

ЗАТВЕРДЖУЮ

**Заступник Міністра молоді та
спорту України**

_____ **Сергій ТИМОФЄЄВ**

ПРАВИЛА
спортивних змагань з кьорлінгу

20



СЕД Megapolis.DocNet
Міністерство молоді та спорту України
№46/3.3/24 від 08.11.2024
КЕП: Тимофєєв С. О. 08.11.2024 14:34
3FAA9288358EC0030400000D4E538006DC7DA00

I. Загальні положення

1. Основні вимоги та термінологія

1. Ці Правила визначають основні заходи з організації та проведення спортивних змагань з кьорлінгу, що проводяться на території України.

2. У цих Правилах терміни вживаються у таких значеннях:

запасний гравець – заявлений, але не граючий член команди, який може замінити одного з гравців, котрий бере участь у матчі;

видалені за математичним розрахунком очок – статус команди, у якої у сукупності загальна кількість каменів, котрі ще необхідно розіграти та/або каменів, що залишилися у грі, менша ніж кількість каменів, необхідна для досягнення нічийного рахунку чи перемоги;

евей-енд – ігрова зона, у яку направляється перший камінь гри;

задній борт/бампер – загородження з піни або дерева, що розміщується по периметру льодового майданчика;

бек хаус вейт – швидкість, задана каменю для досягнення кінця дому;

задня лінія – лінія в кінці дому, що проходить по ширині всього майданчика, паралельно ті-лінії;

кінець дому – зона всередині дому, що знаходиться між лінією центру дома (ті-лінія) та задньою лінією (бек-лінія);

байтер – камінь, який ледь торкається зовнішнього краю зовнішньої окружності дому;

нульовий енд – енд, у якому жодна з команд не набрала очок;

боншпіль – вид змагань з кьорлінгу;

головка щітки – частина щітки, яка контактує з поверхнею льоду під час свіпування;

п'ятчок – маленьке коло всередині дому;

зачеплений камінь – камінь, який був зачепленим гравцем або будь-якою частиною його спорядження, під час руху;

центральна лінія – лінія, що розділяє ігровий майданчик посередині, з'єднуючи центри ті-ліній та простягаючись за центром кожної ті-лінії до хог-лінії;

оминач – кидок, під час якого камінь закручується за інший камінь;

каунтер – будь-який камінь, що знаходиться у домі або торкнувся його лінії, і, таким чином, приносить потенційне очко;

контрольна лінія – лінія, за якою дозволяється стояти свіперам з команди суперника так, щоб рефері міг бачити залікову лінію (хог-лінію) та запобігти відволіканню гравця, який виконує кидок;

дуга – траєкторія руху каменя по льодовому майданчику;

уламки – будь-яка речовина, включаючи іній, сніг або матеріал від щіток, взуття чи одягу;

зона виконання кидків – зона майданчика, з якої здійснюється виконання кидків;

команда, що виконує кидки – команда, яка на цей момент контролює ігрову зону майданчика та має виконувати наступний кидок;

кидок – рух, який здійснює гравець, розігруючи камінь;

подовжувач – пристрій, що кріпиться до ручки каменя та слугує у якості подовжувача руки під час виконання кидка;

зміщений камінь – нерухомий камінь, котрий перемістили в інше місце;

розділювач – матеріал (наприклад, піна або дерево), що використовують для розділення майданчика для проведення гри;

подвійний тейк-аут – кидок, під час якого один камінь вибиває два камені команди суперника;

дро або постановочний кидок – камінь, що зупиняється всередині або попереду дому;

розрахунок середнього балу (РСБ) – розрахунок, у якому визначається середня відстань кидків для розіграшу хаммера (ЛСД), за вирахованням найменш вдалого кидка(-ів), яка потім використовується для визначення місця у турнірній таблиці після проведення кругового раунду змагань;

сила вкидання – сила, необхідна каменю, щоб дістатися дому в ігровій зоні майданчика;

електронний датчик залікової лінії – пристрій, котрий показує, чи відпустив гравець камінь ще до того моменту, як останній досяг залікової лінії (хог-лінії) у зоні виконання кидка;

енд – період гри, що закінчується після того, як кожна команда виконала по 8 кидків (5 у змаганнях змішаних пар) та/або, коли рахунок гри визначено;

екіпірування – будь-що, у що одягнений гравець або спорядження, яке він має при собі;

додатковий енд – енд, який визначає переможця при нічийному результаті основної частини гри;

зовнішній фактор – подія, яка була спричинена будь-ким/чим, окрім граючих команд;

перший гравець – гравець, котрий виконує перші два командні кидки у кожному енді;

четвертий гравець – гравець, котрий виконує останні два командні кидки у кожному енді;

зона вільних захисників (ЗВЗ) – зона між ті-лінією (центральною лінією) та хог-лінією (заліковою лінією) в ігровій зоні майданчика, що не охоплює дім;

фріз – різновид дро, під час якого камінь зупиняється впритул до іншого;

фронт хаус вейт – швидкість необхідна каменю, щоб дістатися початку дому в ігровій зоні майданчика;

зняття з гри – якщо команда не може почати або продовжити гру, інша команда здобуває перемогу в цій грі. Остаточний рахунок гри буде записаний як перемога-поразка;

гра – дві команди, котрі грають певну кількість ендів, щоб визначити переможця;

гард або камінь-захисник – камінь, що виставляється так, щоб захистити інший камінь;

колодка – опора, що встановлюється з обох кінців льоду, відштовхуючись від якої гравець починає виконувати кидок;

лінія колодок – невелика лінія, проведена паралельно ті-лінії на кожному з кінців центральної лінії;

вага колодки – швидкість необхідна каменю, щоб дістатися колодок в ігровій зоні майданчика;

ручка – частина каменя для кьорлінгу, за яку береться гравець для того, щоб виконати кидок;

хаммер – термін, що використовується для каменя, котрий буде останнім розіграватись у відповідному енді;

важкий – термін означає камінь, котрий кинули зі швидкістю, що перевищує необхідну;

тейк-аут – вибивання каменя з ігрової зони іншим каменем;

хіт-енд-ролл – вид кидка, при якому один камінь вибиває з гри інший камінь, потім, відкочуючись на іншу ігрову позицію;

хог-лінія – лінія, що проходить через майданчик паралельно кожної ті-лінії;

порушення меж залікової лінії – камінь, що видаляється з гри на один енд, через те, що він був випущений ще до того, як досяг хог-лінії у зоні виконання кидка;

не зарахований камінь – камінь, що видаляється з гри на один енд, через те, що після вкидання він повністю не зупинився за внутрішніми краями залікової лінії в ігровій зоні майданчика;

база – кінець ігрового майданчика, з якого виконується перший кидок у гри;

дім – зона на кожному кінці льодового майданчика, утворена чотирма концентричними колами;

свіп або три – команда, що для гравців означає, що треба натирати лід сильніше;

льодова поверхня – повністю вкрита льодом поверхня, що знаходиться по периметру кьорлінгового майданчика;

процес виконання кидка – частина гри, що починається, коли гравець займає положення для виконання кидка і закінчується, коли гравець відпускає камінь;

закручування каменю за годинниковою стрілкою – гравець, який виконує кидок правою рукою прокручує ручку керлінгового каменю так, щоб останній рухався за годинниковою стрілкою, гравець, який виконує кидок лівою рукою прокручує ручку у зворотному напрямку;

розіграш хаммера (ЛСД) – раунд змагань, котрий проводиться по завершенні передматчевої розминки, у якому з кожної команди різні гравці кидають два камені, один за, а другий проти годинникової стрілки до центру дому. Отримана відстань вимірюється і використовується для визначення команди, котра може обирати першою чи другою виконувати кидки у першому енді;

вимірювальний пристрій – пристрій, за допомогою якого визначають, який камінь знаходиться ближче до центру дома (ті) або, чи камінь взагалі потрапив у зону дому;

рухомий камінь – камінь, що перебуває у стані руху, через виконання кидка або через, те що його вдарив інший камінь;

початкове положення каменю – певне місце на льоду, де знаходився камінь, поки його не перемістили;

положення поза грою – положення, у якому камінь знаходиться поза грою (наприклад, коли камінь торкнувся бокової лінії або перетнув задню лінію);

закручування каменю проти годинникової стрілки – гравець, який виконує кидок правою рукою прокручує ручку керлінгового каменю так, щоб останній рухався проти годинникової стрілки, гравець, який виконує кидок лівою рукою прокручує ручку у зворотному напрямку;

пібл – крапельки води, що наносяться на лід ігрового майданчика перед початком гри, які утворюють півкулі, що дозволяють зменшити тертя між льодом і каменем;

піл – кидок, метою якого звільнення майданчика від каменя-захисника (гарда);

ігрова зона – зона ігрового майданчика, у яку виконуються кидки;

очко – по закінченні енду, одне очко дається команді за кожен з її каменів, котрі знаходяться в або торкнулися зони дому, і знаходяться ближче до центру дома (ті), ніж будь-який з каменів команди суперника;

порт – простір між каменями;

стаціонарно встановлені камені – два камені, що виставляються у визначені позиції до початку кожного енду під час змагань змішаних пар;

гра з перевагою – під час змагань змішаних пар команда, яка приймає рішення про розміщення стаціонарно встановлених каменів, може один раз протягом гри розташувати камені у визначених позиціях збоку від покриття замість визначених центральних положень;

