



КонсультантПлюс

"Правила вида спорта "Керлинг"
(утв. приказом Минспорта России от
10.10.2022 N 808)

Документ предоставлен **КонсультантПлюс**

www.consultant.ru

Дата сохранения: 29.11.2023

Утверждены
приказом Министерства спорта
Российской Федерации
от 10 октября 2022 г. N 808

ПРАВИЛА ВИДА СПОРТА "КЕРЛИНГ"

1. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

Настоящие правила вида спорта "керлинг" (далее - Правила) разработаны общероссийской спортивной федерацией, аккредитованной по виду спорта "керлинг", (далее - Федерация) в соответствии с правилами керлинга Всемирной федерации керлинга (далее - ВФК).

Настоящие Правила являются обязательными для всех организаций, проводящих официальные спортивные соревнования, включенные в Единый календарный план межрегиональных, всероссийских и международных физкультурных мероприятий, и спортивных мероприятий, физкультурных мероприятий и спортивных мероприятий субъектов Российской Федерации, муниципальных образований и городских округов по виду спорта "керлинг" (далее - соревнования) на территории Российской Федерации.

Спортивные ситуации, не нашедшие отражения в настоящей редакции Правил, трактуются в соответствии с техническими регламентами и другими действующими нормативными актами Федерации, а также правилами и регламентами ВФК.

Организаторы соревнований, спортсмены, тренеры и другие официальные лица, принимающие участие в соревнованиях (представители команд, судьи, технические специалисты, медицинский персонал), обязаны в своих действиях руководствоваться настоящими Правилами.

Спортсмены, тренеры и другие официальные лица (представители команд, судьи, технические специалисты, медицинский персонал) обязаны соблюдать Общероссийские антидопинговые правила, а также Антидопинговые правила Всемирной федерации керлинга.

Судьям, спортсменам, тренерам и другому персоналу команд запрещается оказывать противоправное влияние на результаты спортивных соревнований.

Запрещается участвовать в азартных играх в букмекерских конторах и тотализаторах путем заключения пари на официальные спортивные соревнования в соответствии с требованиями, установленными [пунктом 3 части 4 статьи 26.2](#) Федерального закона от 4 декабря 2007 года N 329-ФЗ "О физической культуре и спорте в Российской Федерации", а также передавать третьим лицам любую информацию, использование которой может быть использовано в целях получения выгоды при заключении пари в азартных играх и тотализаторах на вид спорта "керлинг".

Вид спорта "керлинг" (далее - керлинг) - это спортивная игра на льду, в которой две команды поочередно выполняют броски спортивных снарядов (камней для керлинга) в направлении мишени (дома). Команда набирает одно очко за каждый из ее камней, расположенных в доме или касающихся его, который находится ближе к центру, чем любой из камней команды соперника.

На официальных соревнованиях золотые медали присуждаются команде, занявшей первое место, серебряные медали - второе место и бронзовые медали - третье место. Игроки команды, включенные в заявку, а также тренер команды получают медали и приглашаются на подиум при условии, что они присутствовали на соревновании и исполняли свои обязанности.

2. ДУХ КЕРЛИНГА

Керлинг - это игра традиций и мастерства. Восхищает не только хорошо выполненный бросок, но и то, как соблюдаемые веками традиции керлинга воплощаются в истинном духе игры. Игроки в керлинге соревнуются, чтобы победить, а не для того, чтобы унижить своих соперников. Истинный игрок никогда не станет отвлекать соперника или мешать ему во время игры и предпочтет скорее проиграть, чем выиграть нечестно.

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

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

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

3. СПОРТИВНЫЕ ДИСЦИПЛИНЫ

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

- 1) керлинг;
- 2) керлинг - смешанный;
- 3) керлинг - смешанные пары;
- 4) ПОДА - керлинг на колясках - смешанный;
- 5) ПОДА - керлинг на колясках - смешанные пары.

4. ТРЕБОВАНИЯ К УЧАСТНИКАМ СОРЕВНОВАНИЙ

4.1. ВОЗРАСТНЫЕ ГРУППЫ И СОСТАВ КОМАНДЫ

Спортивные соревнования по керлингу проводятся в следующих возрастных группах:

- 1) мужчины и женщины (минимальный возраст - 14 лет);
- 2) юниоры и юниорки 17 - 25 лет, в том числе для соревнований, проводимых среди студентов;
- 3) юниоры и юниорки до 22 лет (минимальный возраст - 14 лет);
- 4) юноши и девушки до 19 лет (минимальный возраст - 12 лет);
- 5) юноши и девушки до 17 лет (минимальный возраст - 9 лет).

Для участия в спортивных соревнованиях спортсмен должен достичь установленного возраста в календарный год проведения спортивных соревнований.

В возрастной группе "юниоры и юниорки до 22 лет" спортсмен должен достичь установленного возраста в спортивный сезон проведения спортивных соревнований - с 1 июля по 30 июня.

Для участия в спортивных соревнованиях среди студентов допускаются спортсмены возраста 17 - 25 лет.

К участию в спортивных соревнованиях в спортивных дисциплинах "ПОДА - керлинг на колясках - смешанный" и "ПОДА - керлинг на колясках - смешанные пары" допускаются спортсмены, прошедшие спортивно-функциональную классификацию национального или международного уровня до начала спортивных соревнований.

В состав команды входят:

- 1) керлинг: 5 спортсменов, 2 тренера, 1 представитель команды;
- 2) керлинг - смешанный: 4 спортсмена (2 мужчины, 2 женщины), 1 тренер, 1 представитель команды;

3) керлинг - смешанные пары: 2 спортсмена (1 мужчина, 1 женщина), 1 тренер, 1 представитель команды;

4) ПОДА - керлинг на колясках - смешанный: 5 спортсменов (игроки обоих полов, см. п. 7.13.8), 2 тренера, 1 представитель команды;

5) ПОДА - керлинг на колясках - смешанные пары: 2 спортсмена (1 мужчина, 1 женщина), 1 тренер, 1 представитель команды.

Дополнительно каждый спортсмен в керлинге на колясках может иметь одного сопровождающего.

