



ТЕХНИЧЕСКОЕ РУКОВОДСТВО ДЛЯ СУДЕЙ ПО КЁРЛИНГУ

Данное Руководство утверждено Исполнительным комитетом
Общероссийской общественной организации «Федерация кёрлинга
России» «27» декабря 2023 года, протокол №36

Москва 2023

ОГЛАВЛЕНИЕ

1.	РОЛЬ СУДЬИ / ТЕХНИЧЕСКОГО ОФИЦИАЛЬНОГО ЛИЦА.....	4
2.	КОДЕКС ПОВЕДЕНИЯ СУДЬИ.....	4
3.	СОСТАВ СУДЕЙСКОЙ КОЛЛЕГИИ СОРЕВНОВАНИЙ.....	7
3.1.	Главная судейская коллегия соревнований (ГСК).....	8
3.1.1.	Главный судья.....	8
3.1.2.	Заместитель главного судьи.....	9
3.1.3.	Главный секретарь.....	9
3.1.4.	Заместитель главного секретаря.....	11
3.2.	Судейская бригада.....	11
3.2.1.	Старший судья тура.....	11
3.2.2.	Судья матча.....	12
3.2.3.	Старший судья-хронометрист.....	13
3.2.4.	Судья-хронометрист.....	14
3.2.5.	Старший судья-статистик.....	14
3.2.6.	Судья-статистик.....	14
3.2.7.	Помощник игрокам на льду (кёрлинг на колясках).....	15
4.	ПРОЦЕДУРЫ ПЕРЕД НАЧАЛОМ СОРЕВНОВАНИЙ.....	15
4.1.	Контрольный список главного судьи.....	15
4.2.	Предсоревновательная проверка на льду.....	17
5.	ПРОЦЕДУРЫ СУДЕЙСТВА.....	18
5.1.	Протокол матча.....	19
5.2.	Проверка игроков, выполняющих тестовые постановочные броски.....	19
5.3.	Замена игрока по ходу матча (кроме кёрлинга на колясках).....	19
5.4.	Табло счёта.....	20
5.5.	Запись счёта незаконченного энда.....	20
5.6.	Маркировка щёток.....	21
5.7.	Порча льда.....	21
5.8.	Процедуры для дисциплины «смешанные пары».....	22
5.9.	Процедуры для помощников игрокам на льду.....	23
5.10.	Определение нарушения пересечения хог-лайн.....	25
5.10.1.	Судья на хог-лайн.....	25
5.10.2.	Электронная система определения нарушения правила хог-лайн.....	26
5.10.3.	Действия при обнаружении неполадок в электронной системе определения нарушения правила хог-лайн.....	27
6.	ЗОНА ПРОВЕДЕНИЯ СОРЕВНОВАНИЙ.....	28
6.1.	Доступ команд в зону проведения соревнований.....	28
6.2.	Трибуна для тренеров.....	29
6.3.	Участие команды в официальных мероприятиях и церемониях.....	30
7.	ПРАВИЛА И ПРОЦЕДУРЫ ВЕДЕНИЯ ОТСЧЁТА ВРЕМЕНИ КОМАНД.....	30
7.1.	Процедура отсчёта времени предматчевой разминки.....	30
7.2.	Процедура отсчёта времени при проведении тестовых постановочных бросков.....	31

7.3.	Порядок действий в случае, когда у команды заканчивается время	31
7.4.	Порядок действий при проведении тайм-аутов	31
7.5.	Начало игры и отсчёт времени между эндами	32
7.6.	Внесение корректировок в отсчёт времени	33
7.7.	Процедуры отсчёта времени	34
7.8.	Возможные ситуации, связанные с отсчётом времени.....	34
7.9.	Опоздание к началу игры – разъяснение правил	36
7.10.	Порядок действий при задержке игры	37
8.	ПРАВИЛА И ПРОЦЕДУРЫ ПРОВЕДЕНИЯ ИЗМЕРЕНИЙ	38
8.1.	Измерение циркулем.....	38
8.2.	Измерение 6-футовым измерителем (байтером).....	40
8.3.	Определения положения камня относительно прямой линии.....	40
8.4.	Визуальное определение	41
8.5.	Тестовые постановочные броски.....	41
9.	ПРОГРАММНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ И ОБОРУДОВАНИЕ	45
9.1.	Приложение для тестовых постановочных бросков.....	45
9.2.	Оборудование для хронометража и информация по его установке.....	46
10.	СМИ И ТЕЛЕВЕЩАНИЕ	48
10.1.	Взаимодействие со средствами массовой информации	48
10.2.	Интервью средствам массовой информации.....	49
10.3.	Кодекс поведения для фотографов.....	49
10.4.	Социальные сети	50
	Приложение 1. Протокол матча	52
	Приложение 2. Протокол матча – смешанные пары	53
	Приложение 3. Протокол хронометража.....	54
	Приложение 4. Бланк выбора камней – кёрлинг на колясках	55
	Приложение 5. Итоговый протокол.....	56

1. РОЛЬ СУДЬИ / ТЕХНИЧЕСКОГО ОФИЦИАЛЬНОГО ЛИЦА

Роль судьи заключается в обеспечении честной игры между двумя или более командами на каком-либо соревновании. Судьи выступают в качестве дополнения к игре, работая с командами справедливо и беспристрастно в рамках правил игры, вмешиваясь только для внесения корректировок или при нарушении правил.

Решения судьи должны быть справедливыми и основываться на правилах кёрлинга и правилах проведения соревнований по кёрлингу.

Все судьи должны досконально знать правила кёрлинга, их толкование и область применения. В рамках судейской системы и в зависимости от назначения судья должен знать процедуры судейства, правила заполнения протоколов, правила ведения счёта матча и отображения его на табло, принцип работы измерительных приборов, процедуры при фиксации правила хог-лайн, правила ведения статистики и хронометража матчей. Всё вышеперечисленное играет важную роль в успешном проведении соревнований.

Игра прежде всего для игроков, роль судьи второстепенна.

2. КОДЕКС ПОВЕДЕНИЯ СУДЬИ

Судья занимает ответственную должность, и в связи с этим должен придерживаться следующего кодекса поведения:

Судьи действуют в качестве дополнения к игре, работая с командами справедливо и беспристрастно в рамках правил игры, вмешиваясь только для внесения корректировок или при нарушении правил. Игра прежде всего для игроков, роль судьи вторична.

Все судьи должны досконально знать правила кёрлинга, их толкование и область применения. Решения судьи должны быть справедливыми и основываться на правилах кёрлинга и правилах проведения соревнований по кёрлингу.

В рамках судейской системы и в зависимости от назначения судья должен знать процедуры судейства, правила заполнения протоколов, правила ведения счёта матча и отображения его на табло, принцип работы измерительных приборов, процедуры при фиксации правила хог-лайн, правила ведения статистики и хронометража матчей. Всё вышеперечисленное играет важную роль в успешном проведении соревнований.

Чрезвычайно важно, чтобы все судьи были профессионалами и были нацелены на обеспечение и поддержание справедливых и равных условий игры, это позволит проводить соревнования на самом высоком уровне. Все судьи должны быть здоровы, чтобы они могли выполнять свои обязанности на соревновании.

Каждый должен принять на себя обязательство на необходимое количество рабочих часов, чтобы обеспечить равную рабочую нагрузку для всех судей.

Следует помнить, что соревнование может быть оценено по тому, насколько компетентны работающие на нём судьи. Каждый судья является важным членом судейской бригады, и поэтому все они несут ответственность за выполнение всех своих обязательств и обязанностей, включая честную игру и беспристрастность на протяжении всего соревнования. Судья должен быть беспристрастным в отношении всех участников соревнований. Он должен быть готов разговаривать со спортсменами и тренерами на общем уровне (неспецифическая информация), а также с главным судьёй и техническим делегатом по вопросам, касающимся правил и судейства.

Главный судья – единственный человек, который может отвечать на вопросы СМИ о судейских решениях и применении правил. Необходимо помнить, что не существует такой вещи, как комментарий «не для записи», поэтому следует быть осторожными в высказываниях.

Необходимо поддерживать хорошие рабочие отношения со спортсменами, тренерами, другими судьями, специалистами по подготовке льда, представителями СМИ и персоналом, уважать любую должность и связанные с ней обязанности.

Все решения должны приниматься быстро и справедливо, в соответствии с правилами, без какой-либо фамильярности. Ни при каких обстоятельствах счёт, отдельные лица или зрители не должны влиять на решения судьи. Никогда не допускайте ситуаций, реальных или предполагаемых, когда кто-либо может обвинить вас в предвзятости.

Не разрешается делать ставки на соревнования, на которые получено назначение в качестве судьи.

Употребление алкогольных напитков во время соревнований должно быть умеренным. Алкогольные напитки не разрешается употреблять менее чем за 6 часов до или во время любой игры, на которую получено назначение.

Вопросы по любому аспекту соревнования, судейским решениям или правилам кёрлинга должны обсуждаться только среди судей – не в присутствии других людей или представителей СМИ.

Судья обязан следовать дресс-коду, установленному Судейской коллегией ФКР. Судья должен быть соответствующим образом одет на всех официальных мероприятиях соревнования (например, не носить ярко-синие или «драные» джинсы)

Форма судьи на игровой площадке должна состоять из чёрных брюк и куртки, предоставляемой Федерацией. За пределами спортивного объекта (в общественных местах) официальную форму носить запрещается. В любое время необходимо поддерживать чистый и опрятный внешний вид и вести себя соответствующим образом.

Судьям необходимо достаточно отдыхать, чтобы приступать к работе на свежую голову.

Во время игры судьи могут сидеть на стуле или стоять, не облокачиваясь на борт арены, табло, стену.

Использование электронных устройств (телефонов, смартфонов, планшетов) в зоне проведения соревнований во время игрового тура допускается только при проведении замеров постановочных бросков и передачи результатов в ГСК соревнований. В случае отсутствия контроля времени, судья, для выполнения своих обязанностей, должен пользоваться секундомером.

Судьям необходимо воздерживаться от любых комментариев игровых действий команд и отдельных игроков в зоне проведения соревнования.

Судьи не должны находиться на игровой площадке во время игр без необходимости (например, фотографировать).

Судьи должны придерживаться принципов судейской системы и философии Судейской Коллегии Федерации, но сохранять определённую гибкость, чтобы избежать конфронтации с оргкомитетом, командами, Исполкомом Федерации и представителями СМИ.

Судьи не должны быть излишне вовлечены в социальную деятельность какой-либо конкретной команды или спортсменов во время соревнований. Допустимо неформальное общение с командами, но судьи должны быть осторожны, чтобы не уделять слишком много времени одной команде или спортсмену.

Во время соревнований Главный судья и все другие судьи должны быть на спортивном объекте заблаговременно, чтобы подготовиться к каждой тренировке и игре. Все назначенные на соревнование судьи должны следовать графику работы, утверждённому главным судьёй. В отсутствие главного судьи его обязанности выполняет заместитель главного судьи.

Судейская бригада должна быть на спортивном объекте за 40 минут до начала предматчевых разминок игрового тура, на который она назначена. За 15 минут до начала предматчевых разминок, члены судейской бригады выходят в зону проведения соревнований с необходимым оборудованием на позиции, которые им определил старший судья тура.

Дисциплинарное взыскание к судьёе определяется ГСК соревнований и управляется Судейской коллегией ФКР. Судьи, не соблюдающие правила поведения, могут быть отстранены от судейства будущих всероссийских и иных соревнований, проводимых Федерацией кёрлинга России.

СОГЛАШЕНИЕ

судейской коллегии ФКР с судьёй, обслуживающим соревнования, проводимые ФКР

Вышеуказанные условия применяются на протяжении всех соревнований и их официальных мероприятий (от прибытия до отъезда).

Пункты соглашения:

- Я готов принять любую назначенную должность в составе судейской бригады, обслуживающей соревнования, проводимые ФКР и соглашаюсь соблюдать настоящий кодекс поведения.
- Я согласен выполнять все свои обязанности, все свои обязанности, в т.ч. предусмотренные Техническим руководством для судей по керлингу, включая честное судейство и беспристрастность на протяжении всего соревнования.
- Я понимаю, что СУДЕЙСКАЯ КОЛЛЕГИЯ ФКР должна обеспечить надлежащую поддержку, чтобы я мог выполнять обязанности, связанные с данной должностью.

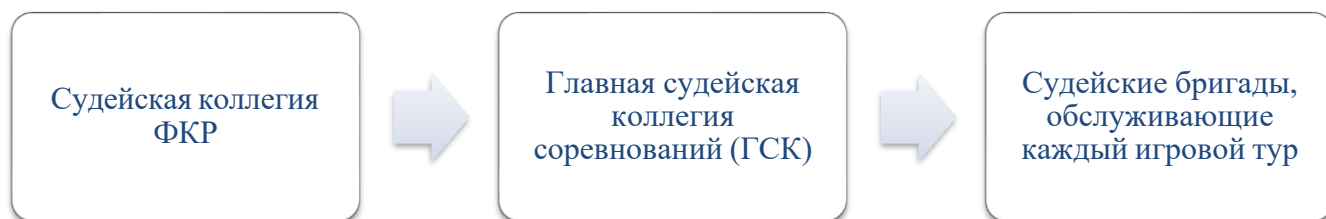
Ознакомлен и согласен:

ФИО: _____

Подпись: _____

Дата: _____

3. СОСТАВ СУДЕЙСКОЙ КОЛЛЕГИИ СОРЕВНОВАНИЙ



ГСК соревнований

Главный судья

Заместитель главного судьи

Главный секретарь

Заместитель главного секретаря

Судейская бригада



* При проведении матчей с контролем времени.

** При ведении на соревнованиях статистики эффективности выполнения бросков.

*** При проведении соревнований по кёрлингу на колясках (волонтёры).

3.1. Главная судейская коллегия соревнований (ГСК)

3.1.1. Главный судья

Должность главного судьи уважаема спортсменами, тренерами, другими судьями и организационным комитетом соревнований. Для того чтобы получить и сохранить это уважение, главный судья должен следить за своим поведением 24 часа в сутки во время соревнований и должен учитывать следующие моменты:

- Главный судья должен демонстрировать лидерские качества, способность эффективно вести диалог и принимать решения.
- Главный судья не должен быть вовлечён в социальную деятельность какой-либо конкретной команды или спортсменов во время соревнований. Важно помнить, что следует избегать проявления предвзятости или конфликта интересов.
- Главный судья должен обеспечивать соблюдение правил и регламентов ФКР и разрешать проблемы по мере их возникновения.
- Главный судья является наставником для всей судейской бригады и особенно для заместителя главного судьи.
- Главный судья должен быть готов отстранить игрока, тренера или официального представителя команды от соревнований ФКР, если того требуют обстоятельства. В этом случае главный судья должен дать рекомендации ФКР относительно необходимости дальнейших действий или санкций.

ОБЯЗАННОСТИ

Перед началом соревнований:

- Утверждает регламент проведения соревнования.
- Руководит деятельностью комиссии по допуску.
- Проводит собрания представителей команд.
- Проводит жеребьёвку участников соревнования.
- Определяет состав судейских бригад для проведения игровых туров.
- Проводит инспекцию игровой площадки и всех помещений, необходимых для проведения соревнования.
- Взаимодействует со специалистами по подготовке льда по вопросам камней, состояния льда, процедур игр и тренировок, а также согласовывает время проведения тренировки для судей с измерительными приборами на льду.
- Проводит собрания с судьями и старшими хронометристами для обзора правил и регламента соревнований.
- Распределяет обязанности судей во время проведения собрания представителей команд и официальной тренировки.

Во время игрового тура:

- Руководит деятельностью судейской бригады.
- Осуществляет дополнительный контроль работы судей на площадке и хронометристов.
- Контролирует соответствие экипировки спортсменов и тренеров правилам.
- Выносит решения в случае обжалования решений судьи тура/матча.
- Принимает решения об отстранении игрока от дальнейшего участия в матче.

- Контролирует проведение замены во время матча и связанное с ней изменение расстановки игроков.
- Контролирует правильность заполнения протоколов.

По окончании игрового тура:

- Назначает игровые дорожки для игр плей-офф после консультаций с главным специалистом по подготовке льда (с учётом требований телевидения).
- Проводит собрания с представителями команд после окончания кругового турнира с целью определения камней, игровых дорожек, времени специальных тренировок и т.д. Данные собрания проводятся после каждого тура стадии плей-офф.
- Назначает судей для работы на играх плей-офф.
- Содействует инспектору допинг-контроля (при необходимости).

По окончании соревнований:

- Принимает решения по протестам команд.
- Предоставляет отчёт о проведённых соревнованиях.
- Даёт оценку работы судей на соревнованиях.
- Утверждает таблицу учёта рабочего времени спортивных судей.
- Утверждает итоговый протокол соревнований.