рейз – вид постановочного кидка (дро), при якому випущений гравцем камінь проштовхує інший камінь;

рейз тейк-аут – кидок, під час якого випущений камінь вдаряє нерухомий камінь, котрий своєю чергою проштовхує третій камінь на виліт з гри;

ролл – рух каменю в бік після його зіткнення з нерухомим каменем;

обертання – напрямок повороту каменю (за годинниковою стрілкою або проти годинникової стрілки);

рахунок – кількість очок, отримана командою кожному енді;

зарахування очок – команда набирає одне очко за кожен з її каменів, котрі знаходяться в зоні дому і ближче до центру дому (ті), ніж камені команди суперника;

другий гравець – гравець, котрий виконує третій та четвертий командні кидки у кожному енді;

покриття – особливе льодове покриття, на якому проводиться гра в кьорлінг;

шот – камінь, що знаходиться найближче до центру дому (ті);

бокова лінія – лінія, проведена по периметру льодового майданчика;

скіп – гравець, який керує грою своєї команди;

слайдер – слизька підшва одного черевика, що полегшує ковзання гравця по льоду;

нерухомий камінь – камінь у грі, який не рухається;

камінь – гранітний камінь виготовлений за особливою технологією, яким гравці під час гри виконують кидки;

камінь, зсунутий з місця – нерухомий камінь, вдарений іншим каменем, який привів його у рух;

свіпування – натирання льоду спеціальними щітками на шляху рухомого каменю з метою розчищення або полірування льодової поверхні;

пристрій для свіпування – щітка, яка використовується гравцями для свіпування льоду;

лід, що валить – стан льоду або каменю, при якому камені починають зміщатися (валити) занадто сильно;

команда – чотири гравці, які змагаються разом. До складу команди може входити п'ятий гравець (виконує роль запасного гравця) та тренер. У командах змішаних пар тільки двоє гравців (чоловік та жінка) та тренер;

командний тайм-аут – перерва, що триває 60 секунд для зустрічі гравців з тренером на льоду;

технічний тайм-аут – зупинка гри на вимогу команди або рефері через травму, за рішенням судді або за інших обставин;

центр дому або ті – точний центр дому;

ті-лінія – лінія, що проходить вшир ігрового майданчика через центр дому паралельно хог-лінії та задній лінії;

третій гравець – гравець, котрий виконує п'ятий та шостий командні кидки у кожному енді;

тай-брейк – додаткові енди для визначення переможця гри, граються за нічийного рахунку після основної кількості ендів;

верхівка дому – зона дому, що пролягає між хог-лінією та ті-лінією;

судді – особи, які відповідають за проведення гри відповідно до визначених правил;

віце-скіп (заступник скіпа) – гравець, який керує грою команди у момент виконання скіпом своїх кидків;

вага – сила кидка/швидкість задана каменю, під час виконання кидка.

3. Гравці, які беруть участь у змаганні, повинні дотримуватися вимог цих Правил.

4. Порухення цих Правил під час спортивних змагань (далі - змагання) розглядаються судьями. Значні порушення цих Правил додатково розглядаються організаторами змагань та Всеукраїнською федерацією кьорлінгу.

2. Дух кьорлінгу

1. Кьорлінг – це гра майстерності та традицій, в якій захоплює не тільки добре виконаний кидок, але і те, як шановані віками традиції кьорлінгу втілюються в істинному дусі гри. Гравці змагаються, за для перемогти, але в жодному разі не для того, щоб принизити своїх суперників. Дружня атмосфера на майданчику є одним з найважливіших аспектів кьорлінгу. Справжній гравець ніколи не стане відволікати суперників або заважати їм під час гри і, радше, програє, ніж виграє нечесно. Гравці в кьорлінг ніколи навмисно не порушують правила гри і демонструють повагу до її традицій. Якщо ж гравці з необережності порушили правила, вони першими повідомляють про це.

2. Хоча головною метою гри є визначення рівня майстерності гравців, дух кьорлінгу вимагає порядності, гарного настрою та гідної поведінки. Дух кьорлінгу повинен впливати як на розуміння і виконання правил гри, так і на поведінку всіх учасників як на льоду, так і за його межами.

3. Вікові групи та допуск за гендерними ознаками

1. Брати участь в міжнародних змаганнях юніорів можуть гравці яким станом на 30-й день червня року, що безпосередньо передує року, в якому має відбуватися змагання виповнилось від 12 до 21 року.

2. Брати участь в міжнародних змаганнях ветеранів можуть гравці яким станом на 30-й день червня року, що безпосередньо передує року, в якому має відбуватися змагання виповнилось не менше 50 років.

3. Брати участь в усіх інших міжнародних змаганнях серед дорослих можуть гравці яким станом на 30-й день червня року, що безпосередньо передує року, в якому має відбуватися змагання виповнилось не менше 16 років.

4. Брати участь в міжнародних змаганнях в якості офіційного представника команди можуть особи яким станом на 30-й день червня року, що

безпосередньо передус року, в якому має відбуватися змагання виповнилось не менше 16 років.

5. Гравець чоловічої статі не може брати участь у змаганнях жіночих команд, так само жодна жінка не може брати участь у змаганнях чоловічих команд. Проте у змаганнях змішаних пар (2 гравці різної статі) та змішаних команд (по 2 гравці різної статі) чоловіки та жінки грають разом.

4. Судді

1. Організатор змагання призначає головного суддю та його помічників для кожного змагання. До складу рефері мають входити як чоловіки, так і жінки.

2. Суддя розв'язує будь-яке спірне питання, яке може виникнути між командами, не дивлячись на те, чи передбачено це питання правилами гри, чи ні. Суддя має право з будь-яких причин затримати гру і визначити тривалість такої затримки.

3. Суддя має право в будь-який момент втрутитися в хід гри, давати вказівки щодо розміщення каменів, поведінки гравців і дотримання правил. Головний суддя, за наявності відповідних повноважень, має право в будь-який момент втрутитися в хід змагань та давати настанови щодо проведення гри, які він вважатиме за потрібне.

4. Розв'язання всіх питань, що стосуються дотримання правил, входять до компетенції суддів. У випадку оскарження рішення судді, остаточне рішення приймає головний суддя.

5. Головний суддя має право усунути гравця, тренера або будь-якого представника команди від гри у випадку їх неприйнятної поведінки та грубих висловлювань. Усунена особа має залишити приміщення, у якому проводяться змагання, і не брати більше участі у цій грі. Якщо гравець видалається з гри, запасний гравець не може бути використаний в цій грі замість нього.

6. Головний суддя має право рекомендувати відповідним органам, дискваліфікувати або відсторонити будь-якого гравця, тренера або представника команди від участі у поточних або майбутніх змаганнях.

5. Відповідні органи й дисципліна

1. Термін "Відповідні органи" означає дисциплінарний орган Організатора змагань, який має юрисдикцію застосовувати чинні правила гри при розгляді певних питань відповідно до Дисциплінарного кодексу, Статуту та Положень Організатора змагань та інших відповідних правил і положень. Відповідні органи повинні розглядати всі інциденти, через які було накладено санкції за дисциплінарні порушення правил. Крім того, відповідні органи мають право перевіряти дії всіх учасників змагань, які могли бути порушниками цих Правил.

2. Термін “Неналежна поведінка” означає нецензурні й агресивні висловлювання, псування екіпіровки, застосування фізичної сили щодо будь-якого учасника змагань. Неналежна поведінка – заборонена, тому будь-які порушення можуть призвести до відсторонення винуватця(-ів) від змагань відповідними органами.

6. Антидопінг

1. Участь у змаганні передбачає прийняття Всесвітнього антидопінгового кодексу й вимагає, щоб політика, правила та програми Національних асоціацій-членів команди Організатора змагань відповідають Положенням Організатора змагань по допінг-контролю, Дисциплінарному кодексу Організатора змагань та Всесвітньому антидопінговому кодексу. Організація змагань здійснюється з урахуванням вимог Всесвітнього Антидопінгового Кодексу та Антидопінгових правил Національного антидопінгового центру.

2. Використання будь-яких стимулюючих препаратів, без дозволу на терапевтичне використання, вчинене навмисно або ні, є неетичним та заборонене. Якщо випадок такого застосування буде зафіксовано, такий гравець дискваліфікується зі змагань, а команді, до складу якої входить цей гравець, надсилається відповідне повідомлення, яке надалі може призвести до відсторонення такого гравця.

7. Адаптація ветеранів війни, осіб з інвалідністю, осіб з обмеженнями повсякденного функціонування до повноцінного життя суспільства

1. Реалізація фізичних, психологічних, соціальних можливостей ветеранів війни, осіб з інвалідністю, осіб з обмеженнями повсякденного функціонування, систематизація заходів, спрямованих на відновлення та компенсацію функціональних можливостей організму для поліпшення фізичного та психологічного стану людини в процесі діяльності Федерації з подальшого розвитку виду спорту як суб'єкта сфери фізичної культури і спорту в сучасних умовах відбуватиметься з урахуванням спрямування зусиль на залучення визначених категорій населення до занять фізичною культурою та спортом.