4.2. ПРАВА И ОБЯЗАННОСТИ УЧАСТНИКОВ СОРЕВНОВАНИЙ

Спортсмен обязан:

- пройти комиссию по допуску;
- знать и строго соблюдать настоящие Правила и регламент проведения соревнований;
- выполнять требования судей;
- соблюдать общепринятые нормы поведения, уважать участников соревнований, судей, организаторов соревнований;
- обмениваться с соперниками рукопожатием до и после матча.

Спортсмен имеет право:

- своевременно получать информацию о ходе соревнований, изменениях в программе соревнований;
- обращаться в главную судейскую коллегию соревнований через официального представителя команды.

Тренеры и официальные представители команды обязаны:

- знать и строго соблюдать настоящие Правила и регламент проведения соревнований;
- своевременно подать в комиссию по допуску заявку на участие в соревнованиях и другие документы в соответствии с Положением;
- во время матча находиться на тренерской трибуне или при ее отсутствии на специально выделенных местах. На тренерской трибуне запрещается находиться официальным лицам команды, не внесенным в заявку команды;
- присутствовать на собрании представителей команд;
- информировать спортсменов своей команды о решениях судейской коллегии.

Тренеры и официальные представители команды имеют право:

- своевременно получать информацию по всем вопросам проведения и результатам соревнований, а также об изменениях в программе соревнований;
- участвовать в обсуждении вопросов на собрании представителей команд;
- подавать заявления (протесты) в соответствии с [пунктом 5.6](#) настоящих Правил.

Тренерам и официальным представителям команд запрещается вмешиваться в работу судей и организаторов соревнований. Тренер или официальный представитель команды, проявивший неуважение

к любому члену судейской коллегии, может быть дисквалифицирован и удален с соревнований.

5. ОРГАНИЗАЦИЯ СОРЕВНОВАНИЙ

Организаторы спортивных соревнований осуществляют общее руководство соревнованиями в соответствии с действующим законодательством Российской Федерации и Положением (Регламентом) соревнований.

Обеспечение безопасности участников и зрителей на спортивных соревнованиях осуществляется согласно требованиям [Правил](#) обеспечения безопасности при проведении официальных спортивных соревнований, утвержденных Постановлением Правительства Российской Федерации.

Оказание скорой медицинской помощи осуществляется в соответствии с нормативными актами Министерства здравоохранения Российской Федерации и действующим законодательством Российской Федерации.

Официальные спортивные соревнования проводятся на объектах спорта, включенных во Всероссийский реестр объектов спорта, в соответствии с [пунктом 5 статьи 37.1](#) Федерального закона от 04.12.2007 N 329-ФЗ "О физической культуре и спорте в Российской Федерации".

Организатор соревнований обязан до его начала разработать, утвердить и разослать заинтересованным сторонам Положение (Регламент) соревнований, утвердить главную судейскую коллегию и обеспечить подготовку места проведения соревнований, в соответствии с требованиями настоящих Правил и Положения (Регламента) соревнований.

Организатор соревнований обязан обеспечить безопасность и охрану общественного порядка на соревновании, а также предоставить медицинское обеспечение в местах проведения соревнования в соответствии с законодательством Российской Федерации и Положением (Регламентом) соревнований.

5.1. РЕГЛАМЕНТ ПРОВЕДЕНИЯ СОРЕВНОВАНИЙ

Проведение соревнований по керлингу осуществляется на ледовых площадках, удовлетворяющих требованиям настоящих правил.

Регламент проведения соревнований должен предусматривать:

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

Соревнования по керлингу являются командными и проводятся по круговой системе и по круговой системе с разбиением на подгруппы. Системы проведения плей-офф представлены в [Приложении 1](#). Система проведения соревнований и система проведения плей-офф определяется регламентом соревнований.

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

Обязательными требованиями регламента проведения игровых туров на соревнованиях являются следующие:

- подготовка ледовой поверхности игровой площадки к проведению матча;

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

5.2. ЗАЯВКИ

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

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

Образец заявки для участия в межрегиональных и всероссийских официальных спортивных соревнованиях по керлингу представлен в [Приложении 2](#).

5.3. ВЫЗОВЫ

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

5.4. ЖЕРЕБЬЕВКА

Регламент проведения жеребьевки определяется Главной судейской коллегией соревнований в соответствии с системой проведения соревнований.

Жеребьевка игровых дорожек, выбор цвета ручек камней и очередности проведения разминки перед играми стадии плей-офф проводится по окончании игр кругового турнира в соответствии с [пунктами 8.7.6, 8.7.7, 8.7.8 и 8.7.9](#) настоящих Правил. В жеребьевке должны принимать участие представители каждой из команд. При определении игровых дорожек необходимо по возможности исключать проведение матчей на тех дорожках, на которых одна из команд проводила свой последний матч кругового турнира.

5.5. ПРОТОКОЛ МАТЧА

Образцы протоколов соревнований представлены в [Приложениях 3 и 4](#).

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 судьей 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 счет матча;
- команда, выигравшая матч;
- подписи скипов команд;
- подпись старшего судьи тура или матча.

5.6. ПОДАЧА ПРОТЕСТА

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

- если протест связан с нарушением условий допуска спортсмена, то он должен быть подан в письменном виде в ГСК соревнований до подведения итогов мандатной комиссии;
- протесты по вопросам нарушения правил или положения (регламента) соревнований могут быть поданы в письменном виде в ГСК соревнований не позднее 30 минут с момента окончания матча;
- протесты по вопросу некорректного подсчета очков при подведении итогов соревнования могут быть поданы в письменном виде в ГСК соревнований не позднее 24 часов с момента окончания соревнований;
- протесты на результаты матчей не принимаются.

Решение по протесту принимается ГСК соревнований, которая должна в течение 24 часов в письменном виде ответить на любой протест.

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

5.7. АПЕЛЛЯЦИЯ

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

окончания соревнований.

