяющая позиции, на которых разрешено находиться свиперам команды, не выполняющей бросок, чтобы обеспечить обзор хог-лайн судьёй и не отвлекать игрока, выполняющего бросок.
Круговой турнир <i>Round Robin</i>	Соревнование, в котором каждая из команд играет со всеми остальными командами.
Линия колодок <i>Hack Line</i>	Линия длиной 0,457 м (1 фут, 6 дюймов), расположенная параллельно ти-лайн на каждом конце центральной линии.
Нарушение правила хог-лайн <i>Hog Line Violation</i>	Камень, изъятый из игры в результате того, что он не был выпущен из руки игрока до пересечения им хог-лайн в зоне выполнения броска.
Начало дома <i>Top of the House</i>	Зона внутри дома, расположенная до ти-лайн.
Нулевой энд <i>Blank End</i>	Энд, по результатам которого ни одна из команд не набрала очки.
Определение счёта <i>Scoring</i>	Команда получает одно очко за каждый свой камень, находящийся ближе к центру, чем любой из камней соперника.
Отбойник, буфер <i>Back Board, Bumper</i>	Материал (например, поролон или дерево) размещённый в конце (по внешней границе) каждой игровой площадки.
Первый номер <i>First Player, Lead</i>	Игрок, выполняющий первые два броска команды в каждом энде.
Пил, клиринг <i>Peel, Clearing</i>	Вид броска, предназначенный для освобождения игровой зоны площадки от камня-защитника.
Поражение в результате математического подсчёта <i>Mathematically Eliminated</i>	Статус команды, при котором общее количество её камней, оставшихся для выполнения бросков и/или находящихся в игровой зоне площадки, меньше, чем количество очков, необходимых для победы или сравнения счёта.

Пэббл <i>Pebble</i>	Капельки воды, нанесённые на лёд игровой площадки перед началом игры. Застывая, эти капли образуют бугорки, позволяющие уменьшить трение между льдом и движущимся камнем.
Разделитель <i>Divider</i>	Материал (например, поролон или дерево), используемый для отделения игровых площадок друг от друга.
Результат тестовых постановочных бросков <i>Draw Shot Challenge (DSC)</i>	Среднее арифметическое результатов тестовых бросков, не включающее наихудший результат (результаты), используемое, если потребуется, для помощи в определении ранга команды по окончании кругового турнира.
Ролл <i>Roll</i>	Движение камня в сторону после соударения с неподвижно стоящим камнем.
Рэйз <i>Raise</i>	Вид постановочного броска, при котором выпущенный игроком камень проталкивает другой камень.
Рэйз-тэйк-аут, промоушн <i>Raise Take-out</i>	Вид броска тэйк-аут, при котором выпущенный камень попадает в другой камень, который в свою очередь выбивает третий камень.
Свал <i>Curl</i>	Дугообразная траектория движущегося по льду камня.
Сви́пинг <i>Sweeping</i>	Возвратно-поступательные движения щёткой перед движущимся камнем, направленные на протирание или натирание ледовой поверхности.
Скип <i>Skip</i>	Игрок, который руководит игрой команды.
Слайдер <i>Slider</i>	Скользящий материал ботинка для кёрлинга.
Соревнование <i>Competition</i>	Игры какого-либо количества команд с целью определения победителя.
Стационарные камни <i>Positioned Stones</i>	В соревнованиях среди смешанных пар два камня, устанавливаемые в определённые положения перед началом каждого энда.
Судья <i>Umpire</i>	Человек, ответственный за проведение игры в соответствии с правилами.

Счёт <i>Score</i>	Количество очков, полученное командой в энде.
Тай-брейк <i>Tie-breaker</i>	Игра, которая проводится для изменения одинакового ранга команд по окончании кругового турнира для точного определения команд, выходящих в стадию плей-офф, претендующих на отборочные матчи или на вылет в низшую группу.
Тестовые постановочные броски <i>Last Stone Draw (LSD)</i>	Соревнование, проводимое по окончании предматчевой разминки, в котором разные игроки каждой из команд выполняют два броска камня в центр дома – один с вращением по часовой стрелке, другой против часовой стрелки. Расстояния камней от центра дома измеряются и используются для определения команды, выполняющей первый бросок в первом энде.
Технический тайм-аут <i>Technical Time-Out</i>	Остановка игры по просьбе команды или судьи для решения вопросов, касающихся правил, в случаях получения игроком травмы или возникновения других чрезвычайных ситуаций.
Ти <i>Tee</i>	Точный центр дома
Ти-лайн <i>Tee Line</i>	Линия, проходящая по ширине всей площадки через центр дома параллельно хог-лайн и бэк-лайн.
Третий номер <i>Third Player</i>	Игрок, выполняющий пятый и шестой броски команды в каждом энде.
Тэйк-аут, хит <i>Take-out, Hit</i>	Вид броска, при котором один камень выбивает из игры другой камень.
Фриз <i>Freeze</i>	Вид постановочного броска, при котором выпущенный игроком камень останавливается, прижимаясь вплотную к другому камню.
Хаммер <i>Hammer</i>	Термин, используемый для обозначения последнего броска, выполняемого в энде.
Хит-ролл <i>Hit and Roll</i>	Вид броска, при котором один камень выбивает из игры другой камень, откатываясь затем на другую игровую позицию.