2. Федерація в ході адаптації виду спорту до потреб ветеранів війни, осіб з інвалідністю відповідної нозології, осіб з обмеженнями повсякденного функціонування ставить за мету сприяння інклюзії та інтеграції до повноцінного життя суспільства, фізичній, психологічній реабілітації, розвиток можливостей до ведення самостійного способу життя, залученості до місцевої спільноти. З цією метою забезпечуються належні та сприятливі умови для зміцнення громадського здоров'я шляхом використання оздоровчої рухової активності, розв'язання спеціалізованих завдань та практичних проблем з комплексністю та невизначеністю умов, обґрунтовуються вибір та реалізація відповідних заходів для визначених категорій населення.

3. Спортивні заходи проводяться серед ветеранів війни, осіб з інвалідністю, осіб з обмеженнями повсякденного функціонування. Допуск до участі у спортивних заходах учасників визначених категорій населення відбувається за

умови допуску лікаря до занять фізичною культурою та спортом з урахуванням обмежень до виконання фізичних вправ та наявності страхового поліса, дійсного на термін проведення заходу (умови договору страхування мають передбачати участь у спортивних заходах). Допуск до спортивних заходів відбувається без урахування спортивних розрядів та звань.

4. Федерація бере участь у створенні безперешкодного доступу учасників спортивних заходів до місць їх проведення, використання спортивних споруд, обладнання та інвентарю, що сприятиме фізкультурно-спортивній реабілітації осіб різного віку та статі.

5. Федерація, створюючи та забезпечуючи умови для адаптації ветеранів війни, осіб з інвалідністю, осіб з обмеженнями повсякденного функціонування, співпрацює з місцевими органами виконавчої влади, органами місцевого самоврядування, іншими громадськими об'єднаннями фізкультурно-спортивної спрямованості.

6. За результатами участі в спортивних заходах серед ветеранів війни, осіб з інвалідністю, осіб з обмеженнями повсякденного функціонування спортивні розряди та звання не присвоюються.

II. Основні аспекти гри

1. Льодовий майданчик

1. Довжина льодового майданчика від внутрішніх країв задніх бортів становить 45,720 метра (150 футів). Максимальна ширина майданчика між внутрішніми краями бокових ліній складає не більше 4,750 метрів (15 футів 7 дюймів). Ця область обмежена накресленими лініями або спеціальними роздільниками, розміщеними по периметру. Якщо наявна льодова арена не дозволяє використовувати ці розміри, то довжина майданчика може бути зменшена мінімум до 44,501 метра (146 футів), а ширина мінімум до 4,420 метра (14 футів 6 дюймів).

2. З кожного боку ігрового майданчика на льоду накреслені чіткі паралельні лінії, що йдуть від однієї бокової лінії до іншої, а саме:

Ті-лінія (tee line), максимальною шириною 13 мм (1/2 дюйма), розташована таким чином, щоб центр знаходився на відстані 17,375 метрів (57 футів) від середини майданчика.

Задня лінія (back line), максимальною шириною 13 мм (1/2 дюйма), розташована таким чином, щоб її зовнішній край знаходиться на відстані 1,829 метрів (6 футів) від центру ті-лінії.

Хог-лінія, або залікова лінія (hog line) шириною 102 мм (4 дюйми), розташована таким чином, щоб відстань між її внутрішнім краєм і центром ті-лінії становила 6,401 метра (21 фут).

Центральна лінія (center line), максимальною шириною 13 мм (1/2 дюйма), з'єднує центри ті-ліній і продовжується на 3,658 метра (12 футів) позаду центрів кожної з ті-ліній.

Лінія колодок (hack line), довжиною 457 мм (1 фут 6 дюймів) і максимальною шириною 13 мм (1/2 дюйма), наноситься паралельно ті-лінії, на кожному кінці центральної лінії.

Контрольна лінія (courtesy line), довжиною 152 мм (6 дюймів) і максимальною шириною 13 мм (1/2 дюйма), наноситься на відстані 1,219 метра (4 фути) зовні і паралельно хог-лініям, на кожній стороні майданчика.

3. Для змагань з кьорлінгу на візках в кожному кінці майданчика паралельно центральній лінії і на протилежних від неї сторонах проводять 2 тонких (шириною у бавовняну нитку) лінії візків, що проходять від хог-лінії до найвіддаленішого від центру краю найближчого кола. Зовнішні краї кожної лінії розташовуються на відстані 457 мм (18 дюймів) від центральної лінії.

4. Центр дому, "Т", розташовується на перетині кожної ті-лінії з центральною лінією. З центром в цій точці на кожному кінці майданчика наносяться чотири кола, з радіусами по зовнішньому краю 1,829 метра (6 футів), 1,219 метра (4 фути), 610 мм (2 фути) і мінімальним радіусом внутрішнього кола 152 мм (6 дюймів).

5. На кожній лінії колодок на протилежних сторонах від центральної лінії встановлюються дві колодки. Відстань від центральної лінії до внутрішньої сторони кожної колодки становить 76 мм (3 дюйми). Ширина кожної колодки не повинна перевищувати 152 мм (6 дюймів). Колодка кріпиться до відповідного матеріалу, внутрішні краї котрого вкладаються по внутрішнім краям лінії колодок так, щоб колодки не висувалися вперед за лінію більш ніж на 203 мм (8 дюймів). Якщо колодки вморожувати в лід, то глибина занурення не повинна перевищувати 38 мм (1,5 дюйма).

2. Камені

1. Камінь для гри в кьорлінг має округлу форму, при цьому окружність каменю не повинна перевищувати 914 мм (36 дюймів), а висота – становити не менше 114 мм (4,5 дюйма). Маса каменю, включаючи ручку і гвинт, не повинна перевищувати 19,96 кг (44 фунти) і повинна бути не менше 17,24 кг (38 фунтів).

2. Кожна команда використовує комплект з 8 каменів, що мають ручки однакового кольору і добре видиме індивідуальне маркування. Якщо внаслідок пошкодження камінь стає непридатним для гри, то використовується запасний камінь. Якщо запасного каменя немає, то в гру повертається той камінь, котрий вже вкидали в цьому енді.

3. Якщо камінь в процесі гри розколюється, то команди, керуючись принципами “духу кьорлінгу” вирішують, де треба встановити камінь (камені). Якщо згоди не досягнуто, команди переграють енд.

4. Якщо під час руху камінь перевертається, або зупиняється на боку або верхній частині, він негайно видаляється з гри.

5. Якщо під час виконання кидка ручка повністю відділяється від каменю, то гравець, що виконує кидок, має можливість або продовжити гру, або виконати кидок повторно, після повернення всіх зсунутих каменів на їх попередні позиції.

6. Камінь, який повністю не перетинає внутрішній край хог-лінії в ігровій зоні майданчика, негайно видаляється з гри, крім випадків зіткнення з іншим каменем: тоді він залишається в грі.

7. Камінь, який повністю пересікає зовнішній край задньої лінії, негайно видаляється з гри.

8. Камінь, який торкається розподільчої або бокової лінії, негайно видаляється з гри так, щоб він не потрапив на сусідні доріжки.

9. Розташування каменів щодо центру дому визначається тільки візуально, доки не зупиниться останній розіграний камінь в енді. Виняток становить випадок, коли потрібно визначити, чи знаходиться камінь у грі, або щоб визначити, чи знаходиться камінь у ЗВЗ або чи торкається він центральній лінії ще до розіграшу другого, третього, четвертого або п'ятого каменів в енді.

10. Команди не можуть нічого змінювати у конструкції каменю та розміщати на ньому будь-які предмети.

3. Команди

1. Команда складається з 4 гравців. Кожен гравець виконує по два кидки в кожному енді у визначеній послідовності, чергуючись з суперником.

2. До початку гри команда встановлює черговість виконання кидків і позиції скіпа і віце-скіпа. Команди дотримуються таких черговості і позицій протягом усієї гри. Команді, яка під час гри умисно змінює черговість виконання кидків або позицій гравців, зараховується поразка, якщо тільки така зміна не відбулася під час виходу запасного гравця.

3. Якщо на момент початку гри один з гравців відсутній, команда може:

почати гру у складі трьох гравців, при цьому перші два гравці будуть виконувати по три кидки, а третій гравець – два кидки. У цьому випадку, відсутній гравець може увійти в гру згідно з встановленою черговістю та на зазначену на початку енду позицію;

або почати гру із заявленим запасним гравцем.

4. Якщо гравець не в змозі продовжити гру, команда може:

продовжити гру в складі трьох гравців. У цьому випадку, гравець що вибув з гри може повернутися в гру тільки на початку енду. Гравець може вийти і повернутися до гри тільки один раз за матч;

або ввести в гру заявленого запасного гравця на початку наступного енду. У цьому випадку черговість виконання кидків і позиції скіпа і віце-скіпа можуть бути змінені (змінена черговість виконання кидків зберігається до кінця гри), а замінений гравець не має права повернутися в гру.

5. Команда не може вести гру в складі менш як три гравці. Кожен гравець повинен виконати всі свої кидки в кожному енді.

6. На змаганнях, де дозволена участь запасних гравців, тільки один запасний гравець може бути зареєстрований та залучений на цих змаганнях. Команді, що порушила це правило, зараховується поразка.