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

6. СУДЬИ И ИХ ОБЯЗАННОСТИ

6.1. ОБЩИЕ ПРАВА СУДЕЙ (С10 <1>)

<1> В скобках указана нумерация в соответствии с Правилами ВФК

Судья разрешает любые споры между командами, независимо от того, прописаны они настоящими Правилами или нет. Судья может вмешаться в любой момент во время соревнований и дать указания по размещению камней на площадке, поведению игроков и соблюдению настоящих Правил.

Главный судья может вмешаться в любой момент игры и дать такие указания, относящиеся к проведению игры, которые он считает правильными.

Судья может задержать игру по какой-либо причине и определить время задержки.

Любые вопросы, касающиеся настоящих Правил, решаются судьями. В случае подачи протеста на решение судьи, окончательное решение принимает главный судья (или, в его отсутствие, заместитель главного судьи или судья, уполномоченный исполнять обязанности главного судьи).

Главный судья может отстранить от участия в матче игрока, тренера или официального представителя команды за неспортивное поведение или нецензурные выражения. Человек, отстраненный от участия в матче, должен покинуть зону проведения соревнований и не может принимать какое-либо дальнейшее участие в данном матче. Если игрок отстранен от участия в матче, участие вместо него запасного игрока не допускается.

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

6.2. СОСТАВ СУДЕЙСКОЙ КОЛЛЕГИИ

В состав судейской коллегии соревнования входят:

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

5. судья-хронометрист;
6. старший судья-статистик;
7. судья-статистик.

6.3. НАЗНАЧЕНИЕ СУДЕЙ

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

Судейские бригады назначаются главным судьей соревнований. При назначении судейских бригад необходимо руководствоваться следующими правилами:

- количество старших судей тура и судей матча зависит от количества игровых туров в день и количества игровых дорожек. Рекомендуется назначать одного старшего судью тура и по одному судье матча на каждую игровую дорожку на каждый игровой тур;

- количество старших судей-хронометристов и судей-хронометристов зависит от количества игровых туров в день и количества игровых дорожек. Рекомендуется назначать одного старшего судью-хронометриста и по одному судье-хронометристу на каждую игровую дорожку на каждый игровой тур;

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

6.4. СУДЕЙСКАЯ КОЛЛЕГИЯ. ФУНКЦИОНАЛЬНЫЕ ОБЯЗАННОСТИ СУДЕЙ

6.4.1. ГЛАВНЫЙ СУДЬЯ СОРЕВНОВАНИЙ

Функциями главного судьи соревнований являются:

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

- оценка работы судей соревнования.

6.4.2. ЗАМЕСТИТЕЛЬ ГЛАВНОГО СУДЬИ СОРЕВНОВАНИЙ

Функцией заместителя главного судьи соревнований является выполнение функциональных обязанностей главного судьи в его отсутствие.

6.4.3. ГЛАВНЫЙ СЕКРЕТАРЬ СОРЕВНОВАНИЙ

Функциями главного секретаря соревнований являются:

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

6.4.4. ЗАМЕСТИТЕЛЬ ГЛАВНОГО СЕКРЕТАРЯ СОРЕВНОВАНИЙ

Функцией заместителя главного секретаря соревнований является выполнение функциональных обязанностей главного секретаря в его отсутствие.

6.4.5. СТАРШИЙ СУДЬЯ ТУРА

Функциями старшего судьи тура/матча являются:

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

- контроль за длительностью выполнения игровых действий спортсменами (при отсутствии системы хронометража);

- контроль финального оформления протокола матча, подпись протоколов матчей по окончании игрового тура.

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

6.4.6. СТАРШИЙ СУДЬЯ МАТЧА

Функциями старшего судьи матча являются:

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

6.4.7. СУДЬЯ МАТЧА

Функциями судьи матча являются:

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

6.4.8. СТАРШИЙ СУДЬЯ-ХРОНОМЕТРИСТ

Функциями старшего судьи-хронометриста являются:

- контроль работы судей-хронометристов, разрешение возникающих проблем;

- информирование главного судьи соревнований и старшего судьи тура о возможной нехватке времени у какой-либо из команд на площадке;

- контроль заполнения соответствующих судейских протоколов.

6.4.9. СУДЬЯ-ХРОНОМЕТРИСТ

Функциями судьи-хронометриста являются:

- ведение отсчета времени на обдумывание каждой из команд;

- ведение отсчета времени перерывов;

- ведение отсчета времени тайм-аутов;

- заполнение соответствующего судейского протокола.

6.4.10. СТАРШИЙ СУДЬЯ-СТАТИСТИК

Функциями старшего судьи-статистика являются:

- контроль работы судей-статистиков;

- разрешение проблем, возникающих в процессе работы;

- предоставление статистической информации в ГСК соревнований.

6.4.11. СУДЬЯ-СТАТИСТИК

Функциями судьи-статистика являются:

- фиксирование в специализированном программном обеспечении расположения камней после выполнения каждого броска;

- оценка эффективности выполнения каждого броска и ввод данных в систему.

6.5. СОСТАВ ВСПОМОГАТЕЛЬНОГО ПЕРСОНАЛА

6.5.1. СПЕЦИАЛИСТ ПО ПОДГОТОВКЕ ЛЬДА

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

- нанесение разметки на поверхность игровой площадки;

- послойная многоступенчатая заливка льда из шланга для создания ровной поверхности;

- установка колодок для отталкивания;

- выравнивание ледовой поверхности игровой площадки при помощи специальной машины для резки льда;

- нанесение на поверхность игровой площадки пембл путем разбрызгивания воды над ее поверхностью перед началом матча;

- подрезка верхушек пембл для создания оптимальных скоростных характеристик льда;

- чистка поверхности игровой площадки;

- контроль за показателями, влияющими на качество льда (температурой льда, температурой воздуха над поверхностью льда, температурой точки росы, относительной влажностью воздуха) и принятие мер при неблагоприятном изменении данных показателей;

- устранение возникающих дефектов на ледовой поверхности игровой площадки по ходу проведения матча;

- уход за камнями для игры в керлинг;

- расстановка камней перед началом каждого игрового тура.