Формирование команды и передача опыта:

Так же, как каждая кёрлингговая команда нуждается в скипе, каждой судейской бригаде нужен лидер, чтобы поддерживать интерес к делу и мотивировать во время соревнований. Эта ответственность возлагается на главного судью. Важно создать дружественную и открытую рабочую обстановку. Это может быть легко достигнуто путём проведения ежедневных итоговых собраний. Важно давать позитивную и конструктивную обратную связь, которая поможет команде развиваться во время соревнований и в будущем стать лучшими судьями.

Путь к тому, чтобы стать главным судьёй многогранен, и ожидается, что главный судья участвует в этом процессе, становясь наставником для своего заместителя и для судей на площадке. После назначения главный судья должен работать с заместителем главного судьи при подготовке к соревнованиям. Задачи могут включать подготовку к проведению собрания команд, рабочего графика и каких-либо протоколов, необходимых во время соревнования.

После прибытия в место проведения соревнований главный судья должен привлекать своего заместителя ко всем тренировкам, совещаниям и планированию деятельности после кругового турнира. Судейское расписание должно включать туры, в которых заместитель главного судьи будет выполнять роль главного судьи для получения практического опыта.

Главный судья и заместитель главного судьи должны помогать судьям понять должностные обязанности главного судьи и заместителя главного судьи и поделиться своими знаниями о том, как продвинуться на одну из этих позиций в будущем. Этот тип наставничества является формой интерактивного обучения, недоступной в классе или при обучении онлайн, и является основой для судейского персонала мирового класса.

3.1.2. Заместитель главного судьи

Заместитель главного судьи выполняет обязанности главного судьи в его отсутствие.

3.1.3. Главный секретарь

Главный секретарь контролирует все области, связанные с технической документацией соревнований, такие как печать бланков протоколов, информационное обеспечение хода проведения соревнований, подведение итогов соревнования, составление итогового протокола.

ОБЯЗАННОСТИ

Перед началом соревнований:

- Составляет список игроков, тренеров и других официальных лиц участвующих команд на основании полученных заявок команд (после проведения комиссии по допуску).
- Вносит изменения в расписание соревнований после проведения жеребьёвки.
- Предоставляет обновлённую информацию для веб-сайта ФКР.
- Готовит протоколы матчей и протоколы хронометража на круговой турнир.

Перед началом игрового тура:

- Проверяет наличие у судей всех необходимых протоколов.
- Контролирует правильность выполнения игроками тестовых постановочных бросков (выполнение минимальных требований).

Во время игрового тура:

- Обновляет счёт матчей после каждого энда на веб-сайте ФКР (если требуется).

По окончании игрового тура:

- Подтверждает по рации счёт каждой игры у судей матча.
- Собирает и хранит подписанные протоколы матчей.
- Формирует необходимые отчёты по игровому туру (турнирная таблица, таблица результатов тестовых постановочных бросков и т.д.) и загружает их на веб-сайт ФКР.
- Доставляет печатные отчёты в утверждённые пункты назначения.

По окончании кругового турнира:

- Формирует финальный отчёт по результатам тестовых постановочных бросков.
- Сразу после окончания собрания главного судьи с командами получает информацию о цветах камней и последнем камне в первом энде.
- Подтверждает с главным судьёй распределение дорожек и времени туров для игр после кругового турнира.
- В соответствии с полученной информацией готовит протоколы матчей и протоколы хронометристов.
- Обновляет информацию на веб-сайте ФКР.

По окончании соревнований:

- Формирует итоговый протокол соревнований.
- Формирует необходимые отчёты по итогам соревнований.
- Вносит финальные результаты на веб-сайт ФКР.

Распространение отчётов/результатов:

- Турнирная таблица – после каждого игрового тура кругового турнира: информационная доска, веб-сайт ФКР.
- Результаты тестовых постановочных бросков – после каждого игрового тура кругового турнира: информационный стенд, веб-сайт ФКР, главный судья (при появлении у какого-либо из игроков жёлтого цвета – необходимость выполнения минимальных требований по количеству бросков).

- Сетка плей-офф – после окончания кругового турнира, далее после каждого тура стадии плей-офф: информационный стенд, веб-сайт ФКР.
- Итоговый протокол – по окончании соревнований: Дирекция ФКР, представители команд.
- Справка по количеству команд субъектов Российской Федерации, принимавших участие в соревнованиях – по окончании соревнований: Дирекция ФКР, представители команд.
- Табель учёта рабочего времени спортивных судей – по окончании соревнований: Дирекция ФКР.

3.1.4. Заместитель главного секретаря

Заместитель главного секретаря выполняет обязанности главного секретаря в его отсутствие.

3.2. Судейская бригада

3.2.1. Старший судья тура

Старший судья тура помогает главному судье проводить соревнования как на льду, так и за его пределами. При невозможности старшим судьёй тура решить возникшие разногласия между командами, окончательное решение принимает главный судья соревнований или его заместитель.

ОБЯЗАННОСТИ

Перед началом соревнований:

- Проводит официальные тренировки.
- Оказывает содействие в проведении предсоревновательной проверки на льду.

Перед началом игрового тура:

- Контролирует готовность игровой площадки к проведению игрового тура.
- Контролирует подготовку судейского оборудования к проведению игрового тура.
- Осуществляет проверку радиосвязи (судьи, хронометристы, специалисты по подготовке льда, секретариат) до начала первой разминки.
- Заполняет протоколы матчей: стартовый состав команд с указанием очередности выполнения бросков в процессе матча, позиций скипа и вице-скипа; фиксация результатов тестовых постановочных бросков каждого из игроков и общего результата тестовых постановочных бросков команды.
- Проводит предматчевую разминку команд, включая проведение командами тестовых постановочных бросков.
- Проводит измерения результатов тестовых постановочных бросков.

Во время игрового тура:

- Контролирует соблюдение правил игры и регламента проведения соревнований.
- Контролирует соблюдение правил поведения участниками игрового тура (спортсменами, тренерами, представителями команд), выносит предупреждения.
- Руководит деятельностью судейской бригады во время игрового тура.
- Контролирует проведение командных и технических тайм-аутов.
- Контролирует проведение замен игроков во время матча.
- Проводит измерения положения камней в доме по просьбе команд.
- Контролирует пересечение игроками хог-лайн в процессе матча, если требуется.
- Выносит решения в спорных игровых ситуациях, а также при возникновении непредвиденных ситуаций в процессе матча.

- Контролирует длительность выполнения игровых действий спортсменами (при отсутствии хронометража).

По окончании игрового тура:

- Контролирует финальное оформление протокола матча, подписывает протоколы матчей.

3.2.2. Судья матча

ОБЯЗАННОСТИ

Перед началом соревнований:

- Проводит официальные тренировки.
- Оказывает содействие в проведении предсоревновательной проверки на льду.

Перед началом матча:

- Заполняет протокол матча: стартовый состав команды с указанием очерёдности выполнения бросков в процессе матча, позиций скипа и вице-скипа; результаты тестовых постановочных бросков каждого из игроков и общего результата тестовых постановочных бросков команды.
- Проводит предматчевую разминку команд, включая проведение командами тестовых постановочных бросков.
- Проводит измерения результатов тестовых постановочных бросков.

Во время матча:

- Наблюдает за назначенной игрой (играми).
- Контролирует соблюдение игроками правил игры, в том числе расположение игроков на игровой площадке, последовательность выполнения бросков, соблюдение правил при свипинге.
- Вносит корректировки в игру в случае нарушения правил и для предотвращения нарушения правил (например, неправильная очерёдность выполнения бросков в смешанных парах, свипинг неправильной щёткой и т.д.).
- Обеспечивает соблюдение командами правил честной игры.
- Выносит объективные и справедливые решения.
- Фиксирует нарушения в протоколе матча. Об основных нарушениях следует незамедлительно информировать главного судью, о незначительных нарушениях можно уведомить в конце игры.
- Контролирует несанкционированные коммуникации между спортсменами и тренерами. О таких коммуникациях следует информировать главного судью.
- Контролирует пересечение игроками хог-лайн в процессе матча, если требуется.
- Проводит измерения.
- Подтверждает счёт с командами в конце каждого энда.
- Фиксирует очки, набранные командой в энде, и текущий счёт на табло.
- Контролирует проведение командных тайм-аутов и информирует команды, когда остаётся 10 секунд до их окончания.
- Контролирует перерыв в середине игры (как правило, 5 минут) и информирует команды, когда остаётся одна минута до его окончания.
- Контролирует перерывы между эндами (как правило, одна минута).
- Контролирует технические тайм-ауты и определяет обоснованность их взятия.

- Заполняет протокол матча, включая подпись протокола обеими командами.
- Проводит дополнительные тренировки в случае необходимости (например, вечерние тренировки, тренировки после кругового турнира).

3.2.3. Старший судья-хронометрист

Старший судья-хронометрист подчиняется и получает инструкции от главного судьи соревнований. Старший судья-хронометрист отвечает за своевременную установку оборудования для хронометража и график работы хронометристов.

ОБЯЗАННОСТИ

Перед началом соревнований:

- Проверяет установку и корректную работу оборудования для хронометража.
- Проводит собрания с хронометристами перед началом соревнований: повторение основных правил и принципов хронометража, проведение тренировки с установленным оборудованием. Хронометристам нужно также напомнить о дресс-коде и кодексе поведения.
- Составляет расписание работы хронометристов. Для каждого игрового тура должен быть назначен запасной хронометрист.
- Проверяет наличие протоколов хронометристов.
- Определяет совместно с главным судьёй табло, которые будут использоваться для предметчевых разминок и тренировок.

Перед началом игрового тура:

- Включает оборудование, проверяет настройки параметров.
- Проверяет присутствие хронометристов на рабочих местах за 10 минут до начала разминки. Необходимо сообщить главному судье в случае отсутствия кого-либо из назначенных хронометристов.
- Контролирует работу хронометристов при проведении предметчевой разминки.

Во время проведения игрового тура:

- Проверяет, что все хронометристы знают, у какой из команд последний камень в первом энде, и каким цветом камней играет команда, начинающая первый энд.
- Контролирует правильность работы хронометристов на протяжении матча (начало каждого энда, тайм-ауты, начало перерывов, нарушение правил и т.д.).
- Контролирует правильность заполнения хронометристами протоколов (запись времени после каждого энда, внесение в протокол всех командных и технических тайм-аутов).
- За 1 минуту 10 секунд сообщает судье матча об окончании перерыва в середине игры.
- Незамедлительно сообщает судье матча о каких-либо ошибках хронометража или неисправности оборудования.
- Корректирует игровое время (в случае необходимости).
- Сообщает главному судье, когда у команды осталось 2 минуты игрового времени.
- Контролирует настройки времени команд при проведении экстра-эндов.
- Собирает и хранит заполненные протоколы.

По окончании игрового тура:

- Анализирует возникшие проблемы при работе хронометристов, если требуется.
- Настраивает параметры оборудования для следующего игрового тура.

- Составляет расписание работы хронометристов на игры плей-офф (по окончании кругового турнира).

3.2.4. Судья-хронометрист

Хронометристы отвечают за отсчёт времени команд на назначенной игровой дорожке. Хронометристы должны досконально знать принципы работы оборудования для хронометража и правила ведения отсчёта времени команд.

ОБЯЗАННОСТИ

Перед началом соревнований:

- Присутствует на собрании со старшим хронометристом для получения инструкций по всем процедурам хронометража (предматчевая разминка, выполнение тестовых постановочных бросков, заполнение протоколов и т.д.).
- Проводит тренировку на оборудовании, установленном для данного соревнования.

Перед началом матча:

- Присутствует на арене минимум за 10 минут до начала разминки. Хронометрист, работающий на предматчевой разминке, должен находиться на рабочем месте за 10 минут до начала разминки, остальные хронометристы – за 10 минут до начала матча.

Во время матча:

- Ведёт отсчёт времени каждой из команд.
- Ведёт отсчёт времени перерывов.
- Ведёт отсчёт времени тайм-аутов.
- Заполняет протокол хронометража.

3.2.5. Старший судья-статистик

Старший судья-статистик подчиняется и получает инструкции от главного секретаря соревнований. Старший судья-статистик отвечает за своевременную установку оборудования для сбора статистической информации и график работы судей-статистиков.

ОБЯЗАННОСТИ

Перед началом соревнований:

- Проверяет установку и корректную работу оборудования.
- Проводит инструктаж для статистиков (работа в системе, принципы оценки эффективности бросков).

Перед началом игрового тура:

- Загружает игры на каждом ноутбуке статистиков (после того как будет определён последний камень в первом энде).

Во время игрового тура:

- Контролирует работу судей-статистиков.
- Разрешает проблемы, возникающие в процессе работы.

3.2.6. Судья-статистик

ОБЯЗАННОСТИ

Перед началом соревнований:

- Присутствует на собрании со старшим статистиком для получения инструкций.

- Проводит тренировку на оборудовании, установленном для данного соревнования.

Перед началом матча:

- Присутствует на арене минимум за 10 минут до начала разминки, на рабочем месте – за 10 минут до начала матча.

Во время игрового тура:

- Фиксирует в специализированном программном обеспечении расположение камней после выполнения каждого броска.
- Оценивает эффективность выполнения каждого броска и вводит данные в систему.

3.2.7. Помощник игрокам на льду (кёрлинг на колясках)

Помощник игрокам на льду не принимает решения, его основной задачей является помощь судье матча в зоне проведения соревнований. На каждой дорожке должно находиться два помощника: один в зоне выполнения броска, один в игровой зоне. Их роль является неотъемлемой частью дисциплины «кёрлинг на колясках» и важна для проведения матча.

ОБЯЗАННОСТИ

Перед началом матча:

- Присутствует на своей позиции в зоне проведения соревнований в назначенное время и получает необходимое для работы оборудование.
- Тепло и соответствующим образом одевается – чёрные брюки, чистая и нескользящая обувь.
- Утверждает с каждой из команд порядок камней для выполнения бросков. Записывает номера камней в бланк порядка выполнения бросков.

Во время матча:

- Расставляет камни каждой команды вдоль боковой линии/разделителя в порядке выполнения бросков.
- Протирает скользящую поверхность камней и лёд вокруг салфеткой из микрофибры.
- Устанавливает камень перед игроком для выполнения броска в соответствии с указаниями игрока.
- Помогает игрокам убирать камни, вышедшие из игры: не пересёкшие хог-лайн, коснувшиеся боковой линии площадки или полностью пересёкшие бэк-лайн.
- Расставляет вышедшие из игры камни вдоль боковой линии площадки.
- Расставляет камни по порядку для следующего энда матча.
- Информировать судью матча, если команды просят провести измерение или принять решение по правилам.

Кёрлинг на колясках - смешанные пары:

- Протирает скользящую поверхность стационарных камней.
- Устанавливает стационарные камни.
- Удерживает коляску игрока при выполнении броска, если об этом просит игрок.

4. ПРОЦЕДУРЫ ПЕРЕД НАЧАЛОМ СОРЕВНОВАНИЙ

4.1. Контрольный список главного судьи

Информация от оргкомитета по следующим вопросам:

- Контактное лицо оргкомитета
- Место размещения команд;
- Место размещения судей;
- Организация транспорта от мест размещения до соревновательного объекта;
- Медпункт;
- Организация питания (если применимо);
- Аккредитация (если применимо);
- Наличие питьевой воды для спортсменов.

Судейская:

- Судейская экипировка;
- Рации с гарнитурами, батарейки или зарядные устройства;
- Интернет-соединение;
- Принтер;
- Распечатанное расписание соревнований;
- Распечатанное расписание работы судей;
- Салфетки из микрофибры для протирания камней (кёрлинг на колясках и смешанные пары);
- Папки-планшеты;
- Канцелярские принадлежности.

Судьи:

- Определить дату, время и место проведения собрания с судьями и тренировки для судей.

Арена и лёд:

- Сортировка табличек с названиями команд и с цифрами для табло счёта.
- Часы на арене – официальное время для начала игр: должны быть видны всем судьям и игрокам.
- Трибуна для тренеров и запасных игроков – подходящее размещение за каждой дорожкой, правильное количество мест для каждой команды, маркировка мест для команд, играющих камнями с ручками тёмного и светлого цветов, соответствующая расстановке камней на площадке.
- Достаточное количество электрических розеток на трибуне.
- Окна и двери должны быть занавешены во избежание неблагоприятного воздействия на лёд солнца/дневного света.
- Утверждение стороны, с которой начинаются игры (ближняя сторона площадки), нумерации дорожек А, В, С и т.д.
- Маркировка позиций хронометристов А, В, С и т.д.
- Доступ к туалетам во время игр.
- Таблички на помещениях (например, раздевалки, медицинский кабинет, физиотерапевт, судейская, допинг-контроль и т.д.).
- Расположение информационного стенда.