7. Якщо гравець виконує кидок свого першого каменя в енді та не в змозі виконати кидок другого каменя, використовується наступний порядок виконання кидків до кінця енду:

перший гравець не в змозі виконати свій другий кидок, його виконує другий гравець;

другий гравець не в змозі виконати свій другий кидок, його виконує перший гравець;

третій гравець не в змозі виконати свій другий кидок, його виконує другий гравець;

четвертий гравець не в змозі виконати свій другий кидок, його виконує третій гравець.

8. Якщо гравець, чия черга виконувати кидки, не в змозі виконати обидва кидки, використовується наступний порядок виконання кидків до кінця енду:

перший гравець не в змозі виконати свої кидки, другий гравець виконує три кидки, третій гравець виконує три кидки, потім четвертий гравець виконує останні два кидки;

другий гравець не в змозі виконати свої кидки, перший гравець виконує три кидки, третій гравець виконує три кидки, потім четвертий гравець виконує останні два кидки;

третій гравець не в змозі виконати свої кидки, перший гравець виконує його перший кидок, другий гравець виконує його другий кидок, а четвертий гравець виконує останні два кидки;

четвертий гравець не в змозі виконати свої кидки, другий гравець виконує перший його кидок, а третій гравець виконує другий його кидок.

4. Позиції гравців

1. Гравці команди, що не виконує кидки:

У процесі виконання кидка гравці стоять нерухомо уздовж бокових ліній майданчика між контрольними лініями, за винятком:

скіпа та/або віце-скіпа, котрі можуть нерухомо стояти за задньою лінією ігрової зони майданчика, не заважаючи при цьому обирати позицію скіпу або віце-скіпу команди, що виконує кидок.

гравця, котрий готується виконати наступний кидок, може нерухомо стояти збоку за лінією колодок в зоні виконання кидків.

Гравці команди, які не виконують кидки, не можуть здійснювати рухи і займати позиції, які можуть якимось чином перешкодити, втрутитися, відвернути увагу або налякати гравців команди, що виконують кидки. Якщо були здійснені подібні дії або яка-небудь зовнішня сила завадила гравцеві виконати кидок, він має можливість або продовжити гру, або виконати кидок повторно, після повернення всіх зсунутих каменів на позиції, які вони займали до порушення.

2. Гравці команди, що виконує кидки:

У домі має знаходитися скіп, в момент коли скіп виконує свої кидки або коли він поза льодом його заміняє віце-скіп.

Під час виконання кидка гравець, що знаходиться у домі, розташовується з внутрішнього боку хог-лінії так, щоб хоча б одна нога знаходилась на льодовій поверхні ігрової зони майданчика.

Наслідком будь-якого невірного розміщення гравців (без попередження від судді) є видалення з гри розіграного каменю, а всі зсунуті камені повертаються командою, що не порушувала правила гри, на позиції, які вони займали до порушення.

5. Кидки

1. Команда, що виконує перший кидок в першому енді, визначається за допомогою жеребкування, якщо черговість не визначена заздалегідь, або за допомогою розіграшу хаммера (ЛСД). Така черговість виконання кидків залишається доти, доки одна з команд не набирає очки, після чого, та команда, котра останньою набрала очки, здійснює вкидання першого каменю у будь-якому наступному енді.

2. Команда, що виконує перший кидок в першому енді, вибирає колір ручки каменів на гру, якщо інше не визначено заздалегідь.

3. Гравець, що виконує кидок правою рукою, відштовхується від колодки, розташованої зліва від центральної лінії, а гравець, що виконує кидок лівою рукою, відштовхується від колодки, розташованої праворуч від центральної лінії. У разі виконання кидка з неправильною колодки, камінь видаляється з гри, а всі зсунуті камені повертаються командою, що не порушувала правила гри, на позиції, які вони займали до порушення.

4. Кидок повинен виконуватися, використовуючи ручку каменю.

5. Камінь має бути повністю випущений з руки до досягнення хог-лінії в зоні виконання кидків. Якщо гравець не випустив камінь до хог-лінії, то він негайно видаляється з гри командою, яка виконує кидок.

6. Якщо камінь, не відпущений до хог-лінії, не був негайно вилучений з гри і зрушив вдарив інший камінь на майданчику, цей камінь видаляється з гри командою, яка виконує кидок, а всі зсунуті камені мають бути повернуті командою, що не порушувала правила гри, на позиції, які вони займали до порушення.

7. Кидок вважається виконаним, якщо камінь торкнувся ті-лінії в зоні виконання кидків. Камінь, що не торкнувся її, може бути повернутий гравцеві для повторного виконання кидка.

8. Кожен гравець повинен бути готовий виконати кидок, коли підходить його черга. Надмірне затягування гри не допускається.

9. Якщо гравець виконав кидок каменем, що належить іншій команді, то після його зупинки цей камінь замінюється каменем, що належить команді, що виконувала кидок.

10. Якщо гравець виконує кидок з порушенням встановленої черговості, енд дограється без урахування даної помилки. Гравець, який пропустив свою чергу, виконує останній кидок за команду в енді. Якщо не можна визначити, хто з гравців виконав кидки з порушенням встановленої черговості, то останній кидок команди в цьому енді виконує гравець, що виконував перший кидок в цьому енді.

11. Якщо гравець випадково виконав понад два кидки в одному енді, енд дограється без урахування даної помилки, а кількість кидків останнього гравця команди, що порушила правило, має бути відповідно зменшена. Якщо гравець, що виконує останні кидки в енді, є гравцем, який ненавмисно виконує забагато кидків, то останній випущений камінь видаляється з гри, а всі зсунуті камені повертаються командою, що не порушувала правил гри, на позиції, які вони займали до порушення.

12. Команда виконала два кидки поспіль в одному і тому ж енді:

другий камінь вилучається з гри, а всі зсунуті камені повертаються командою, що не порушувала правила гри, на позиції, які вони займали до

порушення правил. Гравець, який помилково виконав кидок, повторно виконує його як останній кидок своєї команди в цьому енді.

Якщо порушення не виявлено до виконання наступного кидка, енд переграється.

13. Команда помилково виконала перший кидок в енді:

якщо помилку виявлено відразу після виконання першого кидка, енд переграється;

якщо помилку виявлено після виконання другого кидка в енді, гра продовжується без урахування даної помилки.

6. Зона вільних захисників (ЗВЗ)

1. Камінь, який зупинився між ті-лінією і хог-лінією в ігровій зоні майданчика, виключаючи зону дому, вважається таким, що потрапив у так звану зону вільних захисників (ЗВЗ). Такими, що знаходяться у ЗВЗ, вважаються також ті камені в грі, котрі зупинилися на або до хог-лінії після зіткнення з іншим каменем у ЗВЗ.

2. Якщо до виконання шостого кидка в енді, випущений камінь безпосередньо або опосередковано вибиває з гри камінь суперника, що знаходиться в зоні вільних захисників, випущений камінь видаляється з гри, а всі зсунуті камені повертаються командою, що не порушувала правила гри, на позиції, які вони займали до порушення.

7. Кидок без зрушення

1. Якщо до виконання шостого кидка в енді, випущений камінь безпосередньо або опосередковано зсуває з центральної лінії або вибиває із ЗВЗ камінь суперника, що знаходиться на центральній лінії у зоні вільних захисників, команда, що не порушувала правила гри, має вибір:

видалити з гри випущений камінь, а всі зсунуті камені повертаються командою, що не порушувала правила гри, на позиції, які вони займали до порушення;

залишити всі камені на своїх місцях.

2. Якщо до виконання шостого кидка в енді, випущений камінь безпосередньо або опосередковано вибиває з гри камінь суперника, що знаходиться на центральній лінії у зоні вільних захисників випущений камінь видаляється з гри, а всі зсунуті камені повертаються командою, що не порушувала правила гри, на позиції, які вони займали до порушення.

3. Це правило не використовується у змаганнях змішаних пар.

8. Свіпування

1. Рух під час свіпування відбувається у будь-якому напрямку (необов'язково перетинати всю ширину каменю), він повинен не залишати жодного сміття на шляху рухомого каменю і завершуватися з будь-якої сторони каменю.

2. Дозволяється тільки свіпування рухомого каменю. Камінь, безпосередньо або опосередковано приведений в рух випущеним каменем, можуть свіпувати як один, так і декілька гравців команди, що виконала кидок, у будь-якому місці ігрової зони майданчика до ті-лінії.

3. Випущений камінь можуть свіпувати як один, так і декілька гравців команди, що виконує кидок, в будь-якому місці до ті-лінії в ігровій зоні майданчика.

4. Жоден гравець не може свіпувати камінь команди суперника, за винятком зони за ті-лінією в ігровій зоні майданчика. Також, не дозволяється починати свіпування каменю суперника доти, доки він не досягне ті-лінії в ігровій зоні майданчика.

5. За ті-лінією в ігровій зоні майданчика дозволяється свіпування каменю тільки одному гравцю з кожної команди. Це може бути будь-який гравець з команди, яка виконує кидок, і тільки скіп або віце-скіп команди, що не виконує кидок.

6. За ті-лінією команда має перевагу у свіпуванні свого каменю, однак це не повинно перешкоджати виконанню свіпування гравцем команди суперника.

7. У разі порушень правил свіпування, команда, що не порушувала правил, може або залишити все як є, або помістити камінь, а також всі інші камені щодо яких було здійснене порушення, туди, де вони могли б зупинитися, якби порушення не відбулося.