Хог-лайн <i>Hog Line</i>	Линия, проходящая по всей ширине площадки, параллельно каждой ти-лайн и на расстоянии 6,40 метров (21 фут) от неё.
Центральная линия <i>Centre Line</i>	Линия, разделяющая игровую площадку посередине. Она соединяет центры домов и продолжается на 3,658 м (12 футов) за центром каждой из ти-лайн.
Четвёртый номер <i>Fourth Player</i>	Игрок, выполняющий последние два броска команды в каждом энде.
Щётка <i>Brush, Broom</i>	Инвентарь, используемый игроками для натирания/протираания ледовой поверхности перед движущимся камнем.
Экстендер <i>Delivery Stick</i>	Приспособление для выпуска камня, которое присоединяется к ручке камня и действует как продолжение руки в процессе выполнения броска.
Экстра-энд <i>Extra End</i>	Дополнительный энд, определяющий победителя при ничейном результате основной части игры.
Электронное устройство для определения правила хог-лайн <i>Electronic Hog Line Device</i>	Устройство, позволяющее определить, был ли выпущен камень из руки спортсмена до пересечения им хог-лайн в зоне выполнения броска.
Энд <i>End</i>	Часть игры, в которой каждая из соревнующихся команд выполняет по очереди восемь бросков с последующим определением счёта.

СОДЕРЖАНИЕ

1. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ	1
2. ДУХ КЁРЛИНГА	1
3. СПОРТИВНЫЕ ДИСЦИПЛИНЫ	2
4. ВОЗРАСТНЫЕ ГРУППЫ УЧАСТНИКОВ СОРЕВНОВАНИЙ. ДОПУСК К СОРЕВНОВАНИЯМ	2
5. ВИДЫ СОРЕВНОВАНИЙ.....	2
6. ОРГАНИЗАЦИЯ СОРЕВНОВАНИЙ	3
6.1. Заявки.....	4
6.2. Вызовы	4
6.3. Жеребьёвка	4
6.4. Протокол матча.....	4
6.5. Подача протеста.....	5
6.6. Апелляция.....	6
7. СУДЬИ И ИХ ОБЯЗАННОСТИ	6
7.1. Общие права судей	6
7.2. Состав судейской коллегии.....	7
7.3. Назначение судей.....	7
7.4. Судейская коллегия. Функциональные обязанности судей.....	8
7.5. Состав вспомогательного персонала.....	11
8. ПРАВИЛА ИГРЫ	13
8.1. Игровая площадка	13
8.2. Камни для кёрлинга	16
8.3. Команды	17
8.4. Положение игроков на площадке	18
8.5. Выполнение броска.....	19
8.6. Зона свободных защитников	20
8.7. Свипинг	21
8.8. Касание движущегося камня.....	22
8.9. Смещение неподвижного камня.....	23
8.10. Оборудование.....	24
8.11. Ведение счёта	25
8.12. Прерывание игры.....	27
8.13. Соревнования смешанных команд (микст)	27
8.14. Соревнования смешанных пар (дабл микст).....	28

8.15. Запрещённые вещества	32
8.16. Несоответствующее поведение	32
9. ТРЕБОВАНИЯ К УЧАСТВУЮЩИМ КОМАНДАМ И ТЕХНИЧЕСКОМУ РЕГЛАМЕНТУ СОРЕВНОВАНИЙ.....	33
9.1. Участвующие команды	33
9.2. Игровая форма (экипировка).....	33
9.3. Предматчевая разминка	34
9.4. Продолжительность игры	34
9.5. Хронометраж игры	35
9.6. Командные тайм-ауты / Технические тайм-ауты.....	37
9.7. Распределение камней / Тестовые постановочные броски	38
9.8. Процедура ранжирования команд / Результат тестовых постановочных бросков..	40
Приложение 1. Системы плей-офф.....	43
Приложение 2. Тай-брейки.....	46
Приложение 3. Словарь терминов.....	52