- Утверждение совместно со специалистами по подготовке льда времени проведения предсоревновательной проверки на льду.
- Количество и точность измерительных приборов – циркулей и рулеток для измерения тестовых бросков.
- Расположение измерительных приборов в зоне проведения соревнований.
- Определение входа в зону проведения соревнований и времени на подход тренеров во время тайм-аутов.
- Размещение чехлов для щёток или персональных вещей, приносимых в зону проведения соревнований.

СМИ и телевидение:

- Расположение микст-зоны / зоны послематчевых интервью.
- Взаимодействие с пресс-секретарём по контролю количества людей в зоне проведения соревнований, соответствующей одежды и обуви, а также правил поведения.
- Расписание ТВ и веб-трансляций.

4.2. Предсоревновательная проверка на льду

Контрольные измерения

- Контрольные измерения необходимо провести в день подготовки.
- Проведите различные измерения (например, измерение угольником, байтером, измерения двух, трёх и четырёх камней циркулем, а также визуальное измерение).
- Судья должен знать приблизительные расстояния до камней при измерении тестовых постановочных бросков: в 4-футовой, 8-футовой и 12-футовой окружностях.
- Проведите измерения тестовых постановочных бросков и занесение результатов в приложение (включая двойные измерения).
- Судьи матча должны уверенно пользоваться всеми измерительными приборами.

Убедитесь, что все измерительные приборы находятся на льду!

Циркуль

- Проверить, что циркуль правильно собран.
- Измерительное устройство должно свободно перемещаться, а основание циркуля легко скользить по льду.
- Необходимо проверить не задевают ли измерительные приборы, в которых отсутствует регулировка положения основания, боковые поролоновые разделители.
- Провести тестовые измерения.
- Определить наиболее близкое к центру расположение камня, при котором возможно проведение измерения.

6-футовое измерительное устройство (байтер)

- При использовании двух байтеров необходимо убедиться, что они одинаковой длины, должны быть промаркированы как «home» (ближняя сторона) и «away» (дальняя сторона).
- Провести измерения с использованием камня и/или края окружности в нескольких местах каждого дома (особенно в месте пересечения центральной линии и бэк-лайн).

Угольник (угол 90°)

- Для помощи в визуальных измерениях.

Электронная рулетка для тестовых постановочных бросков

- Установить шкалу измерений со стрелкой, указывающей в сторону камня.
- Проверить идентичность значений при всех измерениях на одном камне.
- Проверить, что минимальное показание прибора 0,1 см.
- При использовании двух и более измерительных приборов промаркировать каждый буквами с обозначением дорожек, на которых будет использоваться прибор.
- Охладить прибор на льду перед первой предматчевой разминкой, между турами хранить в помещении.
- Проверить наличие запасных батареек.

Измерения на льду

- Убедиться, что центральные отверстия и отверстия для проведения измерений тестовых постановочных бросков просверлены в правильных местах, нужной глубины и ширины.
- Проверить точность нанесения окружностей и других размеров площадки, включая расстояние от хог-лайн до магнитов «Eye on the Hog».
- Проверить наличие контрольных линий.
- Проверить наличие линий для кёрлинга на колясках.
- Проверить наличие точек установки стационарных камней для дисциплины «смешанные пары».
- Утвердить со специалистом по подготовке льда процедуру проверки и замены электронных ручек во время игры.

Табло счёта

- Наличие табличек для табло с названиями команд.
- Табло должны быть промаркированы в соответствии с обозначением дорожек – А, В, С, D, ...
- Наличие табличек 0-9, X, W, L, / (когда у команды закончилось время), обозначение молотка, звёздочка (последний камень в первом энде).
- Для дисциплины «смешанные пары»: табличка PP («пауэрплей»), рамки красного и жёлтого цветов.
- При использовании электронных табло проверить правильность их работы.

Видеоэкраны отсчёта времени (по одному на каждую дорожку + 1 запасное)

- Видеоэкраны установлены и работают.
- Видеоэкраны установлены таким образом, чтобы игроки и тренеры могли их видеть.
- Каждый видеоэкран, а также позиции хронометристов промаркированы в соответствии с обозначением дорожек А, В, С, D, ...
- Проверить обзор дорожки с трибуны для хронометристов.

Другие вопросы

- Стулья с мягкой обивкой для судей на обеих сторонах дорожки.
- Корзина для мусора.

5. ПРОЦЕДУРЫ СУДЕЙСТВА

5.1. Протокол матча

Бланк протокола см. Приложение 1

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 и номера камня, во время которого тайм-аут был предоставлен;
- дисциплинарные наказания, вынесенные судьёй по отношению к игрокам, тренерам и командам, а также предупреждения и замечания игрокам или тренерам команд.

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.

5.2. Проверка игроков, выполняющих тестовые постановочные броски

- Судья матча с протоколами находится на дальней стороне площадки и проверяет имена игроков, выполняющих тестовые постановочные броски.
- Если бросок выполняет указанный в протоколе игрок, отмечается правильное выполнение.
- Если бросает другой игрок, указывается имя игрока, выполнившего бросок.
- После измерения камней информация передаётся по рации другим судьям.
- Главный судья / заместитель главного судьи информируют тренера команды (или скипа, если тренера нет).

5.3. Замена игрока по ходу матча (кроме кёрлинга на колясках)

- После получения информации о том, что будет проведена замена игрока, судья матча должен за ней наблюдать.

- Замена игроков возможна только между эндами.
- Судья матча напоминает игрокам, что выходящий на замену игрок должен использовать щётку заменяемого игрока.
- Судья матча наблюдает за проведением замены.
- Судья матча должен убедиться, что игроки следуют процедуре по щёткам.
- Судья матча информирует главного судью по рации, если команда не следует процедуре по щёткам. Ответственность лежит на команде. Всё, что могут сделать судьи, это помочь команде и напомнить о правилах.

5.4. Табло счёта

- Прежде чем поставить счёт на табло необходимо подтвердить счёт у обеих команд.
- Не забывать менять итоговый счёт и положение «хаммера».
- Обеспечить фиксацию правильного счёта в последнем энде. Для команд часто важны только «победа или поражение», однако от судей требуется зафиксировать правильный итоговый счёт.
- Завершить оформление табло счёта (с обеих сторон), включая таблички «X», если применимо.
- Если у команды закончилось время, счёт начатого энда обозначается косой чертой (/). Счёт игры обозначается как W/L.

5.5. Запись счёта незаконченного энда

- Счёт в последнем энде игры, даже если выполнены не все броски, должен быть записан.
- Счёт неоконченного энда записывается в соответствии с пунктом 7.11.8 «Ведение счёта» Правил кёрлинга:
 - Если у команды, уже выполнившей все свои броски, камень/камни в доме 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 приносят очки, то 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».

5.6. Маркировка щёток

четвёртый игрок



третий игрок

(мужчина в соревнованиях смешанных пар)



второй игрок

(женщина в соревнованиях смешанных пар)



первый игрок



запасной игрок и тренер



Процедура выборочной проверки щёток

- Определяется количество туров, на которых будет проводиться проверка щёток. Если мероприятие состоит из соревнований как мужских, так и женских команд, одинаковое количество проверок должно проводиться в каждом из них. Из карточек с номерами сессий вытягивается определённое количество карточек с номерами сессий, на которых будет проводиться проверка.
- Определяется дорожка, на которой будет проводиться проверка щёток. Из карточек с номерами дорожек вытягивается определённое количество карточек с номерами дорожек, на которых будет проводиться проверка.
- Определяется номер игрока. Из карточек с номерами игроков (от первого до четвёртого) вытягивается определённое количество карточек, определяющих игроков, щётки которых будут проверяться. Проверяются щётки игроков выбранной позиции у обеих команд на выбранной дорожке. Карточка с номером запасного игрока не требуется, так как он в случае выхода на замену должен использовать щётку заменяемого игрока. Номер игрока записывается, но до начала игры не соотносится с фактическим номером игрока и цветом маркировки на щётке.

Обоснование: до начала игры команда может изменить расстановку игроков. Также порядок расстановки игроков может измениться при выпуске запасного игрока. Поэтому, если выбран номер 2, проверяется щётка игрока, который начал игру, выполняя броски второго номера.

- Проверка щёток проводится после окончания игры.

Обоснование: нет необходимости проверять щётки в начале игры, так как, если щётка не соответствует требованиям, команде в любом случае будет засчитано техническое поражение. Также это позволит избежать прерывания физической и психологической подготовки команды перед игрой.

5.7. Порча льда

Правила вида спорта «кёрлинг», пункт 7.10.1 – оборудование:

Ни один игрок не должен портить ледовую поверхность своей экипировкой, а также оставляя на льду следы от рук или тела.

- Судья матча останавливает отсчёт времени и принимает меры в случае обнаружения серьёзного повреждения или если просит вмешаться судьёю команда-соперник.
- Судья матча определяет было ли касание льда случайным или его можно было избежать.

- Если инцидента можно было избежать (например, игрок долго держит руки или колени на льду после выполнения броска; игрок в доме держит руку на льду во время ведения камня), главный айсмейкер или его заместитель должны определить повреждён ли лёд.
- Если повреждения льда не зафиксировано, никаких действий не предпринимается. Если обнаружено повреждение льда, его необходимо устранить.

Порядок действий:

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

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

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

Данные предупреждения кумулятивные и учитываются в двух периодах соревнования:

Период 1: круговой турнир (удаление игрока после 3-го инцидента)

Период 2: стадия плей-офф (удаление игрока после 3-го инцидента)

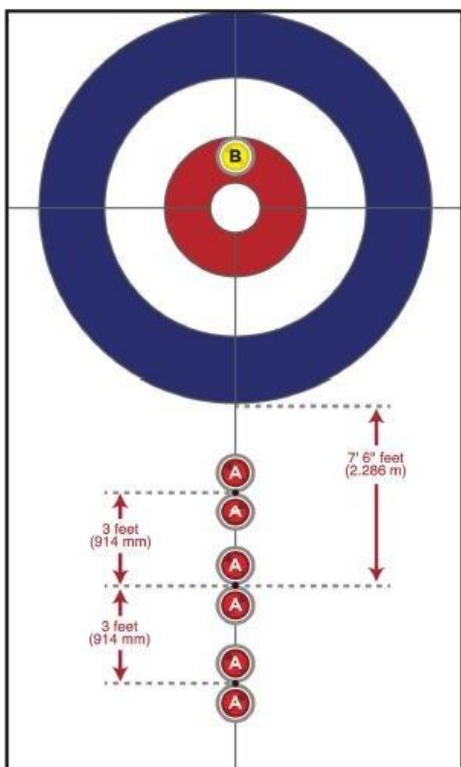
Если игрок удалён с одной игры, он может вернуться в следующей игре в данном периоде соревнования. Если с участием этого игрока происходит дальнейший инцидент, он/она немедленно удаляется с игры.

5.8. Процедуры для дисциплины «смешанные пары»

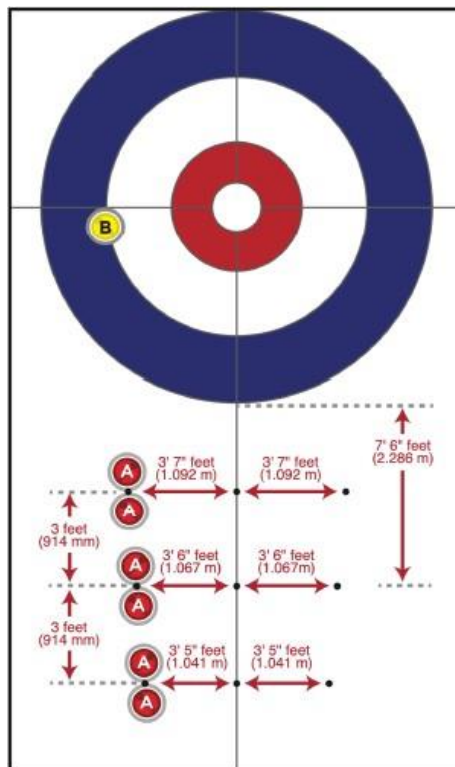
- Стационарные камни для каждого тура кругового турнира определяются заранее. Рекомендуется ротация камней для обеспечения равномерного износа скользящей поверхности: 1 день – 1 и 2; 2 день – 3 и 4 и т.д.
- Стационарные камни маркируются перед началом тура.
- Команды могут проводить разминку всеми 8 камнями своего цвета.
- По окончании разминки и тестовых постановочных бросков команда выбирает один запасной камень. Запасной камень маркируется и располагается на ближней стороне площадки за колодками отдельно от игровых камней (можно также поставить за бампер).
- Запасной камень может быть заменён в конце любого энда.
- Игроки должны уведомить судью матча, если они собираются поменять запасной камень.
- В играх плей-офф команды выбирают запасной и стационарные камни (после разминки).

Положение стационарных камней

Центральный гард



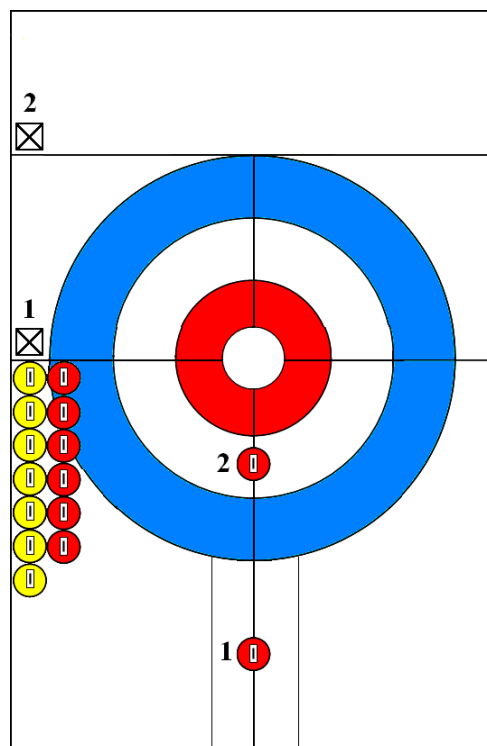
Положение «пауэрплей»



5.9. Процедуры для помощников игрокам на льду

Зона выполнения бросков:

- Перед началом матча отметить порядок использования камней каждой из команд в специальном бланке (см. Приложение 4).
- Аккуратно расставить камни в два ряда в соответствии с очередностью выполнения бросков для каждой команды. Камни выстраиваются от ти-лайн в направлении хог-лайн. Ручки камней должны быть направлены вдоль дорожки (параллельно центральной линии). Камень, выпускаемый в энде последним, должен касаться ти-лайн, а все остальные камни должны быть выстроены в соответствии с порядком выполнения бросков.
- Камни команды, выполняющей первый бросок в энде, располагаются ближе к центральной линии.



- Протрите скользящую поверхность камня у края дорожки, следя за тем, чтобы не повредить лёд камнем при его переворачивании.

- Протрите камни салфеткой из микрофибры (не рукой!), если только не получили иного указания от игроков.
- Пододвиньте камень в область, из которой игрок будет выполнять бросок, и поставьте его перед колесом коляски игрока.
- Вернитесь к боковой линии дорожки и неподвижно встаньте позади игрока в момент подготовки и выполнения им броска: за ти-лайн, если игрок выполняет бросок из позиции между домом и хог-лайн; за бэк-лайн, если игрок выполняет бросок из позиции в доме).
- Необходимо подготовить камень для первого броска, когда прозвучало объявление судьи: «удачи и хорошей игры».
- После выполнения последнего броска в энде перейдите в игровую зону и помогите расставить камни для следующего энда. Вернитесь к назначенной стороне дорожки вслед за первым выпущенным камнем.

Игровая зона:

- Необходимо занять позицию у боковой линии в углу игровой площадки вне зоны видимости игрока, выполняющего бросок.
- Помогайте игрокам убирать камни, не пересёкшие хог-лайн, когда об этом попросит команда.
- Останавливайте все камни, полностью пересёкшие бэк-лайн, и помогайте убирать все камни, вышедшие из игры, когда об этом попросит команда.
- При выполнении игроком броска «тэйк-аут» необходимо сместиться в сторону предполагаемого отскока камня.
- Собирайте камни в углу дорожки в два аккуратных ряда с ручками направленными вдоль дорожки (параллельно центральной линии).
- Сообщите судье матча, если команды просят провести измерение или принять решение.
- После определения счёта энда и указания убирать камни из дома камни могут быть переставлены в положение для зоны выполнения бросков. Если на дорожке работают два помощника, по окончании энда оба расставляют камни по порядку перед следующим эндом. Убедитесь, что первый камень готов к выполнению броска, даже если не все камни убраны из дома.
- Команды сами должны убирать камни из дома, однако помощники игроков на льду оказывают им помощь. **Не двигайте камни в доме, если требуется измерение!**

Кёрлинг на колясках - смешанные пары:

- Судья матча проинформирует вас перед началом игры о выбранном положении стационарного камня-защитника.
- Поместите неиспользуемые камни в стороне от игровых камней, ближе к задней границе площадки.
- Используйте в качестве стационарных камней заранее определённые и промаркированные камни по одному каждого цвета для каждой стороны дорожки.
- Протрите скользящую поверхность двух стационарных камней салфеткой из микрофибры перед их расстановкой. Соблюдайте осторожность при переворачивании камней. Протирайте камни за колесиками.
- У команды, которая начинает следующий энд, камень стоит в положении защитника. У команды, имеющей последний камень в энде, камень располагается в доме.