9. Торкання рухомого каменю

1. Між ті-лінією в зоні виконання кидка і хог-лінією в ігровій зоні майданчика:

Якщо рухомий камінь був зачеплений або торкання було спричинено командою, якій він належить, або її екіпіровкою, ця команда має негайно видалити такий камінь з гри. Подвійне торкання каменя гравцем, що виконує кидок, до перетину хог-лінії в зоні виконання кидка, не вважається порушенням.

Якщо рухомий камінь був зачеплений або торкання було спричинено командою суперника або його екіпіровкою, а також під впливом будь-якої зовнішньої сили:

Якщо цим каменем проводився кидок, то кидок виконується повторно.

Якщо цим каменем кидок не проводився, він поміщається туди, де б за обґрунтованою думкою команди, якій він належить, він міг зупинитися, якби його не зачепили.

2. Всередині хог-лінії в ігровій зоні майданчика:

Якщо рухомий камінь був зачеплений або торкання було спричинено командою, якій він належить, або її екіпіровкою, рух каменів не переривається, а після їх зупинки команда суперника має вибір:

видалити цей камінь з гри, а всі зсунуті камені повернути на їх колишні позиції; або залишити всі камені на своїх місцях; або помістити всі камені туди, де б вони зупинилися, якби торкання не відбулося.

Якщо рухомий камінь був зачеплений або торкання було спричинено командою суперника або її екіпіровкою, рух каменів не переривається, після чого, команда, що не порушила правило, поміщає камені туди, де б вони зупинилися, якби рухомий камінь не був зачеплений.

Якщо рухомий камінь був зачеплений або торкання було спричинено якою-небудь зовнішньою силою, то рух каменю не переривається, після чого всі камені, поміщаються туди, де б вони зупинилися, якби порушення не сталося. Якщо команди не можуть дійти згоди, кидок виконується повторно після того, як всі зміщені камені будуть повернуті на вихідні позиції. Якщо команди не можуть дійти згоди щодо положення вихідних позицій каменів, енд переграється.

3. При виконанні розіграшу хаммера (ЛСД):

якщо рухомий камінь був зачеплений членом команди, яка виконує кидок, або торкання було ним спричинено, камінь вилучається, а результат кидка становить 1.996 м (6 футів 6,5 дюймів);

якщо рухомий камінь був зачеплений членом команди, яка не виконує кидок, або торкання було спричинено ним, кидок виконується повторно;

якщо рухомий камінь був зачеплений будь-якою зовнішньою силою або торкання було спричинено нею, кидок виконується повторно.

4. Якщо рухомий камінь був зачеплений каменем, що відскочив від бортика, команда, що не виконує кидки, поміщає камінь туди, де б він, за її обґрунтованою думкою, зупинився, якби рухомий камінь не був зачеплений.

10. Зміщення нерухомих каменів

1. Якщо нерухомий камінь, у якого не було торкання з рухомим каменем, був зміщений гравцем, або зміщення було спричинено ним або його

екіпіруванням, то він повертається на вихідну позицію командою, що не порушувала правил.

2. Якщо нерухомий камінь, у якого не було торкання з рухомим каменем, був зміщений будь-якою зовнішньою силою, або зміщення було спричинено нею, то він повертається на вихідну позицію за взаємною згодою команд.

3. Якщо нерухомий камінь, що стоїть на шляху рухомого каменю, був зміщений гравцем, або зміщення було спричинено тим, то рух каменів не переривається, після чого, команда, що не порушила правило, має вибір:

залишити всі камені на своїх місцях;

видалити з гри камінь, напрямок руху якого міг би бути зміщений та відновити вихідні позиції всіх каменів, які були зміщені після порушення правила;

розмістити камені так, як би вони розташовувалися, якби камінь не був зміщений.

4. Якщо нерухомий камінь, що стоїть на шляху рухомого каменю, був зміщений або зміщення було спричинено зовнішньою силою, то рух каменів не переривається, після чого всі камені розміщуються так, як вони б розташовувалися, якби такого зміщення не відбулося. Якщо команди не можуть дійти згоди, то кидок виконується повторно після того, як всі зміщені камені будуть повернуті на вихідні позиції. Якщо команди не можуть дійти згоди щодо вихідних позицій каменів, енд переграється.

5. Якщо зміщення каменю відбулося в результаті зіткнення з каменем, що відскочив від бортика, камені повертаються на вихідні позиції командою, що не виконувала кидок.

6. При виконанні розіграша хаммера (ЛСД):

якщо нерухомий камінь зміщується гравцем команди, що виконує кидок, або зміщення було спричинено ним, до того як суддя закінчив вимір, то камінь вилучається, а результат кидка становить 1.996 м (6 футів 5 дюймів);

якщо нерухомий камінь зміщується гравцем команди, що не виконує кидок, або зміщення було спричинено ним, до того як суддя закінчив вимір, то камінь повертається на вихідну позицію командою, що виконувала кидок;

якщо нерухомий камінь зміщується будь-якою зовнішньою силою або зміщення було спричинено нею до того як суддя закінчив вимір, то камінь повертається на вихідну позицію командою, що виконувала кидок.

11. Екіпірування

1. Жоден гравець не має права псувати льодову поверхню своєю екіпіровкою, залишаючи сліди від рук або тіла на льоду. В іншому випадку, застосовується наступна процедура:

1-ше порушення = 1-ше офіційне попередження на льоду, усунення наслідків нанесеної шкоди;

2-ге порушення = 2-ге офіційне попередження на льоду, усунення наслідків нанесеної шкоди;

3-тє порушення = усунення наслідків нанесеної шкоди та видалення гравця з гри.

2. Команди не мають право залишати будь-яке екіпірування на льоду без постійного нагляду.

3. Під час гри команди не мають права використовувати жодні електронні переговорні пристрої та прилади, що змінюють голос. Виняток становлять секундоміри, котрі використовуються лише для визначення часу. Використання будь-яких електронних пристроїв, котрі надають команді інформацію про стан гри, заборонено.

12. Ведення рахунку

1. Результат матчу визначається за більшістю отриманих очок після завершення всіх ендів гри або у випадку, коли команда визнала перемогу суперника, або коли одна з команд за простим арифметичним підрахунком немає шансу виграти за умови, що зіграна мінімальна кількість ендів. Команда, що арифметично усувається, може закінчити поточний енд, але не може розпочати наступний. Однак, якщо команда арифметично усувається в останньому енді гри, гра повинна зупинитись, коли це сталось, а енд не дограється. Якщо після закінчення гри рахунок нічийний, граються додаткові енди, і виграє та команда, яка першою набере очки.

2. По закінченні енду (після того, як виконані всі кидки) команда набирає одне очко за кожен з її каменів, що знаходяться в домі або торкаються його лінії, і знаходяться ближче до центру дому, ніж камені суперника.

3. Остаточний рахунок енду визначається після того, як скіпи або віце-скіпи, що знаходяться в домі, погоджуються з таким рахунком. Якщо камені, які могли б вплинути на рахунок, були зрушені з місця ще до прийняття відповідного рішення, команда, що не порушила правило, отримує перевагу, яка могла б виникнути в результаті вимірювання.

4. При визначенні остаточного рахунку енду, якщо команди не можуть візуально визначити, чий камінь знаходиться ближче до центру, або чи торкнувся камінь зони дому, застосовується вимірювальний прилад.

Вимірювання проводяться від центру дому до найближчого до нього краю каменю. Будь-якому гравцю на майданчику з кожної команди дозволяється спостерігати за будь-яким виміром, який здійснюється вимірювальним приладом.

5. Якщо два і більше каменів знаходяться так близько до центру дома, що неможливо використовувати вимірювальний прилад, визначення проводиться візуально.

6. Якщо рішення не досягнуто, а ні за допомогою вимірювального приладу, а ні візуально, камені вважаються такими, що розташовані на однаковій відстані:

якщо вимірювання мало визначити, яка команда набрала очки в енді, фіксується нульовий рахунок;

якщо вимірювання мало визначити, яка команда набрала додаткові очки, то зараховуються тільки ті камені, котрі знаходяться ближче до центру дома.

7. Якщо будь-яка зовнішня сила спричиняє зміщення каменів, які могли б вплинути на рахунок, до того як команди домовилися про рахунок, застосовується наступне:

якщо зміщені камені мали визначати результат енду, то цей енд переграється;

якщо команди вже домовилися про визначену кількість очок, а зміщений камінь міг принести додаткові очки, команда має вибір: зберегти вже набрані очки або переграти енд.

8. Команда може визнати свою поразку тільки у випадку, коли її черга виконувати кидки. Якщо команда визнає свою поразку до закінчення енду, рахунок в енді визначається таким чином:

якщо в обох команд залишилися камені для виконання кидків, рахунок на табло позначається "X".

Якщо тільки одна з команд виконала всі свої кидки:

якщо у команди, яка виконала всі свої кидки, є камінь(-ені), що має(-ють) бути зарахований(-і), то ці очки не зараховуються жодній з команд, і рахунок на табло позначається "X" допоки ці очки не знадобляться для визначення результату;

якщо у команди, котра ще не виконала всі свої кидки, залишився(-лися) камінь(-ені), що має(-ють) бути зарахований(-і), то ці очки зараховуються цій команді і фіксуються на табло;

якщо каменю(-енів), що має(-ють) бути зарахований(-і), немає, на табло позначається рахунок "X".