6.5.2. СПЕЦИАЛИСТ ПО ОБЕСПЕЧЕНИЮ ТРАНСЛЯЦИИ

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

7. ПРАВИЛА ИГРЫ

7.1. ИГРОВАЯ ПЛОЩАДКА (R1)

7.1.1. Игровая площадка (см. [схему 1](#)) имеет ледовую поверхность. Длина ледовой площадки составляет 45,720 метра (150 футов). Максимальная ширина площадки между внутренними краями боковых линий составляет 4,750 метров (15 футов 7 дюймов). Эта область ограничена начерченными линиями или специальными разделителями, размещенными по ее периметру. Если размер существующего спортивного объекта не позволяет использовать эти размеры, то длина может быть уменьшена до минимального размера в 44,501 метра (146 футов), а ширина до 4,420 метра (14 футов 6 дюймов).

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

1) ти-лайн (*tee line*), или линия центра дома, максимальной шириной 13 мм (1/2 дюйма), которая расположена таким образом, чтобы ее центр находился на расстоянии 17,375 метра (57 футов) от середины площадки;

2) бэк-лайн (*back line*), или задняя линия, максимальной шириной 13 мм (1/2 дюйма), которая расположена таким образом, чтобы ее наружный край находился на расстоянии 1,829 метра (6 футов) от центра ти-лайн;

3) хог-лайн (*hog line*), или зачетная линия, шириной 102 мм (4 дюйма), которая расположена таким образом, чтобы расстояние между ее внутренним краем и центром ти-лайн составляло 6,401 метра (21 фут);

4) центральная линия (*center line*), максимальной шириной 13 мм (1/2 дюйма), которая соединяет центры ти-лайн и продолжается на 3,658 метра (12 футов) за центрами каждой из ти-лайн;

5) линия колодок (*hack line*), длиной 457 мм (18 дюймов) и максимальной шириной 13 мм (1/2 дюйма), которая наносится параллельно ти-лайн на каждом из концов центральной линии;

6) контрольная линия (*courtesy line*), длиной 152 мм (6 дюймов) и максимальной шириной 13 мм (1/2 дюйма), которая наносится на расстоянии 1,219 метра (4 фута) снаружи от хог-лайн и параллельно им на каждой стороне площадки.

7.1.3. Для соревнований в спортивных дисциплинах "ПОДА - керлинг на колясках - смешанный" и "ПОДА - керлинг на колясках - смешанные пары" на каждой стороне площадки параллельно центральной линии и на обеих от нее сторонах располагаются две тонкие линии керлинга на колясках (*wheelchair line*), продолжающиеся от хог-лайн до внешнего края ближайшей окружности. Внешние края каждой линии располагаются на расстоянии 457 мм (18 дюймов) от центральной линии.

7.1.4. Центр дома, или ти (*tee*) располагается на пересечении каждой из ти-лайн с центральной линией. С центром в этой точке на каждой стороне площадки наносятся четыре концентрических окружности с радиусами по внешнему краю 1,829 метра (6 футов), 1,219 метра (4 фута), 610 мм (2 фута) и минимальным радиусом внутреннего круга 152 мм (6 дюймов).

7.1.5. На каждой линии колодок с обеих сторон от центральной линии устанавливаются две колодки. Расстояние от центральной линии до внутреннего края каждой колодки составляет 76 мм (3 дюйма). Ширина каждой колодки не должна превышать 152 мм (6 дюймов). Колодка крепится к подходящему материалу, и внутренний край этого материала располагается по внутреннему краю линии колодок таким образом, чтобы колодка не выдвигалась за линию колодок более чем на 203 мм (8 дюймов). Если колодка утапливается в лед, то глубина погружения не должна превышать 38 мм (1,5 дюйма).