- После того как был выполнен последний бросок в энде, помощник, работающий в зоне выполнения бросков, сначала расставляет стационарные камни для следующего энда, а затем может переходить на другую сторону дорожки и помогать расставлять камни по порядку.
- Необходимо расставить стационарные камни в отведённое на это время (перерыв между эндами).

Если игрок просит помощи в удержании коляски во время броска:

- Встаньте за инвалидной коляской, зафиксируйте колёса ногами и крепко держите ручки коляски, пока выпускаемый камень не пересечёт хог-лайн.
- Не толкайте коляску вперёд.
- Стойте тихо и неподвижно в течение всего процесса выполнения броска.
- Следуйте инструкциям игрока.
- Позовите судью матча в случае инцидента или жалобы игрока.
- Не спорьте с игроком

5.10. Определение нарушения пересечения хог-лайн

5.10.1. Судья на хог-лайн

Судья на хог-лайн несёт полную ответственность за определение правильности выпуска каждого камня, объявляя о любых произошедших нарушениях. Это требует концентрации внимания, правильной оценки и быстрой реакции на нарушение. Судья на хог-лайн должен быть уверен, что произошло нарушение. Решения, принимаемые судьёй на хог-лайн, могут повлиять на результат матча, поэтому мнение судьи не должно быть предвзятым.

Позиция судьи на хог-лайн должна находиться непосредственно напротив и на одном уровне с самой линией в зоне выполнения бросков.

Необходимо убедиться, что у судьи есть беспрепятственный обзор хог-лайн – все игроки, не выполняющей бросок команды должны находиться между контрольными линиями. Судья должен концентрировать своё внимание на линии, а не на игроке, выполняющем бросок.

О любых нарушениях правил при выполнении броска судья на хог-лайн должен сообщать по радиации главному судье. В соответствии с правилами камень должен быть полностью выпущен из руки до того, как он коснулся хог-лайн.

Порядок действий

Первое предупреждение даётся на собрании команд перед началом соревнований, в дальнейшем любое нарушение на льду наказывается.

Правильное сообщение по радиации судьи на хог-лайн: «Хог-лайн ... обозначение дорожки ... цвет камня».

Для обозначения дорожки используется фонетический алфавит: А = Альфа, В = Bravo, С = Чарли, D = Дельта, Е = эхо, F = фокстрот, G = гольф, Н = хотэл и т.д.

Судья матча быстро перемещается к обозначенной дорожке, попутно отмечая положение камней. Судья матча информирует скипа команды о нарушении, а тот в свою очередь должен убрать камень из игры. Судья матча наблюдает за тем, как убирают камень и восстанавливают позиции всех камней, которые изменили своё положение в результате произведённого броска.

В случае возникновения споров по поводу нарушения правила хог-лайн окончательное решение принимает главный судья, основываясь на информации, полученной от судьи на хог-лайн. Использование телевизионной трансляции или других видеосвидетельств НЕ допускается.

Если есть сомнения, решение выносится в пользу спортсмена.

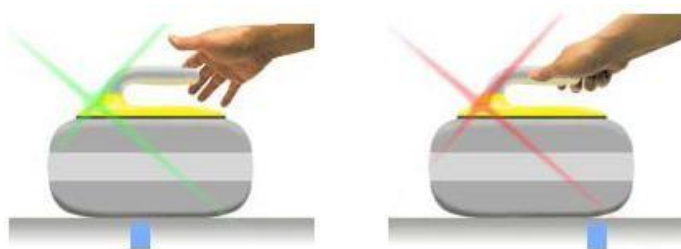
Нарушение записывается в протокол матча. Отмечается номер энда и номер броска.

Команда может потребовать, чтобы судья контролировал хог-лайн во время выполнения определённого броска, если у неё есть опасения, что электронная ручка может работать неправильно. Это гарантирует, что правильно выпущенный камень не будет удалён из-за неисправности ручки.

5.10.2. Электронная система определения нарушения правила хог-лайн

Общая информация

Система «*Eye on the Hog*» создана для объективного определения нарушений правила хог-лайн при выполнении бросков в кёрлинге. Данная система использует технологию обнаружения магнитной полосы, уложенной под лёд у хог-лайн датчиком, реагирующим на тепло рук, вмонтированным в ручку камня. Схема включает зелёные лампочки на ручке камня, если бросок выполнен по правилам, и красные – если рука игрока находилась в контакте с камнем при пересечении им хог-лайн.



Принцип действия

Система «*Eye on the Hog*» активируется, если наклонить камень до угла 70 градусов, держась за часть ручки камня с покрытием голый рукой, при этом светодиодные лампочки начинают мигать красным светом. После того, как камень возвращён в исходное положение, и ручка камня отпущена, лампочки начинают мигать зелёным светом сначала быстро в течение десяти секунд, а затем медленно в течение двух минут. Если ручку камня не трогать, то по истечении двух минут лампочки гаснут. Как только происходит касание ручки камня, лампочки гаснут, чтобы не отвлекать игрока во время выполнения броска.

Если игрок отпускает камень из руки до касания им хог-лайн, лампочки начинают мигать зелёным светом до тех пор, пока центр камня не коснётся центра магнита системы. После этого лампочки горят постоянным зелёным светом в течение пяти секунд, что свидетельствует о правильности выполнения броска.

В случае если игрок не отпустил камень до касания центром камня центра магнитной полосы, лампочки загораются красным светом и горят в течение 25 секунд, свидетельствуя о нарушении правил.

Сенсорная система ручки камня продолжает работать ещё некоторое время после пересечения камнем хог-лайн. Если в этот промежуток времени коснуться камня, индикация поменяет цвет с зелёного на красный. Попеременное мигание лампочек красным и зелёным светом указывает на низкий заряд батареи.

Перед соревнованиями необходимо проверить работу ручек.

Проверка системы (с использованием магнитной полосы)

Активировать систему, для чего наклонить камень, взявшись за его ручку голый рукой – лампочки мигают красным светом.

Поставить камень на лёд и отпустить ручку – лампочки быстро мигают зелёным светом. Коснуться ручки камня одним пальцем – лампочки должны погаснуть.

Не касаясь ручки камня, толкнуть камень так, чтобы он переехал через хог-лайн – загорятся лампочки зелёного цвета и горят в течение пяти секунд.

После того как лампочки погасли, подождать две секунды и снова активировать систему. Держась за ручку камня голой рукой, перевезти его через хог-лайн – загорятся лампочки красного цвета и горят в течение двадцати пяти секунд.

Инструкция для игроков

Перед выполнением броска необходимо активировать электронную ручку, наклонив камень, держась за ручку голой рукой. После активации, если ручку не трогать в течение двух минут, электроника выключится, и её придётся заново активировать. Чтобы убедиться, что система работает, отпустите активированную ручку и убедитесь, что мигают зелёные светодиоды. Коснитесь ручки и убедитесь, что зелёные светодиоды погасли.

Датчик касания в ручке разработан для распознавания голой руки, поэтому во время выполнения броска на руке не должно быть перчатки или варежки.

Мигающие красные светодиоды указывают на нарушение правила хог-лайн. Зелёные светодиоды указывают на правильный выпуск камня. Попеременное мигание красных и зелёных светодиодов указывает на низкий уровень заряда батареи, и необходимо проинформировать об этом судью.

ВНИМАНИЕ:

- Щётки и обувь могут повредить покрытие ручки и светодиоды. Не нажимайте на ручку щётками или ботинками.
- Не ставьте камень на лёд ручкой вниз. Покрытие ручки может быть повреждено.
- Если ручка болтается, не пытайтесь затянуть её, поворачивая ручку. Это может повредить держатель батареи. Попросите айсмейкера правильно затянуть крепёжный винт.

5.10.3. Действия при обнаружении неполадок в электронной системе определения нарушения правила хог-лайн

Данная информация должна быть включена в регламент соревнований, чтобы команды знали следующие процедуры:

- Поочерёдное быстрое мигание красного и зелёного индикаторов указывает на то, что ручка активирована неправильно. Игрок должен заново активировать ручку перед выполнением броска.
- Поочерёдное медленное мигание красного и зелёного индикаторов указывает на низкий уровень заряда батареи. Игрок, выполняющий бросок, должен попросить технический тайм-аут и позвать судью. После этого у игрока будет возможность либо дождаться замены ручки до выполнения броска, либо продолжить выполнение броска, при этом судья визуально контролирует выпуск камня на хог-лайн.
- Отсутствие подсветки указывает на неисправное соединение. Игрок, выполняющий бросок, должен попросить технический тайм-аут и позвать судью. После этого у игрока будет возможность либо дождаться замены ручки до выполнения броска, либо продолжить выполнение броска, при этом судья визуально контролирует выпуск камня на хог-лайн.
- Если предполагается, что красные лампочки загорелись до того, как камень достиг хог-лайн в зоне выпуска камня, свиперы должны убрать камень к краю дорожки, как можно быстрее перевезти его через бэк-лайн, попросить технический тайм-аут и позвать судью. Судья вызовет айсмейкера для проверки ручки. Если айсмейкер посчитает, что ручка функционирует должным образом, будет засчитано нарушение правила хог-лайн. Если ручка неисправна, игроку будет разрешено выполнить бросок повторно. Отсчёт времени во время выполнения повторного броска не ведётся.

- Любой камень, на ручке которого загорелись красные лампочки, должен быть остановлен игроками до пересечения хог-лайн в игровой зоне площадки, иначе он будет рассматриваться как выпущенный с нарушением правила хог-лайн. Однако при выполнении тестовых бросков при загорании красных лампочек камень НЕ останавливается. Камень проверяется после проведения измерений. Если ручка исправна, засчитывается нарушение правила хог-лайн, и результат записывается как максимальное расстояние (199,6 см). Если ручка неисправна, сохраняется измеренный результат.

6. ЗОНА ПРОВЕДЕНИЯ СОРЕВНОВАНИЙ

6.1. Доступ команд в зону проведения соревнований

Доступ в зону проведения соревнований спортсменов, тренеров, официальных лиц разрешён в следующих случаях:

- В зоне проведения соревнований присутствует судья.
- При проведении официальной тренировки, предматчевой разминки, вечерней тренировочной сессии, тренировки перед играми плей-офф.
- При проведении тайм-аута (на лёд выходит только один человек с тренерской трибуны и переводчик, если требуется).
- В случае получения травмы игроком в зону проведения соревнований может быть допущен медицинский персонал и тренер.
- Во время проведения церемоний и других специальных мероприятий, утверждённых главным судьёй
- Доступ в зону проведения соревнований после окончания матча НЕ разрешается – тренеры и запасной игрок могут встретиться с командой за бортом арены, чтобы не мешать другим играм.
- На тренировочную сессию в зону проведения соревнований допускаются спортсмены и 2 официальных представителя команды, указанных в заявке.
- Все (спортсмены, тренеры, официальные представители) должны быть в соответствующей спортивной экипировке, включающей сменную обувь, для доступа в зону проведения соревнований. Спортсмены должны быть в одинаковой униформе во время игр и тренировок в соответствии с правилами ФКР. Тренеры и другие официальные лица команды могут быть в командной униформе или униформе своей региональной федерации / клуба.

Джинсы не считаются приемлемой формой одежды, вход в зону проведения соревнований в джинсах запрещён.

- Если вход в зону проведения соревнований осуществляется по аккредитациям, спортсмены, тренеры, официальные представители команд должны предъявлять соответствующие аккредитации при входе в эту зону. Если во время матча игроку нужно на время покинуть зону проведения соревнований, он должен взять с собой аккредитацию для прохождения точек контроля доступа.
- На собрании представителей команд главный судья даёт информацию о специальных входах на площадку во время тайм-аутов. Если возможно, вход осуществляется со стороны начала первого энда игры в месте, которое не окажет влияние на проходящие матчи или деятельность СМИ в зоне проведения соревнований.
- Доступ в зону проведения соревнований для представителей СМИ осуществляется только по соответствующим отличительным знакам (например, нарукавникам) и должен контролироваться пресс-службой ФКР при содействии судей. Препятствие проведению матчей не допускается.

- Доступ в зону проведения соревнований специалистов по подготовке льда контролируется главным специалистом по подготовке льда. Если необходим доступ на лёд во время проведения игрового тура, необходимо по возможности передвигаться за табло счёта.
- Игрок, отстранённый от участия в матче главным судьёй, должен покинуть зону проведения соревнований, а также тренерскую трибуну на время действия отстранения.

6.2. Трибуна для тренеров

- На тренерской трибуне должны находиться запасной игрок и максимум два других представителя команды, указанных в заявке. При проведении соревнований среди смешанных пар и смешанных команд на тренерскую трибуну допускается только тренер и другой официальный представитель команды.
- Доступ на тренерскую трибуну возможен только в случае, если команда принимает участие в данном игровом туре.
- Любое лицо, находящееся на тренерской трибуне, которое не указано в заявке, должно немедленно её покинуть. Игрок, отстранённый от участия в матче судьёй, не может находиться на тренерской трибуне или в зоне проведения соревнований в период отстранения.
- В период нахождения на тренерской трибуне необходимо соблюдать надлежащий дресс-код, иначе доступ будет запрещён. Не разрешён доступ на тренерскую трибуну в джинсах, в уличной обуви, без униформы (командной или региональной). Тёплые куртки могут быть надеты поверх униформы, однако они должны сниматься перед выходом в зону проведения соревнований.
- Лица, занимающие места на тренерской трибуне, должны сидеть, за исключением тех случаев, когда они покидают трибуну или выходят в зону проведения соревнований.
- Когда команда берёт тайм-аут, представитель, имеющий привилегию находиться на тренерской трибуне и выходящий в зону проведения соревнований, должен находиться на тренерской трибуне в момент взятия командой тайм-аута.
- Запрещены какие-либо формы коммуникаций (вербальные, визуальные, письменные, электронные и иные) между представителями команды на тренерской трибуне и игроками на льду, кроме специально обозначенных в регламенте перерывов. Такие коммуникации рассматриваются как несоответствующее поведение. Не должно быть также коммуникаций с тренерской трибуны с кем-либо, не находящимся на тренерской трибуне. Нарушение данного правила может привести к удалению лица с тренерской трибуны до конца матча главным судьёй.
- С тренерской трибуны не разрешена демонстрация талисмана команды или флага. Трибуна должна быть чистой (уберите за собой мусор после игры). Не разрешены выкрики и поддержка команды с трибуны.
- Алкоголь в зоне проведения соревнований и на тренерской трибуне запрещён.
- Представители команды на тренерской трибуне занимают места напротив своей игровой дорожки со стороны размещения камней, которыми играет команда (если смотреть на игровую площадку).
- Если команде необходимо заменить представителя на тренерской трибуне (уважительная причина, например болезнь), причины рассматриваются главным судьёй соревнований и его решение является окончательным.
- Тренерам и другим представителям команды, находящимся на тренерской трибуне, не разрешено смотреть или слушать ТВ-трансляции. В случае нарушения представитель будет удалён с тренерской трибуны до конца матча.

6.3. Участие команды в официальных мероприятиях и церемониях

Представление команд перед игрой

- Команды стоят позади своего цвета камней (красные камни слева, если смотреть на лёд со стороны колодки).
- Первый игрок команды, играющей красными камнями, располагается крайним слева, скип команды, играющей жёлтыми камнями – крайний справа.

Церемония открытия

- Если проводится церемония открытия, все команды должны принять в ней участие.
- Проводится парад с участием всех спортсменов и максимум одного тренера на команду.
- Команды должны быть в одинаковой командной форме, а также в обуви для кёрлинга.

Церемония закрытия / церемония награждения

- В церемонии принимают участие только команды, завоевавшие медали.
- В церемонии принимают участие все спортсмены, завоевавшие медали, и максимум один тренер на команду.
- Команды должны быть в одинаковой командной форме, а также в обуви для кёрлинга.

Помощь судей во время церемоний

Для любых церемоний в зоне проведения соревнований оргкомитету может понадобиться помощь судей матча для организации парада команд.