9. Якщо команда не може почати гру в призначений час, застосовується наступне:

якщо затримка початку гри становить 01:00-14:59 хвилин (01:00-09:59 хвилин для змішаних пар), команда, що не спізнилася до початку гри, отримує 1 очко і право вибору першого або другого каменя у першому ігровому енді даного матчу; один енд вважається завершеним.

якщо затримка початку гри становить 15:00-29:59 хвилин (10:00-19:59 хвилин для змішаних пар), команда, що не спізнилася до початку гри, отримує 1 додаткове очко і право вибору першого або другого каменя у першому ігровому енді даного матчу; два енди вважаються завершеними;

якщо гра не почалася після 30:00 хвилин (20:00 хвилин для змішаних пар) затримки, команда, що не спізнилася до початку гри, визнається переможцем матчу.

10. Кінцевий рахунок гри, в якій зараховано поразку, позначається “W-L” (перемога (win) – поразка (loss)).

13. Перервані ігри

1. У разі якщо гра з будь-яких причин була перервана, її повторно розпочинають з того місця, на якому вона була зупинена. У разі, коли в рамках проведення технічних робіт з покращення льодового покриття (угода між головним спеціалістом з льодового покриття, головним суддею та технічним делегатом змагань ВФК) камені потрібно прибрати, енд переграється.

14. Змагання змішаних команд

1. До складу кожної команди мають входити два чоловіки і дві жінки, котрі по черзі здійснюють кидки (Ч, Ж, Ч, Ж – або – Ж, Ч, Ж, Ч). Запасні гравці не допускаються.

2. Якщо команда грає з трьома гравцями, має зберігатися гендерний порядок здійснення кидків (Ч, Ж, Ч – або – Ж, Ч, Ж). Якщо така ситуація складається вже під час гри, черговість здійснення кидків може бути змінена, щоб відповідати цьому критерію.

3. Роль скіпа або віце-скіпа може виконувати будь-хто з команди, але це мають бути гравці протилежної статі.

4. Всі змагання змішаних команд складаються з 8 ендів.

5. Команда може мати одного тренера та ще одного представника команди. Тільки ці дві особи можуть сидіти на тренерській лаві.

15. Змагання змішаних пар

1. Команда складається з двох гравців – одного чоловіка і однієї жінки. Запасні гравці не допускаються. Обидва гравці повинні брати участь у грі протягом усього матчу, в іншому випадку команді зараховується поразка. У кожної команди може бути один тренер і ще один представник команди.

2. Рахунок гри ведеться так само, як і у традиційній грі в кьорлінг. “Стационарні камені”, що встановлюються перед початком кожного енду, можуть приносити очки.

3. Гра складається з 8 ендів.

4. Кожна команда виконує 5 кидків за енд. Гравець, котрий виконує перший кидок, виконує також і останній кидок в енді. Інший гравець команди виконує другий, третій і четвертий кидки в цьому енді. Гравець, котрий виконує перший кидок, у кожному енді може мінятися.

5. Жоден камінь, включаючи “стационарні камені” і ті, що знаходяться в домі, не можуть бути вибиті за межі майданчика до виконання четвертого кидка в енді (четвертий випущений камінь є першим каменем, яким можна вибивати будь-який камінь за межі майданчика). При порушенні цього правила, випущений камінь вилучається з гри, а всі зміщені камені повертаються на свої колишні позиції командою, яка не порушувала правила.

6. Перед початком кожного енду одна з команд повинна поставити свій “стационарний камінь” в одне з двох положень в ігровій зоні майданчика, позначених літерами “А” і “В”. Камінь суперника встановлюється у вільну точку (“А” чи “В”). Розташування цих позицій має виглядати таким чином:

7. Позиція у точці “А”: камінь розташовується посередині на центральній лінії або безпосередньо перед чи поза однією з 3-х позначених на льоду точок. Точки проставляються на центральній лінії:

посередині між хог-лінією та найдальшим краєм верхівки дому;

на відстані 914 мм (3 фути) від середньої точки ближче до дому;

на відстані 914 мм (3 фути) від середньої точки ближче до хог-лінії.

Враховуючи стан льоду, за умови, що жодна з офіційних осіб турніру не може прийняти рішення, до початку передматчевої розминки, команди повинні визначити позиції у точці “А” для кожного ігрового майданчика. Ці позиції зберігаються впродовж всієї гри.

Позиція у точці “В”: камінь розташовується посередині на центральній лінії впираючись у задню межу 4-футового кола. Задній край каменя розташовується на одну лінію з заднім краєм 4-футового кола (див. діаграму).

Гра з перевагою (Power Play): один раз на гру кожна команда, приймаючи рішення про розміщення “стаціонарних каменів” може використати опцію “Гра з перевагою” для розміщення цих двох каменів. Камінь, що розташовується в домі (В) і належить команді, що виконує кидок останньою в цьому енді, розташовується з будь-якої сторони дому так, щоб задній край каменя торкався ті-лінії в точці, де 8-футове та 12-футове кола стикаються. Камінь-захисник (А) розташовується на тому самому боці майданчика, на тій самій дистанції, що була визначена для центральних захисників. Опція “Гра з перевагою” не може бути використана в додаткових ендах.

8. Порядок визначення команди, що приймає рішення про розміщення “стаціонарних каменів” :

Команди, що беруть участь у матчі, визначають, яка з них буде приймати рішення про розміщення “стаціонарних каменів” в першому енді, за допомогою розіграшу хаммера (ЛСД). Рішення приймає команда, камінь якої влучив ближче до центру дому.

У процесі гри, рішення про розташування “стаціонарних каменів” приймає команда, що програла попередній енд.

Якщо енд закінчився з нульовим рахунком, рішення про розташування “стаціонарних каменів” приймає команда, що починала цей енд. У випадку, якщо енд є нульовим внаслідок однакових вимірювань, команда, що приймала рішення про розміщення “стаціонарних каменів”, не змінюється на наступний енд.

9. Якщо “стаціонарні камені” розміщені в неправильному положенні:

у разі виявленні помилки після того, як був випущений лише перший камінь, енд переграється;

у разі виявленні помилки після того, як був випущений другий камінь в енді, гра продовжується так, якби порушення і не було.

10. Команда, чий “стаціонарний камінь” знаходиться в позиції в точці “А” (перед домом), виконує перший кидок в цьому енді. Команда, чий “стаціонарний камінь” знаходиться в позиції в точці “В” (всередині дому), виконує другий кидок в цьому енді.

11. Під час безпосереднього виконання кидка одним з гравців команди, інший гравець може знаходитись в будь-якому місці на льодовій поверхні майданчика команди. Після того, як гравець, що виконує кидок, випустив камінь, будь-який або обидва гравці можуть виконувати свіпування випущеного каменя, а також будь-яких інших своїх каменів, які прийшли в рух, в будь-якому місці майданчика до ті-лінії в ігровій зоні. Це правило застосовується до всіх кидків команди, включаючи розіграш хаммера (ЛСД).

12. Якщо правила здійснення кидка порушуються, камінь видаляється з гри, а всі інші зсунуті камені повертаються на їх колишні позиції командою, що не порушувала правил. Якщо порушення не було виявлено до виконання наступного кидка, гра продовжується так, якби порушення і не було. Однак, гравець, що виконав перший кидок в енді, може виконати максимум два кидки в цьому енді.

III. Основні аспекти проведення змагань

1. Загальне

1. У разі внесення будь-яких змін до правил, ці зміни доводяться до відома всіх учасників змагань.

2. Дати проведення змагань визначаються організатором змагань.

3. Графік проведення ігор та відповідних заходів визначається організатором та доводяться до відома всіх учасників змагань

4. Під час проведення змагань ВФК, у межах території цих змагань, забороняється використовувати будь-які пристрої для паління або електронні сигарети.

6. Будь-які відхилення від рекомендованих вимірювань на гральному майданчику мають бути затверджені організатором змагань.

7. На змаганнях з кьорлінгу, золоті медалі присуджуються команді, котра посіла перше місце, срібні – команді, котра посіла друге місце і бронзові — команді, котра посіла третє місце. 5 гравців (у змаганнях змішаних пар – 2, у змаганнях змішаних команд – 4) та і їх тренер, отримують медалі, якщо вони знаходяться на майданчику і виконують свої командні обов'язки і їм дозволено стати на п'єдестал. Під час Зимових Олімпійських ігор та Юнацьких Олімпійських ігор медалі отримують тільки гравці та тільки їм дозволяється підійматися на п'єдестал пошани.

2. Форма та спорядження

1. Для проведення ігор або тренувань на ігровий майданчик всі члени команди одягають однакову форму і відповідне взуття. Якщо команді попадаються камені з ручками світлого кольору, то її гравці одягають світлі сорочки та гральні куртки/светри, якщо ж команді попадаються камені з ручками темного кольору, то її гравці одягають сорочки темного кольору та гральні куртки/светри. Колір форми погоджується з організатором до початку кожного змагання. Тренери/офіційні представники команди мають одягати національну форму або форму команди, кожного разу, коли вони виходять на ігровий майданчик. У світлому варіанті форми мінімум 70 відсотків поверхні форми з обох сторін має бути білого або жовтого кольору, якщо інше не затверджено організатором. Запит на використання будь-яких альтернативних

кольорів має бути надісланий за 8 тижнів до турніру або на початку сезону для багаторазового використання на змаганнях.