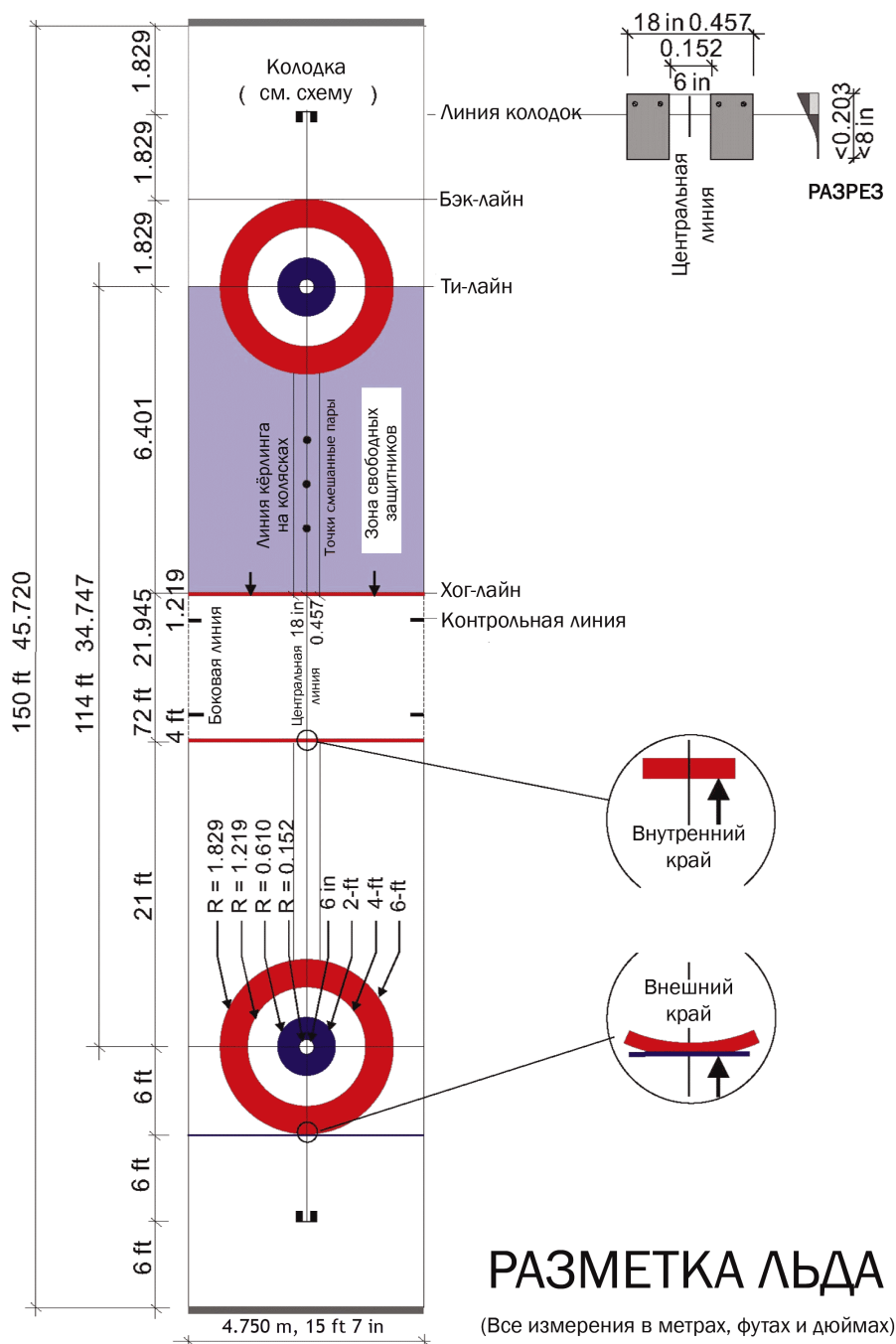


Схема 1. Разметка дорожки

7.2. КАМНИ ДЛЯ КЕРЛИНГА (R2)

7.2.1. Камень для игры в керлинг имеет округлую форму, при этом длина окружности камня не должна превышать 914 мм (36 дюймов), а высота камня должна составлять не менее 114 мм (4,5 дюйма). Масса камня, включая ручку и винт, не должна превышать 19,96 кг (44 фунта) и должна быть не менее

17,24 кг (38 фунтов).

7.2.2. Каждая команда использует комплект из 8 камней, имеющих ручки одинакового цвета и хорошо видимую индивидуальную маркировку. Если в результате повреждения камень становится непригодным для игры, то используется запасной камень. Если запасного камня нет, то повторно выпускается ранее вышедший из игры камень.

7.2.3. Если камень в процессе игры раскалывается, то команды определяют место установки камня/камней, следуя "Духу керлинга". Если соглашение не может быть достигнуто, то энд переигрывается.

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

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

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

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

7.2.8. Камень, который касается разделителя или боковой линии, немедленно удаляется из игры, а также предотвращается его попадание на соседние дорожки.

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

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

7.3. КОМАНДЫ (R3)

7.3.1. Команда состоит из четырех игроков. Каждый игрок выполняет по два броска в каждом энде в определенной последовательности, поочередно с соперником.

7.3.2. До начала игры команда устанавливает очередность выполнения бросков и позиции скипа и вице-скипа и сохраняет их на протяжении всего матча с учетом [пункта \(7.3.4\) \(2\)](#). Команде, которая преднамеренно изменяет очередность выполнения бросков или позиции игроков во время игры без разрешения главного судьи, засчитывается техническое поражение, если только это не было сделано во время проведения замены игроков.

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

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

2) начать игру с заявленным запасным игроком.

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

1) продолжить игру в составе оставшихся трех игроков. В этом случае, выбывший игрок может вернуться в игру только в начале энда. Игрок может покинуть игру и вернуться в нее только один раз за матч; или

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

7.3.5. Команда не может вести игру в составе менее трех игроков. Каждый игрок должен выполнить все свои броски в каждом энде.

7.3.6. В соревнованиях, где разрешены запасные игроки, может быть заявлен и использован только один запасной игрок. В случае нарушения этого правила команде засчитывается техническое поражение. Проведение замены осуществляется через старшего судью матча и фиксируется в протоколе матча.

7.3.7. Если игрок выполняет свой первый бросок в энде и не в состоянии выполнить свой второй бросок, используется следующий порядок выполнения бросков до конца энда:

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

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

- 1) если первый игрок не в состоянии выполнить свои броски, второй игрок выполняет три броска, затем третий игрок выполняет три броска, затем четвертый игрок выполняет оставшиеся два броска;
- 2) если второй игрок не в состоянии выполнить свои броски, первый игрок выполняет три броска, затем третий игрок выполняет три броска, затем четвертый игрок выполняет оставшиеся два броска;
- 3) если третий игрок не в состоянии выполнить свои броски, первый игрок выполняет его первый бросок, затем второй игрок выполняет его второй бросок, затем четвертый игрок выполняет оставшиеся два броска;
- 4) если четвертый игрок не в состоянии выполнить свои броски, второй игрок выполняет его первый бросок, затем третий игрок выполняет его второй бросок.

7.4. ПОЛОЖЕНИЕ ИГРОКОВ НА ПЛОЩАДКЕ (R4)

7.4.1. Игроки команды, не выполняющей бросок:

1) в процессе выполнения броска стоят неподвижно вдоль боковых линий площадки между контрольными линиями. Исключение составляют следующие случаи:

- скип и/или вице-скип могут неподвижно стоять за бэк-лайн игровой зоны площадки, не мешая при этом скипу или вице-скипу команды, выполняющей бросок;

- игрок, который готовится выполнить следующий бросок, может неподвижно стоять сбоку площадки за колодками в зоне выполнения бросков.

2) не должны совершать движения и занимать положения, которые могут помешать, отвлечь или напугать игрока, выполняющего бросок. Если были совершены подобные действия или какая-либо внешняя сила помешала игроку во время выполнения броска, этот игрок имеет возможность либо продолжить игру, либо выполнить бросок повторно, после возвращения всех смещенных камней на их прежние позиции.

7.4.2. Игроки команды, выполняющей бросок:

1) за дом отвечает скип или вице-скип, когда подошла очередь скипа выполнять бросок, или если скипа нет на площадке;

2) во время непосредственного выполнения броска командой игрок, отвечающий за дом, не должен выходить за хог-лайн, причем хотя бы одна нога/колесо коляски должна находиться на льду игровой зоны площадки;

3) любое неправильное положение игроков повлечет удаление выпущенного камня из игры с последующим восстановлением прежних позиций всех смещенных камней командой, не нарушавшей правило.