В этом случае главный судья будет отвечать за какое-либо сотрудничество и предоставит судейской бригаде необходимую информацию.

Собрание представителей команд

- На собрании представителей команд должен присутствовать минимум один официальный представитель команды. Если в команде нет зарегистрированных официальных лиц, на собрании может присутствовать игрок команды. Отсутствие на собрании представителей команд должно быть согласовано с главным судьёй.

Собрание после кругового турнира

- Команды, участвующие или потенциально участвующие в играх после кругового турнира, должны быть проинформированы в конце своей последней игры в круговом турнире, что их присутствие необходимо на собрании представителей команд, а также о месте и времени проведения собрания.
- Представители команд встречаются с главным судьёй/заместителем главного судьи максимум через 30 минут после последней игры кругового турнира. Любые решения команды должны быть приняты до выхода с собрания. Команда, не пришедшая на собрание после кругового турнира или не готовая принять решение на собрании, лишается выбора, на который имеет право команда (например, последнего камня в первом энде, выбора цвета камней и т.д.). Однако, с разрешения главного судьи, выбор может быть представлен заранее в письменной форме, тогда команде (командам) не нужно присутствовать на собрании.
- Несоблюдение должно привести к тому, что право выбора будет предоставлено сопернику команды. Если обе команды не присутствуют на собрании или не могут принять решение, решения принимает главный судья.

7. ПРАВИЛА И ПРОЦЕДУРЫ ВЕДЕНИЯ ОТСЧЁТА ВРЕМЕНИ КОМАНД

7.1. Процедура отсчёта времени предметчевой разминки

- Включить отсчёт времени разминки после объявления: *«Команды могут начинать первую разминку»*.
- Включить отсчёт 1 минуты для выполнения тестового постановочного броска после объявления: *«Приступить к выполнению тестового броска с вращением по часовой стрелке»*.
- Включить отсчёт 1 минуты для выполнения тестового постановочного броска после объявления: *«Приступить к выполнению тестового броска с вращением против часовой стрелки»*.
- Включить отсчёт времени разминки после объявления: *«Команды могут начинать вторую разминку»*.
- Включить отсчёт 1 минуты для выполнения тестового постановочного броска после объявления: *«Приступить к выполнению тестового броска с вращением по часовой стрелке»*.
- Включить отсчёт 1 минуты для выполнения тестового постановочного броска после объявления: *«Приступить к выполнению тестового броска с вращением против часовой стрелки»*.

7.2. Процедура отсчёта времени при проведении тестовых постановочных бросков

- Судьи матча следят, чтобы игроки не начинали выполнение тестового броска до того, как будет сделано соответствующее объявление.
- Старший хронометрист следит, чтобы обратный отсчёт начался, когда будет сделано соответствующее объявление о выполнении тестового постановочного броска.
- Старший хронометрист следит, чтобы все камни коснулись ти-лайн до истечения шестидесяти секунд обратного отсчёта.
- Если команда выполняет бросок слишком поздно, старший хронометрист должен сообщить всем судьям по рации, что для этой команды должно быть записано максимальное расстояние.

7.3. Порядок действий в случае, когда у команды заканчивается время

- За 2:00 минуты до окончания времени старший хронометрист предупреждает по рации главного судью: «номер дорожки, красные камни, осталось 2 минуты».
- В 0:00 старший хронометрист сообщает по рации: «номер дорожки, красные камни, время закончилось» или «номер дорожки, красные камни, бросок был выполнен вовремя».
- Старший хронометрист внимательно наблюдает за ведением отсчёта времени на всех дорожках, на которых время подходит к концу.
- Если у команды закончилось время, старший хронометрист должен быть доступен в месте расположения главного судьи, чтобы ответить на вопросы (после того, как закончатся все игры текущей сессии).
- Следствием данной процедуры является то, что ответственность за решение, если у команды закончилось время, перекладывается на старшего хронометриста, при этом процедура понятна и менее сложна для всех её участников.

7.4. Порядок действий при проведении тайм-аутов

Командный тайм-аут:

- Команда показывает знак тайм-аута (руки сложены в виде буквы «Т») непосредственно хронометристу или судье матча. Судья матча и старший хронометрист подтверждают взятие тайм-аута.
- Командный тайм-аут начинается сразу, как только он был взят, и состоит из времени подхода тренера к команде плюс 60 секунд. Время подхода тренера определяется для каждого соревнования главным судьёй и даётся всем командам независимо от того, есть ли у команды тренер или нет и выходит ли тренер на площадку или нет.
- В исключительных случаях (например, тренеру пришлось остановиться, чтобы не помешать другой игре) время подхода может быть поставлено на паузу по усмотрению судьи матча или старшего хронометриста.
- В исключительных случаях (например, тренер бежит или перепрыгивает через борт арены) время подхода может быть отменено по усмотрению судьи матча или старшего хронометриста.
- Если между дорожками предусмотрены проходы, то тренер должен стоять в проходе либо сбоку, либо за игровой дорожкой. Судья матча контролирует, чтобы игроки противоположной команды не мешали обзору тренера.
- Если проходов между дорожками не предусмотрено, тренер может стоять только за игровой дорожкой. Подробные инструкции о том, как тренеры могут подойти к месту проведения командного тайм-аута, даются на собрании команд.
- Когда до окончания тайм-аута остаётся 10 секунд, судья матча сообщает об этом тренеру и игрокам.
- Когда время тайм-аута закончилось, судья матча должен убедиться, что тренер прекратил все обсуждения с командой и сразу покинул площадку.
- Если после окончания тайм-аута игра не начинается, то хронометрист должен запустить отсчёт времени соответствующей команды.
- Факт проведения тайм-аута фиксируется в протоколе матча и в протоколе хронометриста.

Примечание: Тайм-аут может быть активирован только в том случае, если идёт отсчёт времени команды, взявшей тайм-аут. Если у команды мало времени, она может взять тайм-аут до того, как хронометрист успеет запустить отсчёт времени. Если хронометрист нажимает Т или кликает тайм-аут, ничего не произойдёт, он сначала должен запустить отсчёт времени, а потом незамедлительно активировать тайм-аут.

Технический тайм-аут:

- Если команда хочет взять технический тайм-аут, она показывает знак технического тайм-аута (руки сложены в виде знака «Х») непосредственно судье матча или хронометристу, который останавливает отсчёт времени команды.
- Если судья матча посчитал взятие технического тайм-аута правомерным (например, измерение камня в зоне свободных защитников), отсчёт времени команды возобновляется по указанию судьи матча.
- Если судья матча посчитал взятие технического тайм-аута неправомерным (например, игрок захотел вернуться в раздевалку за забытым инвентарём и т.д.), отсчёт времени команды немедленно возобновляется.
- Тренер и игроки должны быть проинформированы о принятом решении.

7.5. Начало игры и отсчёт времени между эндами

- Перед началом игры идёт обратный отсчёт одной минуты.
- Длительность перерывов между эндами обычно составляет:

(1) 1 минуту (90 секунд для дисциплины «смешанные пары») по окончании каждого энда, кроме обозначенного в пункте (2);

(2) 5 минут после первой половины матча.

- Для всех эндов, кроме последнего, время перерыва между эндами начинается как только убраны все камни из дома. Если требуется измерение, время перерыва начинается по окончании измерения.
- Команды не должны начинать выполнение первого броска в энде пока время перерыва не истекло и не начался отсчёт 10 секунд для выполнения броска. Если необходимо, судья матча предотвращает преждевременное начало энда. Отсчёт времени команды, выполняющей бросок в начале игры/энда, не начинается, если только команда не задерживает старт (нет движения из колодки или камень не выпущен из экстендера), тогда отсчёт времени начинается. Если нет задержки, то первым начинается отсчёт времени команды, выполняющей второй бросок в каждом энде.
- Для нужд телевидения/СМИ время перерыва между эндами может быть изменено. Эта информация поступает от официальной вещательной компании и доносится до игроков как можно быстрее – обычно на собрании команд. Если время перерыва изменяется для команд, игра которых транслируется по телевидению, то оно изменяется для всех команд игрового тура.
- При проведении перерыва в середине матча командам сообщают, когда до окончания перерыва остаётся одна минута. Судья матча информирует только те команды, которые находятся на площадке, и не идёт искать команды. Если команды не могут начать игру, так как айсмейкеры не закончили подготовку льда, старший хронометрист ждёт инструкций по включению отсчёта времени от судьи матча.

7.6. Внесение корректировок в отсчёт времени

- При возникновении неисправности временного табло или ошибке хронометриста время, которое подлежит корректировке, должно быть записано, а все изменения сделаны во время ближайшего перерыва между эндами. Если сбой произошёл во время последнего энда или экстра-энда, то старший хронометрист берёт технический тайм-аут, и все необходимые изменения вносятся немедленно. Время может быть только добавлено, если требуется, но не вычтено из игрового времени команды.
- Время должно корректироваться следующим образом: записывается время на табло до внесения корректировок; вносятся согласованные изменения, и новое время записывается рядом с предыдущими значениями; время на табло устанавливается в соответствии с данными значениями.
- Главный судья предупреждает тренеров обо всех изменениях времени команд. Судья матча уведомляет команды о возникшей ошибке и о предпринятых действиях, если и когда это необходимо.
- При повторяющемся возникновении неисправности табло отсчёт времени для этой дорожки может быть прекращён. Тренеры и скипы команд должны быть уведомлены.
- Если игроку разрешается выполнить бросок повторно, судья матча определяет, нужно ли вести отсчёт времени, и сообщает старшему хронометристу.
- Если необходимо переиграть энд, время команд сбрасывается до значения, зафиксированного по окончании предыдущего энда.
- Если команда задерживает начало игры, время этой команды уменьшается на 3 минуты 45 секунд (4 минуты 45 секунд для дисциплины «кёрлинг на колясках – смешанный», 2 минуты 45 секунд для дисциплины «смешанные пары», 3 минуты 45 секунд для дисциплины «кёрлинг на колясках – смешанные пары») за каждый энд, который считается завершённым.

- Если требуется экстра-энд, табло времени сбрасывается, и каждая команда получает 4 минуты 30 секунд на каждый экстра-энд (6 минут для дисциплины «кёрлинг на колясках – смешанный», 3 минуты для дисциплины «смешанные пары», 4 минуты 30 секунд для дисциплины «кёрлинг на колясках – смешанные пары»).

7.7. Процедуры отсчёта времени

- **Начало матча.** Даётся объявление о том, что игра начнётся через одну минуту. В это время начинается обратный отсчёт одной минуты на табло.
- **Начало отсчёта времени (первый камень в энде).** Первый энд начинается, как только закончился обратный отсчёт минуты до начала матча. Каждый следующий энд начинается после истечения времени перерыва. Отсчёт времени команды, выполняющей бросок в начале игры/энда, не начинается, если только команда не задерживает старт (нет движения из колодки или камень не выпущен из экстендера). Если нет задержки, то первым начинается отсчёт времени команды, выполняющей второй бросок в каждом энде. Если стационарные камни в дисциплине «смешанные пары» не установлены до окончания времени перерыва, начинается отсчёт времени соответствующей команды.
- **Отсчёт времени (последующие камни).** Отсчёт времени команды начинается, когда она становится командой, выполняющей бросок:
 - Все камни должны остановиться или пересечь бэк-лайн, а также
 - Какие-либо камни, смещённые в результате нарушения правил выполнявшей бросок командой, должны быть возвращены на исходные позиции, а также
 - Игровая зона должна быть освобождена для другой команды (игрок в «доме» отходит за бэк-лайн, свиперы и игрок, выполнявший бросок, отходят к боковым линиям).
- **Остановка отсчёта времени.** Отсчёт времени команды прекращается, как только камень коснулся ти-лайн (хог-лайн для кёрлинга на колясках) в зоне выполнения бросков.
- **Командный таймаут.** Команда берёт тайм-аут (руки сложены в виде буквы «Т»). Команда может взять тайм-аут только когда идёт время этой команды. Хронометристу незамедлительно должен начать процедуру проведения командного тайм-аута (см. раздел 11.3).
- **Технический тайм-аут.** Команда просит технический тайм-аут (руки сложены в виде буквы «Х»). Хронометрист должен немедленно остановить отсчёт времени (см. раздел 11.3). Любое вмешательство судьи также считается техническим тайм-аутом.
- **Последний бросок в энде.** Когда закончено выполнение последнего броска в энде, отсчёт времени обеих команд не ведётся до следующего энда.
- **Начало перерыва.** Как только счёт энда согласован, начинается отсчёт времени перерыва (см. раздел 11.4).
- **Экстра-энд.** Если требуется проведение экстра-энда, время обеих команд выставляется на время, установленное для проведения экстра-энда. Каждой команде даётся один тайм-аут, независимо от того остались ли тайм-ауты после завершения основной части матча. Это применимо к каждому экстра-энду.
- **Ошибки в хронометраже.** Об ошибках или неисправности оборудования необходимо немедленно сообщать старшему хронометристу. Любая корректировка времени должна проводиться при непосредственном контроле старшего хронометриста (см. раздел 11.5).

7.8. Возможные ситуации, связанные с отсчётом времени

Ниже приведены некоторые особые ситуации, а также процедура отсчёта времени в данных ситуациях.

ОСНОВНЫЕ СИТУАЦИИ

- **Камень не пересёк хог-лайн в игровой зоне.** Отсчёт времени противоположной команды не начинается пока камень не уберут за бэк-лайн.
- **Нарушение правила «зоны свободных защитников».** Если команда выбивает камень соперника из зоны свободных защитников до того, как это разрешено, отсчёт времени противоположной команды не начинается, пока камень выполнявшей бросок команды не уберут за бэк-лайн, а вышедший за пределы площадки камень не будет возвращён на место.
- **Бросок выполнен камнем другой команды.** Отсчёт времени противоположной команды не начинается, пока камень не будет заменён.
- **Нарушение правила хог-лайн.** Если игрок во время выполнения броска не выпустил камень до хог-лайн, отсчёт времени противоположной команды не начинается, пока камень не уберут за бэк-лайн, а все смещённые в результате броска камни не будут возвращены на свои исходные позиции.
- **Касание камня.** Если команда задевает камень, отсчёт времени противоположной команды не начинается, пока все камни не будут расставлены на свои позиции командой, не нарушившей правило.
- **Бросок был выполнен раньше времени.** Если команда начала выполнение броска, когда ещё не подошёл момент начала отсчёта её времени, бросок должен быть выполнен повторно. Отсчёт времени команды не начинается, пока все смещённые камни не будут возвращены на свои исходные позиции. Затем бросок может быть выполнен повторно.
- **Повторное выполнение броска.** В некоторых случаях может потребоваться повторное выполнение броска. Судья матча решает должен ли идти отсчёт времени или нет.
- **Переигрывание энда.** Судья матча может сообщить, что энд должен быть переигран. Например, если камень или несколько камней были смещены внешней силой, и не удалось договориться о восстановлении их позиций. При получении данной информации старший хронометрист должен запустить время перерыва между эндами и выставить время команд на значения, зафиксированные в момент окончания предыдущего энда. Когда установка завершена, об этом необходимо проинформировать судью матча.
- **Задержка начала игры после перерыва в середине матча.** Если айсмейкеры задерживают начало игры после перерыва в середине матча из-за необходимости проведения дополнительных работ, судья матча указывает, когда начать отсчёт времени на дорожке, на которой произошла задержка.

СИТУАЦИИ ДЛЯ ДИСЦИПЛИНЫ «СМЕШАННЫЕ ПАРЫ»

- **Стационарные камни не расставлены до начала энда.**
 - Если стационарные камни расставляются игроками и не расставлены до окончания перерыва между эндами:
 - если какая-либо из команд задерживает начало энда, начинается отсчёт времени этой команды;
 - если обе команды задерживают начало энда, начинается отсчёт времени команды, которая должна начинать данный энд.
 - Если стационарные камни расставляются судьями, и расстановка камней не была произведена до окончания перерыва, отсчёт времени команд не начинается, как если бы был взят технический тайм-аут.
 - Если камни расставлены, а команда, которая должна начинать энд, не начинает игру, начинается отсчёт времени этой команды.

- **Отсутствие скипа/вице-скипа.** Для дисциплины «смешанные пары» не требуется присутствие игрока в игровой зоне площадки при выполнении броска. Отсчёт времени команды ведётся как обычно.