2. На кожній сорочці та куртці/светрі зазначається прізвище гравця. Розмір літер – 51 мм (2 дюйми), або більшими літерами. Напис розташований на верхній частині спини одягу, а назва команди/федерації, яка наноситься літерами щонайменше розміром 51 мм (2 дюйми), проходить через спину. За бажанням, на спині можна також нанести емблему. Але ця емблема є лише доповненням до назви команди/федерації, від імені якої виступає команда, та до прізвища гравця. Ця емблема, як правило, розміщується між назвою відповідної команди/федерації та прізвищем гравця. Якщо двоє або більше членів команди мають однакове прізвище, на формі також вказується(-ються) перша(-і) літера(-и) їх імен.

3. На одязі або екіпіруванні гравця дозволяється розміщувати будь-яку рекламу, але у суворій відповідності до чинних керівних принципів, схвалених організатором, який має право, на свій власний розсуд, заборонити використання будь-якого одягу або екіпірування, яке вважає неприпустимим або непридатним для використання під час гри.

4. Гравцям або тренерам, котрі не надягають відповідну форму, забороняється входити на ігровий майданчик та перебувати на тренерській лаві.

5. Кожен гравець повинен представити прилад для свіпування (щітку) встановленого зразка перед стартом гри, і тільки цей гравець може використовувати цей щітку впродовж гри. Штраф:

якщо гравець виконує свіпування щіткою іншого гравця, камінь видалається з гри;

якщо гравець здійснює свіпування щіткою іншого гравця і змітає камінь, що належить супернику, камінь повинен бути замінений командою, що не порушила правила, у місці, в якому він би зупинився, якби не відбулося порушення.

6. Гравці не можуть змінювати голівки своїх щіток під час гри, доки головний суддя не дасть спеціального дозволу. Штраф: якщо заміна зроблена без дозволу, команді зараховується поразка.

7. Якщо в гру вступає запасний гравець, він повинен використовувати голівку щітки гравця, що вибув. Штраф: якщо в грі задіяна нова голівка щітки, команді зараховується поразка.

8. Все спорядження на ігровому майданчику повинно відповідати Стандартам кьорлінгового спорядження, що визначені та опубліковані на веб-сайті ВФК. Причини, з яких спорядження вважається не затвердженим, включають, серед іншого: пошкодження льодової поверхні, невідповідність чинним правилам і стандартам (наприклад – електронні засоби зв'язку),

результати перевірки якості виконання, на основі яких встановлюється несправедлива перевага, неспроможність зареєструвати спорядження до граничного строку.

9. Штраф за використання на змаганнях спорядження, яке не відповідає стандартам встановлених організатором:

перше порушення команди впродовж змагань – гравець дискваліфікується зі змагань, а команді зараховується поразка.

друге порушення команди впродовж змагань – команда дискваліфікується зі змагань, а всім гравцям забороняється брати участь у змаганнях впродовж 12-місячного періоду.

3. Передматчеві тренування

1. До початку кожної гри змагань, кожній команді надається право провести передматчеві тренування на тому майданчику, на якому будуть проводитися самі змагання.

2. Тривалість передматчевих тренувань зазвичай складає 7 хвилин для змішаних пар та 9 хвилин для будь-яких інших змагань. Час і тривалість передматчевих тренувань повідомляється організатором.

3. Графік проведення передматчевих тренувань під час кругового раунду змагань визначається заздалегідь, на основі критерію, за яким команди мають однакову кількість тренувань, чергуючись між собою. Для кругового раунду змагань, черговість проведення передматчевих тренувань визначається шляхом жеребкування.

4. Після кругового раунду змагань, в разі якщо хаммер був визначений заздалегідь, команда, котра у першому енді здійснює кидок останньою, першою проводить передматчеві тренування.

5. Після проведення передматчевих тренувань, за рішенням спеціаліста з підготовки льоду, лід зрізається та наноситься новий пеббл.

4. Тривалість змагань

1. У змаганнях, в яких заплановано 10 ендів, не менше 8 ендів повинно бути зіграно в іграх раунду плей-офф, і не менше 6 ендів повинно бути зіграно у всіх інших іграх.

2. У змаганнях, в яких заплановано 8 ендів, повинно бути зіграно не менше 6 ендів.

5. Тривалість гри

1. Кожна команда отримує 38 хвилин на роздуми - для гри у 10 ендів і 30 хвилин для гри у 8 ендів і 22 хвилини для гри змішаних пар. Відлік часу ведеться, і відображається на табло впродовж всієї гри.

2. Якщо команда затримує початок гри, час на роздуми, відведений для кожної команди, зменшується на 3 хвилини 45 секунд і 2 хвилини 45 секунд у змаганнях змішаних пар у кожному проведеному енді.

3. Якщо проводяться додаткові енди, годинник гри обнуляється, і кожна команда отримує 4 хвилини 30 секунд часу на обдумування у кожному додатковому енді та 3 хвилини для змагань змішаних пар.

4. Гра та кожен енд починаються, коли закінчується відведений для перерви час. Годинник гри команди, котра здійснює кидок, не запускається на початку гри/енду, якщо команда не затує початок (за відсутності руху вперед від колодок або виконання кидка за допомогою подовжувача), в іншому випадку годинник буде запущений. Якщо затримки немає, вперше, у кожному енді, запускається годинник гри тієї команди, котра кидає другий камінь.

5. У разі дотримання всіх нижченаведених критеріїв, команда, що не здійснює кидок, стає командою, що здійснює кидок, і запускається її годинник гри:

всі каміні зупинилися або перетнули задню лінію і каміні, які були зміщені через порушення команди, що виконує кидки, повернуті на їх попередні позиції;

ігрова зона передана іншій команді, гравець, котрий перебував у домі, перейшов за задню лінію, а гравець, що здійснював кидок і свіпери вийшли за межі ігрового майданчика.

6. Ігровий годинник команди зупиняється, як тільки камінь досягає ті-лінії в зоні виконання кидків.

7. Команда здійснює кидок тільки тоді, коли її ігровий годинник запущений або у той час, коли за графіком він має бути запущений.

8. Якщо каміні необхідно переставити через порушення, спричинене дією будь-якої зовнішньої сили, ігрові годинники обох команд зупиняються.

9. Ігрові годинники зупиняються в будь-який час, коли у гру втручається рефері.

10. Після погодження командами рахунку енду, призначається перерва, і всі ігрові годинники зупиняються. Якщо потрібно провести виміри, перерва починається по їх завершенні. Тривалість перерви між ендами, час якої може змінюватися залежно від вимог телебачення або інших зовнішніх факторів, визначається для кожного змагання окремо і доводиться до відома учасників під

час командних зборів. Якщо час перерви складає 3 або більше хвилин, за 1 хвилину до її завершення командам надається відповідне повідомлення. Команди не можуть кидати перший камінь у наступному енді до закінчення перерви. Якщо перший камінь у будь-якому енді подається протягом 10 секунд після завершення перерви, ігровий годинник не запускається. Ігровий годинник команди, що здійснює кидок, запускається по завершенні перерви, якщо тільки гравець не перебуває в процесі вкидання. Як правило, тривалість перерви складає:

1 хвилину по закінченні кожного енду, за винятком випадків, зазначених вище. В змаганнях змішаних пар, коли гравці мають розмістити “стаціонарні камені” перед початком кожного енду, 30 секунд надаватимуться до часу між ендами.

У цей час команди можуть спілкуватися зі своїм тренером, альтернативним гравцем або будь-яким іншим представником команди, якщо це дозволено у місці проведення змагань.

5 хвилин по закінченні енду, котрий визначає точку проходження половини гри. У цей час, командам дозволяється спілкуватися в межах ігрового майданчика з тренером, будь-яким гравцем або офіційним представником команди, який має право знаходитись на тренерській лаві під час гри.

11. Якщо гравцеві дозволено повторити вкидання каменю, рефері вирішує, чи необхідно відняти час, необхідний для повторного вкидання, із загального ігрового часу цієї команди.

12. Якщо виникає необхідність переграти енд, час на ігровому годиннику скидається до того часу, котрий був зафіксований по завершенні попереднього енду.

13. Якщо рефері визначає, що команда надмірно затримує гру, він повідомляє про це скіпа команди-порушника, і якщо після отримання такого повідомлення, наступний для вкидання камінь не досягне ті-лінії упродовж 45 секунд, такий камінь негайно вилучається з гри.

14. Кожна команда повинна завершити свою частину гри протягом відведеного для цього часу, інакше, команді зараховується поразка. Якщо камінь досягає ті-лінії в зоні вкидання до закінчення відведеного часу, кидок вважається таким, щоб був здійснений вчасно.

15. Команда, годинник якої був запущений через помилку (був запущений не той годинник), в подвійному розмірі додає помилково використаний час до свого годинника.

16. Команда, годинник якої не був запущений через помилку (жоден годинник не був запущений), не відніматиме час зі свого годинника, однак відповідна кількість часу буде додана до годинника іншої команди.

6. Тайм-аут (командний та технічний)

1. Командні тайм-аути застосовуються на всіх змаганнях, незважаючи на використання або невикористання таймерів.

2. Кожна команда має право запросити один 60-секундний командний тайм-аут під час кожної гри та один 60-секундний командний тайм-аут під час кожного додаткового енду.