7.5. ВЫПОЛНЕНИЕ БРОСКА (R5)

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

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

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

7.5.4. При выполнении броска камень необходимо держать за ручку.

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

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

7.5.7. Бросок считается выполненным, если камень коснулся ти-лайн (хог-лайн для спортивных дисциплин "ПОДА - керлинг на колясках - смешанный" и "ПОДА - керлинг на колясках - смешанные пары") в зоне выполнения бросков. Камень, не коснувшийся соответствующей линии, может быть возвращен игроку для повторного выполнения броска.

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

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

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

7.5.11. Если игрок случайно выполнил большее количество бросков в энде, энд продолжается без учета данной ошибки, а количество бросков у последнего игрока команды, нарушившей правило, соответствующим образом уменьшается. Если игрок, выполняющий последние броски команды, непреднамеренно выполняет большее количество бросков в энде, то последний выпущенный им камень удаляется из игры, а все смещенные камни возвращаются на их прежние позиции командой, не нарушавшей правило.

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

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

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

7.5.13. Если не та команда выполняет первый бросок в энде:

1) если ошибка обнаружена после того, как был выполнен только первый бросок, энд переигрывается;

2) если ошибка обнаружена после того, как был выполнен второй бросок, игра продолжается без учета данной ошибки.

7.6. ЗОНА СВОБОДНЫХ ЗАЩИТНИКОВ (R6)

7.6.1. Камень, остановившийся между ти-лайн и хог-лайн в игровой зоне площадки, не включающей дом, считается находящимся в зоне, обозначенной как зона свободных защитников (*Free Guard Zone*). Находящимся в зоне свободных защитников считается также камень, который оказался до или на хог-лайн после соударения с другим камнем, находящимся в зоне свободных защитников.

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

7.7. СВИПИНГ (R7)

7.7.1. Движение щеткой при свипинге может происходить в любом направлении (необязательно пересекать всю ширину камня), не должно оставлять никакого мусора на пути движущегося камня и должно завершаться с одной из сторон камня.

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

7.7.3. Все игроки могут протирать игровую поверхность перед выполнением следующего броска.

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

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

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

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

7.7.8. Если произошло нарушение при свипинге, команда, не нарушавшая правило, может либо оставить все как есть, либо поместить камень, а также все камни, на которые он мог бы повлиять, туда, где бы они остановились, если бы нарушения не произошло.

7.8. КАСАНИЕ ДВИЖУЩЕГОСЯ КАМНЯ (R8)

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

1) если движущегося камня касается или вызывает его касание команда, которой он принадлежит, или ее экипировка, камень немедленно удаляется из игры этой командой. Двойное касание камня до хог-лайн в зоне выполнения броска игроком, выполняющим бросок, не считается нарушением;

2) если движущегося камня касается или вызывает его касание команда соперника или ее экипировка, либо касание происходит под воздействием внешней силы:

- если этим камнем производился бросок, то бросок выполняется повторно;

- если этим камнем не производился бросок, то он помещается туда, где бы он остановился, если бы касания не было, по обоснованному мнению команды, которой он принадлежал.

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

1) если движущегося камня касается или вызывает его касание команда, которой он принадлежит, или ее экипировка, движение камня не прерывается, а после его остановки команда соперника имеет выбор:

- удалить из игры камень, которого коснулись, а все смещенные камни вернуть на их прежние позиции;

- оставить все камни там, где они остановились;

- поместить все камни туда, где по обоснованному мнению команды они бы остановились, если бы касания не произошло;

2) если движущегося камня касается или вызывает его касание команда соперника или ее экипировка, движение камня не прерывается, после чего команда, не нарушавшая правило, помещает камень туда, где по ее обоснованному мнению он бы остановился, если бы касания не произошло;

3) если движущегося камня касается или вызывает его касание внешняя сила, движение камня не прерывается, после чего все камни, вовлеченные в розыгрыш, помещаются туда, где бы они остановились, если бы инцидента не произошло. Если команды не могут прийти к соглашению, бросок выполняется повторно после того, как все смещенные камни возвращены на их прежние позиции. Если команды не могут прийти к соглашению относительно этих позиций, энд переигрывается.

7.8.3. При выполнении тестовых постановочных бросков:

1) если движущегося камня касается или вызывает его касание игрок команды, выполняющей бросок, камень удаляется, а результат броска составляет 199,6 см;

2) если движущегося камня касается или вызывает его касание игрок команды, не выполняющей бросок, бросок выполняется повторно;

3) если движущегося камня касается или вызывает его касание внешняя сила, бросок выполняется повторно.

7.8.4. Если движущегося камня касается камень, отскочивший от разделителя дорожек, команда, не выполнявшая бросок, помещает камень туда, где по ее обоснованному мнению он бы остановился, если бы касания не произошло.

7.9. СМЕЩЕНИЕ НЕПОДВИЖНОГО КАМНЯ (R9)

7.9.1. Если игрок сместил или вызвал смещение неподвижного камня, который никак не влиял на результат движущегося камня, то смещенный камень возвращается на свою прежнюю позицию командой, не нарушавшей правило.

7.9.2. Если внешняя сила сместила или вызвала смещение неподвижного камня, который никак не влиял на результат движущегося камня, то смещенный камень возвращается на свою прежнюю позицию по взаимному соглашению команд.

7.9.3. Если игрок сместил или вызвал смещение неподвижного камня, стоящего на пути движущегося камня, то движение камня не прерывается, после чего команда, не нарушавшая правило, имеет выбор:

- 1) оставить все камни там, где они остановились; или
- 2) удалить из игры камень, путь которого был бы изменен, и восстановить прежние позиции всех камней, которые были смещены после нарушения правила; или
- 3) поместить камни туда, где по обоснованному мнению команды они бы располагались, если бы камень не был смещен.

7.9.4. Если внешняя сила сместила или вызвала смещение неподвижного камня, стоящего на пути движущегося камня, то движение камня не прерывается. Камни затем помещаются туда, где они бы располагались, если бы камень не был смещен. Если команды не могут прийти к соглашению, то бросок выполняется повторно после того, как все смещенные камни возвращены на их прежние позиции. Если команды не могут прийти к соглашению относительно этих позиций, энд переигрывается.