СИТУАЦИИ ДЛЯ ДИСЦИПЛИНЫ «КЁРЛИНГ НА КОЛЯСКАХ – СМЕШАННЫЙ»

- **Визуальное определение касания хог-лайн или бэк-лайн.** Команда может попросить судью матча визуально определить касание камнем хог-лайн или бэк-лайн. Данная ситуация рассматривается как технический тайм-аут. Отсчёт времени в этом случае не ведётся. Судья матча должен проинформировать старшего хронометриста, когда возобновить отсчёт времени.
- **Экстендер остаётся на камне.** Это считается нарушением правила хог-лайн. Отсчёт времени ведётся как обычно, технический тайм-аут не требуется.
- **Ошибка в процессе выполнения броска.** Если камень коснулся ближней хог-лайн, то бросок считается выполненным, и применяется та же процедура, когда камень не пересёк хог-лайн в игровой зоне. Если камень остановлен до ближней хог-лайн, бросок может быть выполнен повторно, отсчёт времени при этом продолжается. Помощник на льду может помочь восстановить положение камня для броска. Если экстендер сломался, судья матча проинформирует старшего хронометриста. Данный случай будет рассматриваться как технический тайм-аут.
- **Команда не хочет выполнять последний бросок в энде.** Бросок должен быть выполнен. Команда обычно просто толкает камень за ближнюю хог-лайн (опасаясь испортить ситуацию). Как обычно, отсчёт времени ведётся до тех пор, пока камень не коснётся хог-лайн в зоне выполнения бросков.
- **Различные исходные положения при выполнении броска.** Обычно игрок занимает исходную позицию для броска, а затем помощник на льду ставит перед ним камень. Если после этого игрок хочет изменить исходное положение, отсчёт времени его команды продолжается.
- **В дисциплине «кёрлинг на колясках - смешанные пары»** игрок, выполняющий бросок, может попросить помощника на льду удерживать коляску во время броска, второй игрок при этом находится в «доме», где он держит щётку, являющуюся ориентиром для выполнения броска. Если был выбран вариант с использованием помощника на льду, общение идёт за счёт времени команды.
- **Используется дополнительное время при замене номера камня во время подготовки к выполнению броска.** Хронометристы не знают, произошло это в результате ошибки помощника на льду или по запросу команды. Отсчёт времени команды продолжается, если только судья матча не информирует старшего хронометриста, что время команды должно быть остановлено. Если ошибка была совершена помощником на льду, время может быть скорректировано по указанию судьи матча. Помощники используют карточки с указанием порядка камней при выполнении бросков. Все изменения должны вноситься командой в перерывах между эндами.
- **Задержки в результате действий помощников на льду.** Такие действия помощников на льду как подготовка камней к выполнению бросков, расстановка камней по порядку перед началом энда, помощь в собирании камней, вышедших из игры могут оказывать влияние на отсчёт времени команд. Команда не должна быть наказана за действия помощника на льду, которые привели к задержке игры. Это включает постановку перед игроком камня неправильного цвета или номера, задержку в постановке первого камня в энде, задержку при собирании камней, вышедших из игры. Хронометрист должен сообщить о возникновении таких ситуаций старшему хронометристу.

7.9. Опоздание к началу игры – разъяснение правил

Если команды не готовы начать игру в назначенное время

	Команда № 1	Команда № 2	Обе команды
Команды готовы начать игру вовремя	+	+	Тестовые броски для определения последнего броска в первом энде; счёт 0-0
Опоздание к началу матча на 0:00 – 0:59 секунд	Наказания нет. Тестовые броски для определения последнего броска в первом энде; счёт 0-0	Наказания нет. Тестовые броски для определения последнего броска в первом энде; счёт 0-0	Наказания нет. Тестовые броски для определения последнего броска в первом энде; счёт 0-0
Опоздание на 1:00 – 14:59 (1:00 – 9:59 для смешанных пар)	Команда № 2 имеет право на последний бросок в первом энде; один энд считается завершённым, счёт 0-1	Команда № 1 имеет право на последний бросок в первом энде; один энд считается завершённым, счёт 1-0	Один энд считается завершённым; тестовые броски для определения последнего броска в первом энде; счёт 0-0
Опоздание на 15:00 – 29:59 (10:00 – 19:59 для смешанных пар)	Команда № 2 имеет право на последний бросок в первом энде; два энда считаются завершёнными, счёт 0-2	Команда № 1 имеет право на последний бросок в первом энде; два энда считаются завершёнными, счёт 2-0	Два энда считаются завершёнными; тестовые броски для определения последнего броска в первом энде; счёт 0-0
Опоздание на 30:00 (20:00 для смешанных пар) и более	Команде №1 засчитывается техническое поражение. Команда № 2 объявляется победителем матча; счёт обозначается как L - W	Команде №2 засчитывается техническое поражение. Команда № 1 объявляется победителем матча; счёт обозначается как W - L	Игра считается завершённой; обеим командам засчитывается техническое поражение. Если необходимо выявить победителя, используется итоговый результат тестовых бросков; если тестовые броски не используются, то команда определяется жребием.
Если одна команда опоздала к началу игры на 1:00 – 14:59 минут (1:00 – 9:59 для смешанных пар), а другая – на 15:00 – 29:59 минут (10:00 – 19:59 для смешанных пар), два энда матча считаются завершёнными; команда, опоздавшая на 1:00 – 14:59 минут (1:00 – 9:59 для смешанных пар), получает право на последний бросок в первом энде и 1 очко.			

7.10. Порядок действий при задержке игры

- Судья матча запускает свой секундомер, когда разрешено начало всех других игр, то есть по истечении минутного обратного отсчёта или после официального объявления, когда нет хронометража.
- В 1:00 минуту первый энд считается завершённым. Команда, не нарушившая правила, получает одно очко и преимущество последнего камня во втором энде. Табло обновляется в это время.
- В 15:00 минут (10:00 минут для смешанных пар) второй энд считается завершённым, и не нарушившая правила команда получает дополнительное очко и преимущество последнего камня в третьем энде. Табло обновляется в это время.
- По истечении 30:00 минут (20:00 для смешанных пар) фиксируется техническое поражение, и окончательный счёт отображается как W - L. Табло обновляется в это время.

- Хронометраж: время обдумывания для каждой команды должно быть сокращено на 3 минуты 45 секунд (4 минуты 45 секунд для кёрлинга на колясках, 3 минуты 45 секунд для дисциплины «кёрлинг на колясках - смешанные пары» и 2 минуты 45 секунд для смешанных пар) для каждого энда, который считается завершённым.
- Если обе команды опоздали, только энды считаются завершёнными. Тестовые броски или жребий определяют преимущество последнего камня в первом энде реальной игры. Счёт остаётся 0-0.
- Если обе команды опаздывают на 30:00 минут (20:00 для смешанных пар), обеим командам засчитывается техническое поражение. Если необходимо определить команду, которая пройдёт в следующую стадию (игры на вылет), используется итоговый результат тестовых постановочных бросков. Если в соревновании не используются тестовые броски, команда определяется жребием.

8. ПРАВИЛА И ПРОЦЕДУРЫ ПРОВЕДЕНИЯ ИЗМЕРЕНИЙ

Все измерительные приборы должны быть охлаждены.

Один игрок из каждой команды может наблюдать за проведением измерений, однако не должно предприниматься попыток мешать действиям судьи или влиять на его решение.

Судья матча должен проинформировать главного судью о том, что требуется измерение и оставаться на радиосвязи во время измерения.

8.1. Измерение циркулем

- Возьмите конец циркуля с остриём в правую руку, это обеспечит проведение измерения по часовой стрелке (данное направление измерения является предпочтительным).
- После охлаждения обуви подойдите к «дому» по возможности со стороны колодок.
- Попросите команды убрать из «дома» все камни, положение которых не требует измерения.
- Уточните у команд цель проведения измерения (для определения чей камень ближе, для определения 2-го, 3-го и т.д. очков). Это важно знать на случай, если камень в процессе измерения будет смещён внешней силой, и судья должен будет что-то предложить командам.
- Сначала на лёд устанавливается основание циркуля, затем остриё циркуля устанавливается в отверстие центра «дома».
- Если измерение проводится на краю дома, перед началом измерения убедитесь, что основание циркуля чётко проходит, не задевая камень. Если нет, уберите циркуль со льда и заново отрегулируйте положение основания ВНЕ ДОРОЖКИ.
- Укажите, что наблюдатели (по одному от каждой команды) при наблюдении за измерением должны стоять позади судьи. Все остальные игроки должны стоять вне «дома».
- Чтобы получить наилучшее положение для наблюдения и избежать случайного касания другого камня, положение которого предстоит измерить, наблюдатели должны стоять на той же стороне циркуля, что и судья, и следовать за циркулем в процессе его перемещения по дому.
- Измерение может проводиться по часовой стрелке или против часовой стрелки, однако необходимо сохранять направление на протяжении всего процесса измерения.
- Медленно ведите циркуль по часовой стрелке мимо камня №1, внимательно наблюдая за показаниями и проговаривая их вслух. Подойдите к камню №2, перемещая циркуль за пределами камней одной рукой. Посмотрите и проговорите вслух показания на втором камне.

- Укажите на камень, который находится ближе к центру, и чётко объявите, что этот камень ближе. Игроки команд, наблюдающие за процессом, должны иметь достаточно времени, чтобы согласиться/оспорить результат измерения. После этого судья отодвигает в сторону камень (камни), который находится дальше от центра дома. Если камни находятся на разных сторонах «дома», камень, на стороне которого закончилось измерение, в зависимости от результата измерения пододвигается к центру или отодвигается от него.
- При измерении трёх камней измерение всегда начинают с камня того цвета, который представлен в единственном числе.
- Команды имеют право попросить у судьи повторного измерения. В этом случае переместите циркуль по часовой стрелке к камню №1 и повторите процедуру измерения камней.
- Если команды просят измерить камень в третий раз, сообщите им, что вы попросите о помощи главного судью. Сообщите главному судье по рации о необходимости окончательного измерения.
- НИКОГДА не проводите измерение с внешней стороны камня, так как не все камни одинакового диаметра, плюс стержень измерителя не будет давать точные показания, двигаясь по внешней стороне камня. Если камни находятся так близко к центру «дома», что циркуль не может быть использован, судья матча визуально определяет камень, который находится ближе к центру. Если команда не согласна с решением судьи матча либо ей требуется мнение другого судьи, окончательное решение принимает главный судья.
- После окончания измерения первым со льда поднимается остриё циркуля.
- По окончании измерения необходимо подтвердить счёт энда у обеих команд.

Измерение четырёх камней

- При измерении четырёх камней, два из которых принадлежат одной команде, а два – другой, необходимо выбрать пару камней одного цвета и использовать камень, находящийся дальше от центра для сравнения с парой камней другого цвета. При необходимости можно провести измерение между двумя камнями в выбранной паре, чтобы определить камень, расположенный дальше от центра.
- Сравнивая положение выбранного камня с положением каждого камня из другой пары, можно исключить, по крайней мере, один камень – один или оба камня из пары камней другого цвета или тот, который был выбран. Далее при необходимости дальнейшего измерения проблема сводится к измерению трёх или двух камней.

Пример: необходимо провести измерение положений четырёх камней: двух жёлтых Ж1 и Ж2 и двух красных К1 и К2. При помощи измерения определили, что К2 расположен дальше от центра дома, чем К1. Далее проводится измерение К2, Ж1 и Ж2. Если К2 находится ближе к центру, чем Ж1 и Ж2, то оба красных камня приносят очки. Если К2 находится ближе к центру, чем Ж2, но дальше, чем Ж1, то затем проводится измерение К1 и Ж1. Если оба камня Ж1 и Ж2 ближе к центру, чем К2, проводится измерение К1, Ж1 и Ж2.

Измерение пяти камней

- При измерении пяти камней необходимо измерить положение двух камней одного цвета, выбрать тот из них, который расположен дальше от центра. Сравнить положение этого камня с положением трёх камней другого цвета, оставляя для дальнейшего измерения те камни, которые находятся ближе к центру, чем выбранный камень. Камни, расположенные дальше от центра, чем выбранный камень, убираются. Если все три камня одного цвета расположены дальше от центра, чем выбранный камень, оба камня другого цвета приносят очки. Если какой-нибудь из трёх камней расположен ближе к центру, чем выбранный камень, проводится измерение этих камней с оставшимся камнем из пары.

Пример: необходимо провести измерение положений пяти камней: двух красных К1 и К2 и трёх жёлтых Ж1, Ж2 и Ж3. При помощи измерения определили, что К2 расположен дальше от центра дома, чем К1. Далее проводится измерение К2 и Ж1 (если К2 ближе, чем Ж1, Ж1 убирается); затем К2 и Ж2 (если К2 дальше, чем Ж2, Ж2 остаётся для дальнейшего измерения с К1); затем К2 и Ж3 (если К2 ближе, чем Ж3, Ж3 убирается). Затем убирается К2, так как он дальше, чем Ж2, и проводится измерение К1 и Ж2.

8.2. Измерение 6-футовым измерителем (байтером)

- 6-футовый измеритель (байтер) используется, чтобы определить, касается ли камень дома.
- Для подготовки к измерению используется та же процедура, что и для циркуля.

Измерение в конце энда

- Если байтер используется после того, как был сыгран последний камень энда, то он определяет, засчитывается ли команде очко за данный камень.
- Аккуратно перемещайте байтер, используя кончики пальцев для обнаружения самого незначительного контакта байтера с камнем.
- Если измеритель проходит мимо камня, значит камень находится не в доме.
- Если камень касается «дома», судья пододвигает его в «дом», если нет – отодвигает от «дома».

Измерение при действии правила «зоны свободных защитников»

- Для определения касания камнем дома используется 6-футовое измерительное устройство. Судья должен показать жестом находится ли камень в доме или нет, не двигая его.
- Не проталкивайте байтер мимо камня, если есть контакт с камнем.
- Если проводилось измерение камня для определения, находится ли он в «зоне свободных защитников», судья должен остаться и наблюдать за оставшейся частью этого энда, чтобы увидеть, перемещался ли камень. Если он не перемещался, любой запрос на повторное измерение после того, как был сыгран последний камень энда, должен быть отклонён.
- Помимо стандартного байтера, существует также байтер, проходящий над камнем. Он имеет преимущество во время измерения в зоне свободных защитников, когда его можно использовать, даже если другой камень находится на одной линии с измеряемым камнем и центральным отверстием.
- Если проведение измерения невозможно из-за нахождения в доме других камней, судья определяет касание камнем дома визуально. После визуального определения повторного измерения этого камня 6-футовым измерителем в конце энда не проводится, если только камень не был смещён в процессе игры.

8.3. Определения положения камня относительно прямой линии

- Для определения нахождения камня в игре – касание хог-лайн, бэк-лайн или боковой линии площадки (при отсутствии разделителей) используется угольник:
 - Поместите угольник у края камня вдоль линии.
 - Осторожно отойдите назад, чтобы можно было смотреть вдоль линии и увидеть, видна ли она между камнем и угольником.
 - Примите решение.
 - Покажите рукой, в игре или вне игры находится камень.
 - Оставьте камень командам, чтобы они удалили его из игры, если он вне игры.
- Во время энда любой камень на бэк-лайн можно измерить только угольником, 6-футовый измеритель использовать нельзя. После принятия решения, если камень в игре, за ним следует внимательно наблюдать, пока он не будет смещён или удалён. Если камень не

смещался до конца энда, по запросу команд может быть использован 6-футовый измеритель для определения находится ли камень в доме или нет (если это под вопросом).

- Если камень расположен точно на пересечении центральной линии с бэк-лайн и между этим камнем и центром дома нет других камней, для определения нахождения камня в игре используется 6-футовый измеритель.

8.4. Визуальное определение

Визуальную оценку требуется проводить, когда невозможно использовать измерительное устройство. Это происходит в следующих трёх ситуациях:

- Когда два камня находятся так близко к центральному отверстию, что невозможно использовать циркуль для определения того, чей камень ближе.
- При измерении в зоне свободных защитников, когда другой камень закрывает центральное отверстие.
- При измерении в зоне свободных защитников, когда присутствует камень в доме, который находится на одной линии с измеряемым камнем, а проходящего над камнем байтера нет в наличии.

Процедура проведения визуального определения

- Выполните обычную подготовку, охладив обувь, войдя в дом в положении на 6 часов и убедившись, что все другие камни убраны, и за измерением наблюдают по одному представителю от каждой команды.
- Смотрите на положение камней одним глазом.
- Займите такое положение, чтобы глаз находился прямо над центральным отверстием дома.
- Примите решение (возможно, камни стоят одинаково).
- Если команды согласны, переместите камень, который не считается, в сторону от центра дома или, если камни стоят одинаково, оставьте оба камня, чтобы их убрали команды.
- Если команды просят главного судью провести повторное «измерение», сообщите об этом по радиации, но НЕ сообщайте главному судье своё решение, чтобы у него было непредвзятое решение. Решение главного судьи будет окончательным.

Визуальное определение камня в зоне свободных защитников

Если для определения того, находится ли камень в зоне свободных защитников, была проведена визуальная оценка, то судья ДОЛЖЕН наблюдать за продолжением этого энда, пока данный камень не переместится.