3. Процедура надання тайм-ауту для команд наступна:

тільки гравці на льоду мають право запросити командний тайм-аут;

тайм-аути для команди може запросити будь-який гравець команди, який перебуває на льоду і тільки тоді запускається ігровий годинник цієї команди. Гравці подають знак на призначення командного тайм-ауту, використовуючи спеціальний сигнал рукою у вигляді літери “Т”;

тайм-аут для команд (коли ігровий годинник зупинений) починається, як тільки надходить відповідний запит, і складається з “часу проходження” до команди плюс 60 секунд. “Час проходження” до команди визначається головним суддею і надається всім командам, незважаючи на те, чи є у них тренер, та чи прямує тренер до ігрового майданчика;

зустрітися з командою, котра попросила тайм-аут, дозволяється лише тій особі, котра сидить на тренерській лаві, а також, за потреби, перекладачеві. Ця особа, або особи – за потреби перекладача, повинні прямувати до команди встановленим шляхом. У місцях, де проходить облаштовані поруч з ігровим майданчиком, ця особа має уникати потрапляння на лід, де знаходиться ігровий майданчик;

команда отримує відповідне повідомлення, коли до кінця тайм-ауту залишається 10 секунд;

по закінченні тайм-ауту для команд, особа(-и) з тренерської лави має(-ють) припинити будь-які перемовини з командою і негайно покинути ігровий майданчик.

4. Команди можуть запросити призначення технічного тайм-ауту для прийняття рефері відповідного рішення, у разі отримання будь-яким з гравців команд травм або у разі настання будь-яких інших пом'якшуючих обставин. Під час технічних тайм-аутів ігрові годинники зупиняються.

7. Розіграш хаммера

1. Команда, котра є першою у графіку для кругового раунду змагань, грає каменями з ручками темного кольору; команда, котра є другою – грає каменями з ручками світлого кольору.

2. Для ігор, у яких за правилами здійснюється розіграш хаммера (ЛСД), після завершення передматчевих тренувань, виконуються два кидки в напрямку центру (ті) дому. Такі кидки виконують різні гравці – перший камінь закручується за годинниковою стрілкою, а другий – проти годинникової стрілки. Гравець (запасний), що виконує тестовий кидок або свіпування, може не грати в цій грі. Свіпування допускається.

В змаганнях змішаних команд обидва гравці мають бути присутні на льоду, а в усіх інших випадках на льоду мають знаходитись мінімум 3 гравці. Якщо ця вимога не виконується, ЛСД будуть фіксуватися з максимальною відстанню.

Перший камінь заміряється і видаляється з гри ще до того, як буде здійснено кидок другого каменю. Відстані, зафіксовані по кожному каменю додаються, а результат фіксується як підсумок ЛСД для цієї гри. Команда, у якої підсумок ЛСД менше, має право вибирати кидати перший або другий камінь у першому енді гри. Якщо підсумки ЛСД в обох командах однакові, порівнюються індивідуальні показники ЛСД, і кращий неоднаковий показник ВОК надає право виконання першого або другого кидка в першому енді. Якщо обидві команди мають однакові індивідуальні показники ЛСД, це право визначається шляхом жеребкування.

3. Відстані ЛСД будуть вимірюватися і записуватися наступним чином:

всі окремі заміри фіксуватимуться від ті до найближчої частини каменя, проте відстані ЛСД демонструватимуться в сантиметрах від ті до центру каменя;

офіційний радіус, що підлягає застосуванню на змаганнях, є 142 мм;

до будь-якого заміряного результату додається радіус 142 мм. Це означає, що відстань для каменів поза домом складає $1.854 \text{ м} + 142 \text{ мм} = 1.996 \text{ м}$;

камені, що покривають ті, замірятимуться з двох положень (пройм) на краю 4-футового кола. Ці два положення утворюють 90-градусний кут з центральною проймою і знаходяться на відстані 610 мм (2 фути) від центральної пройми.

4. Кількість каменів для ЛСД, а також кількість кидків за годинниковою стрілкою та проти неї для кожного гравця визначатиметься на кожних змаганнях залежно від кількості ігор в круговому раунді. На основі оригінальної схеми команди чотири гравці (у змаганнях змішаних пар – 2) повинні виконати мінімальну кількість кидків ЛСД. Якщо є порушення, і мінімальні вимоги не виконані, відповідний кидок ЛСД буде зафіксований як 1.996 м.

Кидки ЛСД, виконані запасним гравцем, можуть бути об'єднані наприкінці ігор, які враховуються при підрахунку РСБ тільки з кидками одного іншого гравця так, щоб цей гравець виконав мінімальну кількість кидків ЛСД.

Якщо команда грає весь турнір в складі тільки трьох гравців, вимоги щодо виконання кидків ЛСД за відсутнього гравця розподіляються в рівній мірі серед інших гравців.

Якщо команда розпочинає змагання у повному складі, але потім з будь-яких причин, гравець не може виконати мінімальні вимоги ЛСД, максимальні 1.996 м будуть зафіксовані для кожного з їх пропущених каменів ЛСД.

5. Під час змагань змішаних пар, кожен гравець здійснює однакову кількість ЛСД кидків за та проти годинникової стрілки. Якщо проводиться непарне число ігор, допускається виконання кидка кожним гравцем в одному напрямку обертання.

6. Якщо на змаганні проводиться круговий раунд змагань (в одній групі), і кожна команда змагань грає з усіма іншими командам, колір ручки каменю та черговість вкидання першого каменю у першому енді після кругового раунду змагань у кожній з команд визначається наступним чином:

команда, яка має кращі показники по виграним/проганим матчам, має право вибрати колір ручки каменю та перший чи другий камінь у першому енді;

якщо команди мають однакову кількість виграних/проганих матчів, переможець гри у круговому раунді змагань має право вибрати колір ручки каменю або перший чи другий камінь у першому енді.

7. На змаганнях, коли команди грають круговий раунд змагань в окремих групах, для змагань після кругового раунду, якщо команди грали в одній групі, буде застосовуватись правило вище, а якщо команди грали в різних групах, команда з меншою кількістю очок РСБ має право вибрати, кидати перший чи другий камінь енду або вибрати колір ручки каменя. В такому випадку регулярна ЛСД процедура (без мінімальних вимог) визначатиме, яка з команд матиме право вибрати, кидати перший або другий камінь у першому енді.

8. На змаганнях ВФК, якщо команди грають у двох групах і 6 команд кваліфіковані для гри плей-офф (3 команди з кожної групи), для ігор плей-офф право вибрати колір ручки каменя або кидати перший чи другий камінь першого енду визначається наступним чином:

Коли команда з будь-якої групи, яка займає перше місце, грає з командою, що займає друге чи третє місце, команда, що займає перше місце, має право вибрати колір ручки каменю або кидати перший або другий камінь у першому енді. Якщо команда, яка займає перше місце, грає з іншою командою, яка також займає перше місце, команда з меншою кількістю РСБ має право здійснити за вибором перший або другий кидок або обрати колір ручки каменю. Звичайні процедури кидків ЛСД (без мінімальних вимог) визначають, яка команда має вибір вкидання першого або другого каменя у першому енді.

Якщо команда, що займає друге місце, грає з командою, яка займає третє місце в грі плей-офф, команда, що займає друге місце, має право вибору кольору ручки каменю або вкидання першого або другого каменю у першому енді. Якщо команда, що займає друге місце, грає з іншою командою, що займає друге місце, команда з меншою кількістю РСБ має право здійснити за вибором перший або другий кидок або обрати колір ручки каменю. Звичайні процедури кидків ЛСД (без мінімальних вимог) визначають, яка команда має вибір вкидання першого або другого каменя у першому енді.

Якщо команда, яка займає 3-є місце, грає з іншою командою, яка займає 3-є місце, команда з меншою кількістю РСБ має право вибору кольору ручки каменю або вкидання першого або другого каменю у першому енді. Звичайні процедури кидків ЛСД (без встановлення мінімальних вимог) визначають, яка команда має вибір вкидання першого або другого каменя у першому енді.

9. Якщо на змаганнях команди грають круговий турнір в одній групі, право обрати колір ручки каменю або кидати перший чи другий камінь у першому енді для змагань після кругового раунду визначається наступним чином:

команда з кращим показником перемог/програшів має право вибору кольору ручки каменю або першого чи другого каменю у першому енді;

якщо дві команди мають однакову кількість перемог/поразок, і одна команда виграє обидва кругових турніри між двома командами, ця команда має право вибору кольору ручки каменю або першого чи другого каменю у першому енді.

Якщо обидві команди мають однакову кількість перемог/поразок, але кожна команда виграє по одному із кругових турнірів, що проводились між командами, команда з меншим РСБ має право вибору кольору ручки каменю або вкидання першого чи другого каменю у першому енді.

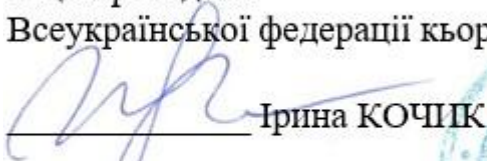
Директор департаменту спорту

вищих досягнень

Оксана АНАСТАСЬЄВА

ПОГОДЖЕНО

Віце-президент
Всеукраїнської федерації кьорлінгу


Ірина КОЧУК

05 листопада 2024 року