7.9.5. Если смещение произошло в результате столкновения с камнем, отскочившим от разделителя дорожек, команда, не выполнявшая бросок, возвращает камни на их прежние позиции.

7.9.6. При выполнении тестовых постановочных бросков:

- 1) если игрок команды, выполняющей бросок, сместил или вызвал смещение неподвижного камня до того, как судья закончил измерение, то камень удаляется, а результат броска составляет 199,6 см;
- 2) если игрок команды, не выполняющей бросок, сместил или вызвал смещение неподвижного камня до того, как судья закончил измерение, то камень возвращается на исходную позицию командой, выполнявшей бросок;
- 3) если внешняя сила сместила или вызвала смещение неподвижного камня до того, как судья закончил измерение, то камень возвращается на исходную позицию командой, выполнявшей бросок.

7.10. ОБОРУДОВАНИЕ (R10)

7.10.1. Ни один игрок не должен портить ледовую поверхность своей экипировкой, а также оставляя на льду следы от рук или тела. Процедура реагирования на данные действия следующая:

- 1-й инцидент - первое официальное предупреждение от судьи, устранение повреждений;
- 2-й инцидент - второе официальное предупреждение от судьи, устранение повреждений;
- 3-й инцидент - удаление игрока с площадки, устранение повреждений.

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

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

7.10.4. В случае использования электронной системы для фиксации нарушения правила хог-лайн:

- 1) ручка камня должна быть соответствующим образом активирована, чтобы она работала при выполнении броска, иначе будет зафиксировано нарушение правила хог-лайн;

2) на руке, которой выполняется бросок, не должно быть перчатки или варежки во время выпуска камня. В случае нарушения выпущенный камень удаляется из игры, а все смещенные камни возвращаются на их прежние позиции командой, не нарушавшей правила.

7.10.5. В состав оборудования спортсмена входит керлинговая щетка.

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

1) экстендер не разрешается использовать в каких-либо соревнованиях, проводимых Федерацией, за исключением соревнований в спортивных дисциплинах "ПОДА - керлинг на колясках - смешанный" и "ПОДА - керлинг на колясках - смешанные пары";

2) игрок, выбравший для выполнения броска экстендер, должен использовать экстендер для выполнения всех своих бросков в течение всей игры;

3) экстендер не должен содержать никаких механических преимуществ, кроме действия в качестве продолжения руки/кисти;

4) все экстендеры должны соответствовать Регламенту для керлинга на колясках.

7.11. ВЕДЕНИЕ СЧЕТА (R11)

7.11.1. Результат матча определяется либо большинством полученных очков после завершения предусмотренных регламентом эндов игры, либо в случае, когда команда признает победу соперника, либо когда одна из команд арифметически не имеет шанса выиграть при условии, что завершено минимальное количество эндов. Команда, которая арифметически не имеет возможности выиграть, может закончить текущий энд, но не может начать следующий. Однако, если команда арифметически потеряла шансы на победу в последнем энде игры, игра должна прекратиться в момент, когда это произошло, и энд не будет закончен. Если по окончании предусмотренных регламентом эндов игры счет равный, играется экстра-энд/энды, и выигрывает команда, первой набравшая очки.

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

7.11.3. Счет в энде определяется после того, как скипы или вице-скипы, отвечающие за дом, согласуют счет. Если камни, которые могли бы повлиять на счет в энде, были смещены до принятия решения, команда, не нарушившая правило, получает преимущество, которое могло бы возникнуть в результате измерения.

7.11.4. При определении счета в энде, если команды не могут визуально определить, чей камень находится ближе к центру или касается ли камень дома, применяется измерительный прибор. Измерения проводятся от центра дома до ближайшего к нему края камня. Любому одному игроку от каждой команды, находящемуся на льду, разрешается наблюдать за любым измерением, производящимся измерительным прибором.

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

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

1) если измерение могло определить счет в энде, фиксируется нулевой счет;

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

7.11.7. Если внешняя сила вызвала смещение камней, которые могли бы повлиять на счет, до того как команды согласовали счет, применяется следующее:

1) если смещенные камни определяли результат энда, то этот энд переигрывается;

2) если команда получила определенное количество очков, а смещенный камень/камни мог определить получит ли команда дополнительное очко/очки, эта команда имеет возможность переиграть энд или сохранить уже набранные очки.

7.11.8. Команда может признать свое поражение, только когда подошла ее очередь выполнять бросок. Если команда признает свое поражение до окончания энда, счет в энде определяется следующим образом:

1) если у обеих команд остались камни для выполнения бросков, счет на табло обозначается "X-X";

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

- если у команды, уже выполнившей все свои броски, камень/камни в доме приносят очки, то очки не даются ни одной из команд, и счет 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, счет на табло обозначается "X-X".

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

1) если задержка начала игры составляет 01:00 - 14:59 минут (01:00 - 09:59 минут для спортивных дисциплин "керлинг - смешанные пары", "ПОДА - керлинг на колясках - смешанные пары"), команда, не опоздавшая к началу игры, получает одно очко и право выбора первого или второго броска в первом действительном энде данной игры; один энд считается завершенным;

2) если задержка начала игры составляет 15:00 - 29:59 минут (10:00 - 19:59 минут для спортивных дисциплин "керлинг - смешанные пары", "ПОДА - керлинг на колясках - смешанные пары"), тогда команда, не опоздавшая к началу игры, получает одно дополнительное очко и право выбора первого или второго броска в первом действительном энде данной игры; два энда считаются завершенными;

3) если игра не началась спустя 30 минут (20 минут для спортивных дисциплин "керлинг - смешанные пары", "ПОДА - керлинг на колясках - смешанные пары"), то опоздавшей команде засчитывается техническое поражение.

7.11.10. Счет игры, закончившейся техническим поражением, обозначается "W-L" (победа-поражение).

7.12. ПРЕРЫВАНИЕ ИГРЫ (R12)

7.12.1. Если по какой-либо причине игра была прервана, она возобновляется с того места, где была остановлена. В случае, если камни необходимо убрать для подготовки льда, энд переигрывается. Решение принимает ГСК соревнований.