Если камень не перемещается, и после того, как последний камень энда был сыгран, делается запрос на измерение, чтобы узнать приносит ли он очко или нет, то запрос НЕОБХОДИМО ОТКЛОНИТЬ. Согласованное ранее решение является окончательным.

Если камень был смещён, тогда можно провести измерение.

8.5. Тестовые постановочные броски

Тестовые постановочные броски (*Last Stone Draw (LSD)*) используются для определения команды, которая выбирает очерёдность бросков в первом энде

Процедура выполнения тестовых постановочных бросков

- Тестовые постановочные броски (два для каждой команды) выполняются по окончании предметчевой разминки каждой команды (на выполнение каждого тестового броска даётся одна минута).

- По окончании предматчевой разминки выполняется два постановочных броска в сторону, с которой начинается первый энд матча: первый с вращением по часовой стрелке, второй с вращением против часовой стрелки.
- Игрок, выполняющий тестовый бросок, может быть любым из пяти игроков в заявке команды. Один игрок команды должен находиться в доме со щёткой (в границах хог-лайн, при этом по крайней мере одна нога/колесо должны находиться на льду). Данное правило не применяется для дисциплины «смешанные пары».
- Во время выполнения броска на льду могут находиться только 4 игрока. Остальные члены команды должны находиться как можно дальше от края площадки и не должны давать каких-либо инструкций.
- В дисциплинах «кёрлинг на колясках – смешанный» и «кёрлинг на колясках – смешанные пары» одному из официальных лиц команды разрешено протирать и устанавливать оба камня для выполнения тестовых постановочных бросков для своей команды. Он должен занять положение за бэк-лайн до начала выполнения броска. Другие официальные лица команды и запасной игрок не должны находиться на льду.
- Применяются обычные правила свипинга.
- В соревнованиях смешанных пар оба игрока должны быть на льду, а для всех остальных соревнований минимум 3 игрока должны быть на льду во время выполнения броска. Если это требование не выполняется, то результат соответствующего тестового постановочного броска/бросков записывается как 199,6 см.
- Команда соперника должна оставаться за табло счёта во время разминки противоположной команды. Если это неосуществимо, команда должна находиться как можно дальше от края площадки, чтобы не мешать разминке противоположной команды.
- Количество тестовых постановочных бросков и количество бросков с вращением по часовой и против часовой стрелки для каждого игрока определяется в зависимости от количества игровых туров.
- На собрании команд сообщается, что судьи по умолчанию предполагают, что команда с лучшим результатом тестовых постановочных бросков выбирает последний камень в первом энде. Если в какой-либо момент команда с лучшим результатом тестовых бросков не хочет последний камень, она должна сообщить об этом судье до начала разминки.
- Если результат тестовых постановочных бросков у обеих команд одинаковый, сравниваются отдельные броски каждой из команд, и команда с лучшим неодинаковым результатом получает право выбора первого или второго камня в первом энде. Если у обеих команд абсолютно одинаковые результаты отдельных бросков, команда, выбирающая очерёдность выполнения бросков в первом энде игры, определяется жребием.
- Право на выполнение последнего броска в первом энде обозначается на табло счёта звёздочкой или каким-либо другим знаком и остаётся до конца матча. Другой символ (молоток) ставится в ячейку каждого энда в течении матча и указывает команду, имеющую последний бросок в данном энде.

Объявления при проведении тестовых бросков

Тестовые броски выполняются по окончании предматчевой разминки.

- За одну минуту до окончания разминки: «Одна минута до окончания разминки».
- По окончании разминки: «Разминка окончена».
- Делается небольшая пауза, чтобы команды успели убрать камни, далее: «Пожалуйста выполняйте тестовый постановочный бросок с вращением по часовой стрелке».

- На выполнение тестового постановочного броска командам даётся максимум 60 секунд. Если в течение 60 секунд камень не пересёк ти-лайн (хог-лайн для кёрлинга на колясках) в зоне выполнения бросков (контролируется судьёй), результат тестового броска записывается как 199,6 см. Если игрок начал выполнение броска до соответствующего объявления, результат тестового броска также записывается как 199,6 см.
- Процесс повторяется для броска с вращением против часовой стрелки.

Процедура измерения тестовых бросков

- Результат тестового постановочного броска определяется как расстояние от центра «дома» до центра камня.
- К каждому результату измерений прибавляется официальный радиус камня 14,2 см.
- Если камень остановился не в доме, результат броска составляет: 185,4 см + 14,2 см = 199,6 см (радиус дома + 1 дюйм + радиус камня).
- Судья измеряет положение любого камня, остановившегося в «доме».
- Если камень остановился на центре дома, то замер ведётся из двух положений (отверстий) на 4-футовой окружности. Эти два отверстия составляют с центром «дома» угол 90 градусов и расположены на расстоянии 0,61 м (2 фута) от центра.
- Результат тестовых постановочных бросков, выполненных до официального объявления или после истечения 1 минуты, выделенной на выполнение броска, записывается как 199,6 см.
- Если игрок выполняющей бросок команды коснулся движущегося камня, камень убирается, и результат броска записывается как 199,6 см.
- При использовании электронной системы определения правила хог-лайн игроки не должны останавливать камень, если зажглись красные лампочки. Результат броска измеряется, а затем проверяется ручка камня. Если ручка исправна, фиксируется нарушение правила хог-лайн, а результат броска записывается как 199,6 см. Если ручка неисправна, результат броска сохраняется. Если команда останавливает камень, показывающий нарушение правила хог-лайн, выполнить бросок повторно не разрешается.
- Если игрок не выполняющей бросок команды или внешняя сила (не включает мусор на льду дорожки) коснулись или вызвали касание движущегося камня, бросок выполняется повторно.
- Если игрок выполняющей бросок команды сдвинул или вызвал смещение остановившегося камня до того, как судья произвёл измерение, камень убирается, а результат броска записывается как 199,6 см.
- Если игрок не выполняющей бросок команды или внешняя сила сдвинули или вызвали смещение остановившегося камня до того, как судья произвёл измерение, камень ставится на исходное место командой, выполнявшей бросок.
- Если команда не выполняет тестовый бросок (например, опоздала к началу матча), результат броска записывается как 199,6 см.
- Если используется больше одного измерительного прибора, они должны быть промаркированы для использования на определённых дорожках и использоваться на данных дорожках на протяжении всего кругового турнира. Это поможет уравновесить какие-либо различия в измерительных приборах. Если погрешность одной из рулеток слишком отличается, такая рулетка не должна быть использована.
- Все используемые измерительные приборы должны быть настроены на метрическую систему измерений, а стрелка должна быть направлена в сторону измеряемого камня.

- Так как для измерения камней в 8-футовой и 12-футовой окружностях «дома» требуется два человека, рекомендуется, чтобы по возможности судьи работали в парах. На соревнованиях, на которых используются четыре дорожки, судьи, назначенные на дорожки А и В, проводят измерения на этих двух дорожках, а судьи, назначенные на дорожки С и D, проводят измерения на этих двух дорожках. Два измерительных прибора должны быть промаркированы как «А-В» и «С-D».
- Судьи должны убедиться, что измерительный прибор может регистрировать значение 0,1 см, и что показания прибора сбрасываются до 0,0 перед началом каждого измерения.
- Если измерительный прибор неплотно устанавливается в отверстии центра «дома», его необходимо плотно прижимать к той стороне отверстия, которая находится ближе к измеряемому камню.
- Любой один игрок команды, выполнявшей тестовый бросок, может наблюдать за процессом измерения.
- Лента рулетки должна выдвигаться по возможности с постоянной скоростью для каждого измерения, а конец ленты должен касаться измеряемого камня в центре полосы соударения.
- Показание прибора должно быть зафиксировано, как только измерение произведено, и оба судьи должны подтвердить показание. Записывающий должен проговорить результат, полученный при вводе его в планшет. Это снижает риск ошибок.
- Измеряемый камень НЕ ДОЛЖЕН перемещаться, пока оба судьи не удостоверились, что результат был записан.
- Судьи должны знать расстояния до каждой окружности «дома», чтобы представлять в каких пределах должно быть показание измерительного прибора:
 - 182,90 см для 12-футовой окружности;
 - 121,90 см для 8-футовой окружности;
 - 60,96 см для 4-футовой окружности;
 - минимум 15,24 см для центральной окружности.

Итоговый результат тестовых бросков

- Итоговый результат тестовых постановочных бросков (Draw Shot Challenge (DSC)) используется на соревнованиях, на которых во время кругового турнира проводятся тестовые постановочные броски. Итоговый результат тестовых постановочных бросков используется для ранжирования команд в случае равного количества очков, которое не может быть проведено по иным критериям.
- Итоговый результат тестовых постановочных бросков представляет собой среднее значение всех тестовых постановочных бросков, которые команда выполнила в круговом турнире. Если всего было выполнено 11 или менее бросков, одно наихудшее значение перед вычислением среднего значения исключается. Если было выполнено более 11 бросков, перед вычислением среднего значения исключаются два наихудших значения. Команда с наименьшим итоговым результатом тестовых постановочных бросков получает более высокий ранг.
- Если итоговый результат тестовых постановочных бросков одинаковый, то более высокий ранг получает команда с наименьшим неодинаковым результатом тестовых постановочных бросков. В случае, когда все значения тестовых постановочных бросков совпадают, то более высокий ранг получает команда, занимающая более высокую позицию в рейтинге Федерации.
- Результат любого из тестовых постановочных бросков, записанных судьёй, может быть показан по запросу, результаты могут также отображаться на видеоэкранах (если есть

техническая возможность). Секретариатом соревнований ведётся таблица со всеми значениями тестовых постановочных бросков.

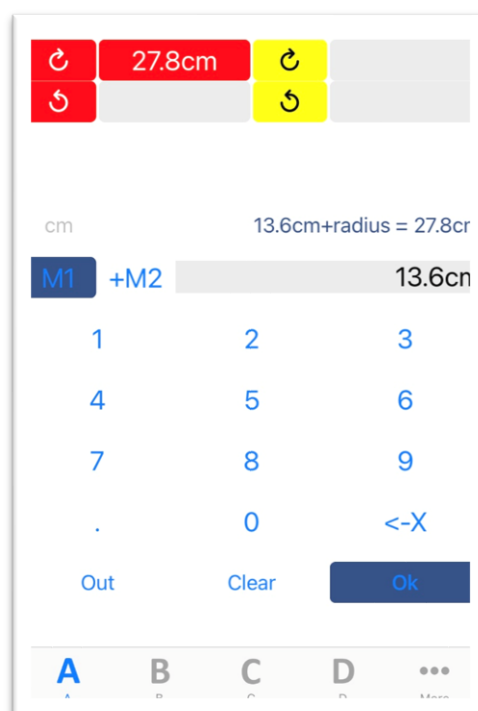
- В соревнованиях, в которых команды играют в подгруппах с разным количеством команд, итоговый результат тестовых постановочных бросков считается одинаково для всех команд. При подсчёте итогового результата для всех подгрупп учитывается только количество тестовых постановочных бросков, выполненных в группе с наименьшим количеством команд.
- Все команды должны выполнить минимальные требования (количество бросков для каждого игрока) в учитываемых играх. Минимальное количество бросков, выполняемых каждым игроком, определяется исходя из количества игр кругового турнира в соревновании.

9. ПРОГРАММНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ И ОБОРУДОВАНИЕ

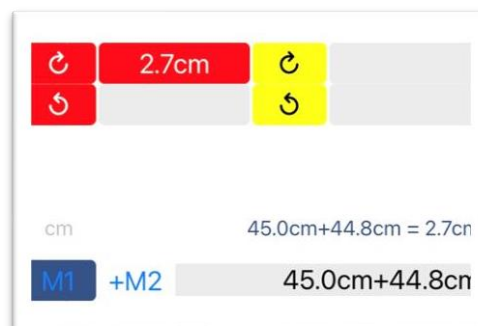
9.1. Приложение для тестовых постановочных бросков

Ниже представлена инструкция по использованию приложения *Curl Distance*.

- Выберите номер дорожки;
- Выберите цвет камня и вращение;
- Введите значение измерительного прибора в миллиметрах или сантиметрах, нажмите «ОК»;
- Если камень не находится в доме, нажмите «Out»
- Измените дорожку и замерьте следующий камень. Повторите для каждой дорожки.



- При двойном замере камней, остановившихся на центре «дома» (или слишком близко к центру), введите первое значение измерений, нажмите «+M2», введите второе значение измерений, а затем нажмите «ОК»;
- Если два значения дают расстояние, которое можно было измерить одним замером, появляется предупреждение.
- Если два значения настолько малы, что они не достали бы до камня, появляется предупреждение.



- Команда с наименьшей суммой двух результатов тестовых постановочных бросков отмечается как имеющая последний камень в первом энде.
- Если все индивидуальные значения тестовых постановочных бросков одинаковы, последний камень в первом энде определяется жребием.

82.8cm		😞 62.3cm	
↺	27.8cm	↻	37.9cm
↻	55.0cm	↺	24.4cm

399.2cm		399.2cm	
↺	199.6cm	↻	199.6cm
↻	199.6cm	↺	199.6cm

- На вкладке «Обзор» можно посмотреть итоговые результаты постановочных бросков на всех дорожках данного тура.

		Overview	
A	82.8cm	😞	62.3cm
B	105.9cm	😞	90.2cm
C	😞 117.3cm		292.1cm
D	399.2cm		399.2cm
E			
F			

9.2. Оборудование для хронометража и информация по его установке

Если используется компьютерная программа *CurlTime*, для каждой игровой дорожки должно быть предусмотрено следующее оборудование:

- 1 ноутбук – 2Gb RAM, Windows 7 или 10; порт HDMI;
- 1 USB мышь
- 1 ТВ с плоским экраном (минимум 32 дюйма / 80 см), порт HDMI;
- 1 высококачественный кабель для подключения ноутбука к дисплею – максимальная длина 15 метров (50 футов), если используется пассивный HDMI кабель, или 30 метров (100 футов), если используется активный оптический HDMI кабель; расширители сигнала могут использоваться, если требуются более длинные кабели.

Ноутбук

Для каждого ноутбука (включая запасной) необходимо проверить следующее:

- установлена последняя версия программы *CurlTime* (www.curltime.com);
- ноутбук подсоединён к источнику электропитания и НЕ работает от батареи;
- выключены все беспроводные сети;
- сенсорная панель отключена и работает мышь;
- заставки и режим энергосбережения отключены;

- для вывода на дисплей настроен расширенный рабочий стол для дополнительного экрана. (*CurlTime* попытается обнаружить дополнительный внешний монитор, но иногда вам может потребоваться настроить расширенный рабочий стол вручную).
- отключены любые фоновые операции, которые могут помешать бесперебойной работе программы *CurlTime*, включая: автоматическое обновление, всплывающие окна, запланированные проверки на вирусы, экранные заставки и энергосбережение. Дополнительный ноутбук должен быть доступен в качестве запасного.

Дисплей

Для оптимального просмотра необходим широкоэкранный дисплей с разрешением не менее 1024 x 768. Дисплей должен быть надёжно закреплён и расположен так, чтобы его могли видеть игроки, тренеры и судьи. Каждый дисплей должен иметь маркировку, соответствующую игровой дорожке (А, В, С,...). Любые настройки по автоматическому отключению экрана должны быть выключены.

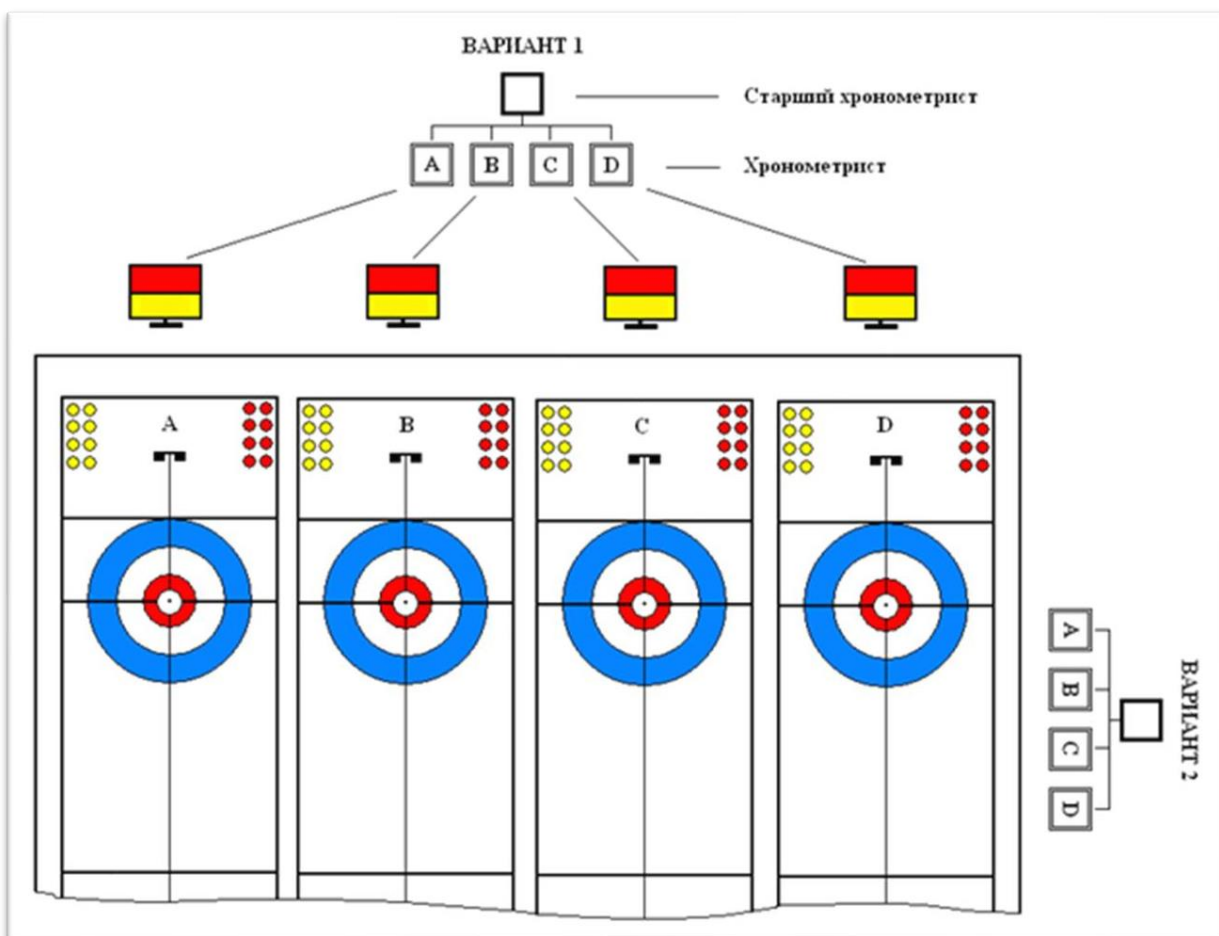
HDMI кабель

По техническим причинам максимальная длина не должна превышать 15 метров (50 футов) при использовании пассивных кабелей HDMI или 30 метров (100 футов) при использовании активных оптических кабелей HDMI. Сигналы будут ухудшаться по мере увеличения длины кабеля, поэтому важно использовать кабель высокого качества. Расширители сигналов могут использоваться, если требуются более длинные кабели.

Планировка

На приведённой ниже диаграмме идеальным расположением является позиция 1. При такой компоновке потребуются следующие кабели: 2 x 25 м; 2 x 20 м; 1 x 6 м

Если необходимо использовать положение 2, то потребуются кабели: 2 x 40 м; 3 x 30 м



Если присутствует старший хронометрист, только у старшего хронометриста будет рация, поэтому все хронометристы должны сидеть рядом.

Каждая позиция хронометриста должна иметь маркировку «А», «В», «С», «D», «Е», соответствующую номеру игровой дорожки, к которой данная позиция прикреплена.

Трибуна должна соответствовать требованиям безопасности

Старший хронометрист должен проверить, что у каждого хронометриста есть стул, папка-планшет, карандаш и секундомер. Старший хронометрист должен иметь две секундомера, блокнот и карандаш.

Должен быть свободный доступ к мусорной корзине, туалетам и горячим напиткам, а также должны быть предусмотрены раздевалки.

Полезные советы

Отметьте цветными стикерами клавиши на клавиатуре, используемые для включения/остановки отсчёта времени, перерыва между эндами, перерыва в середине игры:

Q – время красной команды

Z – время жёлтой команды

T – тайм-аут

H – ближний дом

A – дальний дом

F1 – 1 минута между эндами

F5 – перерыв 5 минут в середине игр

Перед началом соревнований проверьте работу запасного ноутбука вместе с каждым дисплеем. Даже если все телевизионные дисплеи имеют одинаковую марку и тип, известно, что *Microsoft Windows* сохраняет настройки внешнего дисплея для каждого ТВ отдельно (на основе серийного номера).

Измените настройку подсветки экрана ноутбука при работе от аккумулятора на минимальное значение. Таким образом, сразу будет понятно, когда на ноутбуке отключено питание.

10. СМИ И ТЕЛЕВЕЩАНИЕ

СМИ и телевидение работают для обеспечения максимального освещения вида спорта «кёрлинг». Эта работа в значительной степени зависит от пространства, которое должны делить персонал и судьи – в первую очередь на игровой площадке и вокруг неё. Для этого необходимо сотрудничество и командная работа, направленные на то, чтобы все стороны могли хорошо выполнять свои обязанности.

В этом разделе руководства подробно описываются некоторые процедуры, которым следуют команды СМИ и телевидения – интервью после матча, фотографирование во время матча. Раздел также предлагает советы по использованию социальных сетей для судей и спортсменов.

10.1. Взаимодействие со средствами массовой информации

Руководство по интервьюированию игроков

- Интервью после игры проводятся за пределами игровой площадки в специально отведённом месте рядом с зоной проведения соревнований. Специалист по связям со СМИ, присутствующий на объекте, информирует о микст-зоне (зоне интервью), расположенной между выходом со спортивной площадки и раздевалками спортсменов.
- Спортсмены могут выходить из зоны проведения соревнований только через обозначенный выход и через микст-зону.

- Хотя это и не обязательно, всем спортсменам рекомендуется принимать запросы на интервью в микст-зоне. Если спортсмены не хотят отвечать на вопросы, они должны вежливо проинформировать об этом СМИ.
- Во время игры вспышка или дополнительное освещение не разрешены в зоне интервью, прилегающей к зоне проведения соревнований.
- Когда завершены все игры тура, интервью и использование вспышки или дополнительного освещения могут быть разрешены непосредственно в зоне проведения соревнований, но только с разрешения главного судьи и не на льду.
- Специальные запросы на интервью должны передаваться главному судье, чтобы можно было попросить игроков пройти в зону интервью, прежде чем идти в свою раздевалку.
- Специальные интервью будут иметь приоритет над общими интервью в указанной зоне. Телевизионные интервью всегда будут иметь приоритет, за ними следуют интервью для печатных СМИ.
- Спортсмены или тренеры, у которых есть вопросы или которые хотели бы получить совет относительно интервью со СМИ, должны связаться с сотрудником по взаимодействию со СМИ на соревновании.
- Сотрудник по взаимодействию со СМИ на соревновании может проинформировать спортсменов об интервью и фотосессиях на собрании представителей команд, это также может быть организовано при помощи главного судьи.

10.2. Интервью средствам массовой информации

Комментарии СМИ даёт только главный судья, и только когда конкретная ситуация или инцидент делают заявление необходимым. Любые заявления должны передаваться СМИ через пресс-секретаря ФКР. Главный судья должен проконсультироваться с пресс-секретарём ФКР перед тем, как давать интервью СМИ, и уведомить его о любых запросах СМИ.

Давая интервью СМИ, следует соблюдать перечисленные ниже рекомендации:

- Первое, о чём нужно помнить в разговоре со СМИ – не существует информации «не для записи». Всё, что вы скажете репортёру, в любое время может быть использовано репортёром.
- Убедитесь, что вы точно знаете, что собираетесь сказать о сложившейся ситуации. Не позволяйте репортёру перевести разговор на другую проблему или навязывать вам своё мнение.
- Не нужно давать ответ на каждый вопрос. Если репортёр запрашивает конфиденциальную информацию прямо и вежливо скажите нет.
- Отвечайте чётко, кратко и по существу.
- Если ситуация связана с каким-либо конфликтом с игроком, будьте очень осторожны, чтобы не попасть в ситуацию, когда вы даёте комментарии об игроке, вместо того чтобы говорить о процедуре, которая необходима для исправления ситуации.

10.3. Кодекс поведения для фотографов

Как правило, фотографы допускаются в зону проведения соревнований во время соревнований по кёрлингу и могут снимать:

- в любом месте между хог-линиями на покрытых ковром проходах, разделяющих игровые дорожки;
- в углах арены;
- за дорожками между табло счёта, но не прямо перед или за табло.

Во всех случаях фотографы не должны заслонять обзор зрителям, загораживать табло счёта, стоять на пути спортсменов или загораживать обзор основной телевещательной компании, а также телевещательным компаниям - правообладателям.

Основные правила фотосъёмки

- Съёмка со вспышкой запрещена в любое время
- Перед входом в зону проведения соревнований выключите свой мобильный телефон. Разрешены беззвучный режим или режим вибрации.
- Не разрешается выходить на лёд.
- Во время работы в зоне проведения соревнований необходимо быть в тёмной одежде и сменной обуви или бахилах. Невыполнение этого требования приведёт к отказу в доступе в зону проведения соревнований.
- Фотографируйте из положения сидя/сидя на корточках. Перемещайтесь по дорожке через определённые промежутки времени, чтобы не блокировать обзор одним и тем же зрителям.
- Оставьте чехлы для камер и ненужное громоздкое оборудование за пределами зоны проведения соревнований.
- Внутри зоны проведения соревнований всегда перемещайтесь шагом, а не бегом.
- При подготовке к перемещению либо по проходу между дорожками, либо вдоль торца дорожки помните, что одновременно могут проходить другие игры. Обязательно посмотрите на обе соседние дорожки, чтобы убедиться, что ни один из игроков не находится в процессе выполнения броска. Если выполняется бросок, прежде чем двигаться дождитесь завершения выпуска камня. Перемещаясь вдоль торца дорожки, проходите за табло, а не перед ним. Помните о ТВ камерах, которые также могут находиться в том же проходе.
- Если игра, которую вы фотографируете, транслируется, убедитесь, что вы фотографируете с того же прохода, что и ТВ камеры, а не с противоположного. Находитесь рядом со штативом телекамеры, чтобы не попадать в кадр трансляции.
- Когда игрок собирается выполнить бросок, вы должны быть позади него или между хог-линиями.
- Имейте в виду, что ТВ камеры могут перемещаться вдоль прохода или между проходами во время сессии. Просьба оказывать содействие любым запросам относительно перемещения кабелей, камер и т.д.

Пресс-секретарь ФКР, главный судья и представитель организационного комитета должны совместно контролировать работу фотографов в зоне проведения соревнований.

10.4. Социальные сети

Спортсмены и тренеры несут ответственность за своё общение в социальных сетях, независимо от того, управляются ли они третьими лицами, такими как агенты, пресс-секретари федераций или другими лицами.

Социальные сети относятся к ЛЮБОЙ форме цифрового общения, которое будет рассматриваться как публичное общение. Репосты публикаций с неприемлемым содержанием будут считаться наказуемыми в соответствии с пунктом 7.18 Правил «Неспортивное поведение».

Любые публикации, касающиеся расы, веры, инвалидности, сексуальной ориентации или которые интерпретируются как неуместные комментарии, адресованные судьям, спортсменам или тренерам, должны быть доведены до сведения главного судьи.

Главный судья должен немедленно проинформировать Дирекцию ФКР. Далее принимается решение о вынесении инцидента в Дисциплинарную комиссию ФКР.

Лицам, нарушившим данные правила, будет предложено немедленно удалить сообщение и сразу же принести публичные извинения.

Поведение судей в социальных сетях

Каналы в социальных сетях сегодня являются наиболее распространённым методом публичного и частного общения. Можно всего в одно мгновение, используя смартфон, сделать публикацию в самый разгар событий, и комментарии могут быть доступны миллионам людей на неопределённое время.

Урок для судей такой же, как и для всех остальных: нужно допустить, что в социальных сетях нет ничего личного. Каждый должен публиковать только то, что он желает, чтобы было прочитано кем угодно, включая других судей, игроков, тренеров и болельщиков, средства массовой информации.

Ожидается, что судьи будут честными и беспристрастными, и если говорить в превосходной или резкой форме о конкретном игроке, тренере или команде, это может поставить под сомнение вашу способность быть объективным.

Самый безопасный подход – никогда не делать публичных комментариев о тренерах, командах, игроках, играх и других судьях. Не публикуйте ничего, чего бы не сказали публично. Работа судьи – судить игры, а не говорить о них. Всегда думайте, прежде чем что-либо публиковать.

Приложение 1. Протокол матча



ФЕДЕРАЦИЯ
КЕРЛИНГА
РОССИИ

ФЕДЕРАЦИЯ КЕРЛИНГА РОССИИ

ПРОТОКОЛ МАТЧА

СОРЕВНОВАНИЕ:

МЕСТО ПРОВЕДЕНИЯ:

ДАТА:

ТУР:

ДОРОЖКА:

ВРЕМЯ НАЧАЛА МАТЧА: _____

ВРЕМЯ ОКОНЧАНИЯ МАТЧА: _____

Команда:				
№ п/п	Замена	Фамилия, имя	Тестовые броски	Участие в матче
Тренеры:				
Тайм-аут	Номер энда	Номер броска		
1				
2	экстра-энд			
Общий результат тестовых бросков, см:				
Замечания и предупреждения:				

Команда:				
№ п/п	Замена	Фамилия, имя	Тестовые броски	Участие в матче
Тренеры:				
Тайм-аут	Номер энда	Номер броска		
1				
2	экстра-энд			
Общий результат тестовых бросков, см:				
Замечания и предупреждения:				

	☺	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		ИТОГО	

СЧЁТ МАТЧА: _____ В ПОЛЬЗУ КОМАНДЫ: _____

СТ. СУДЬЯ МАТЧА: _____ КАПИТАНЫ КОМАНД: _____

Приложение 2. Протокол матча – смешанные пары



ФЕДЕРАЦИЯ КЁРЛИНГА РОССИИ

ПРОТОКОЛ МАТЧА

СОРЕВНОВАНИЕ:

МЕСТО ПРОВЕДЕНИЯ:

ДАТА:

ТУР:

ДОРОЖКА:

ВРЕМЯ НАЧАЛА МАТЧА: _____

ВРЕМЯ ОКОНЧАНИЯ МАТЧА: _____

Команда:		
Позиция	Фамилия, имя	Тестовый бросок
Ж		
М		
Тренеры:		
Тайм-аут	Номер энда	Номер броска
1		
2	экстра-энд	
Общий результат тестовых бросков, см:		
Замечания и предупреждения:		

Команда:		
Позиция	Фамилия, имя	Тестовый бросок
Ж		
М		
Тренеры:		
Тайм-аут	Номер энда	Номер броска
1		
2	экстра-энд	
Общий результат тестовых бросков, см:		
Замечания и предупреждения:		

	☺	1	2	3	4	5	6	7	8			ИТОГО

СЧЁТ МАТЧА: _____

В ПОЛЬЗУ КОМАНДЫ: _____

СТ. СУДЬЯ МАТЧА: _____

КАПИТАНЫ КОМАНД: _____

Приложение 3. Протокол хронометража

Дата и время начала тура: _____

Дорожка: А В С D E F

	КРАСНЫЕ	ЖЁЛТЫЕ
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		
12		

Q – время красной команды

Z – время жёлтой команды

T – тайм-аут

H – ближний дом

A – дальний дом

F1 – 1 минута между эндами

F5 – перерыв 5 минут в середине игры

Судья _____

Подпись _

Приложение 4. Бланк выбора камней – кёрлинг на колясках

КЁРЛИНГ НА КОЛЯСКАХ – БЛАНК ВЫБОРА КАМНЕЙ					
КОМАНДА			КОМАНДА		
	П/Л	КРАСНЫЙ		П/Л	ЖЁЛТЫЙ
1-й игрок камень – 1			1-й игрок камень – 1		
1-й игрок камень – 2			1-й игрок камень – 2		
2-й игрок камень – 1			2-й игрок камень – 1		
2-й игрок камень – 2			2-й игрок камень – 2		
3-й игрок камень – 1			3-й игрок камень – 1		
3-й игрок камень – 2			3-й игрок камень – 2		
4-й игрок камень – 1			4-й игрок камень – 1		
4-й игрок камень – 2			4-й игрок камень – 2		

Приложение 5. Итоговый протокол

Наименование соревнований: _____

Возрастная группа: _____

Место проведения: _____

Даты проведения: _____

ИТОГОВЫЙ ПРОТОКОЛ

Место	Название команды	Состав команды	Дата рождения	Спортивный разряд	Принадлежность к спортивной организации	Личные тренеры	Место в группе	Очки	Победы	Тестовые броски
1										
2										

...

Главный судья

ФИО / судейская категория

Главный секретарь

ФИО / судейская категория

Зам. главного судьи

ФИО / судейская категория