7.13. ПОДА - КЕРЛИНГ НА КОЛЯСКАХ - СМЕШАННЫЙ (R13)

7.13.1. Камни выпускаются с неподвижно стоящей коляски.

7.13.2. При выпуске камня в зоне между колодками и внешним краем начала дома в момент начала выполнения броска камень должен находиться на центральной линии. При выпуске камня в зоне между внешним краем начала дома и хог-лайн в момент начала выполнения броска камень должен полностью находиться внутри линий для керлинга на колясках.

7.13.3. Во время выполнения броска ноги игрока, выполняющего бросок, не должны касаться льда, а

колеса коляски должны иметь прямой контакт со льдом.

7.13.4. Выполнение броска производится либо рукой, либо с помощью утвержденного приспособления для выпуска камня (экстендера). Камень должен быть выпущен из руки или экстендера до того, как он пересечет хог-лайн в зоне выполнения броска.

7.13.5. Бросок считается выполненным, если камень коснулся хог-лайн в зоне выполнения броска. Камень, не пересекший хог-лайн в зоне выполнения броска, может быть возвращен игроку, а бросок выполнен снова.

7.13.6. Свипинг не разрешается.

7.13.7. Если при выполнении броска зафиксировано нарушение правил, выпущенный камень удаляется из игры, а все смещенные камни возвращаются на их прежние позиции командой, не нарушавшей правило.

7.13.8. Команда, непосредственно находящаяся на льду, должна состоять из четырех игроков обоих полов в любой момент игры. Команде, нарушившей данное правило, засчитывается техническое поражение.

Если игрок покидает площадку во время энда из-за болезни, несчастного случая или другой чрезвычайной ситуации (за исключением удаления судьей):

1) игрок может вернуться в игру, если выполнил все предназначенные ему броски;

2) если бросок/броски покинувшего площадку игрока должны быть выполнены в данном энде, на позицию покинувшего площадку игрока должен немедленно выйти запасной игрок для выполнения данного броска/бросков, при этом команда по-прежнему должна состоять из игроков обоих полов. Если этого не происходит, команде засчитывается техническое поражение. В начале следующего энда команда может изменить расстановку игроков (измененная расстановка сохраняется до конца игры), замененный игрок не может вернуться в игру;

3) если игроком, покинувшим площадку, были выполнены оба броска, команда должна выпустить запасного игрока в начале следующего энда и может изменить при этом расстановку игроков (измененная расстановка сохраняется до конца игры), замененный игрок не может вернуться в игру.

7.13.9. Все игры состоят из восьми эндов.

7.14. ПОДА - КЕРЛИНГ НА КОЛЯСКАХ - СМЕШАННЫЕ ПАРЫ (R14)

7.14.1. Применяются общие правила для керлинга на колясках (7.13), за исключением правила (7.13.8).

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

7.14.2. Игра проводится в соответствии с правилом (7.16), за исключением (7.16.10), поскольку свипинг в керлинге на колясках запрещен в любое время.

7.14.3. Игроки могут выбрать в качестве варианта (помимо выполнения броска без удерживания коляски кем-либо или с удерживанием коляски партнером по команде) получение помощи в удерживании коляски от помощника игроков на льду. Если будет выбран этот вариант, впоследствии не может быть никаких жалоб на то, как помощник удерживал коляску.

7.14.4. Использование электрических инвалидных колясок запрещено, если только спортсмен не использует электрическую инвалидную коляску для повседневного передвижения.

7.15. КЕРЛИНГ - СМЕШАННЫЙ (R15)

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

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

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

7.15.4. Все игры в спортивной дисциплине "керлинг - смешанный" состоят из восьми эндов.

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

7.16. КЕРЛИНГ - СМЕШАННЫЕ ПАРЫ (R16)

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

7.16.2. Счет игры ведется так же, как и в обычном керлинге. Стационарные камни, устанавливаемые перед началом каждого энда, могут приносить очки.

7.16.3. Все игры состоят из восьми эндов.

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

7.16.5. Если до выполнения четвертого броска в энде, выпущенный камень напрямую или опосредованно выбивает за пределы площадки какой-либо из ранее выпущенных камней или стационарный камень, выпущенный камень удаляется из игры, а все смещенные камни возвращаются на свои прежние позиции командой, не нарушавшей правило.

7.16.6. Перед началом каждого энда одна из команд должна поставить свой стационарный камень в одно из двух положений в игровой зоне площадки, обозначенных "А" и "В". Стационарный камень соперника устанавливается в положение ("А" или "В"), оставшееся свободным. Положения стационарных камней должны быть следующими:

1) Положение "А": камень располагается на центральной линии либо непосредственно перед, либо непосредственно после одной из трех обозначенных на центральной линии точек (см. [схему 2](#)):

- посередине между хог-лайн и внешним краем ближайшей окружности дома;
- на расстоянии 914 мм (3 фута) от центральной точки ближе к дому;
- на расстоянии 914 мм (3 фута) от центральной точки ближе к хог-лайн.

В случае отсутствия официального лица соревнований, команды до начала предматчевой разминки должны определить положение "А" для каждой игровой площадки, принимая во внимание состояние льда. Это положение должно быть использовано на протяжении всей игры.

2) Положение "В": камень располагается на центральной линии в конце 4-футовой окружности, при этом задняя граница камня совмещается с задним краем 4-футовой окружности (см. [схему 2](#)).

3) "Пауэрплей" ("PowerPlay"). Каждая команда один раз за игру при наличии права выбора положения стационарных камней может выбрать положение "пауэрплей" для размещения этих камней.

Камень в доме ("B") команды, имеющей последний камень, располагается на любой стороне дома таким образом, чтобы его задний край касался ти-лайн на границе 8-футовой и 12-футовых окружностей. Камень-защитник ("A") располагается на той же самой стороне площадки и на том же расстоянии, которое было определено для центрального защитника (см. [схему 3](#)).

Положение "пауэрплей" не может быть выбрано в экстра-энде.

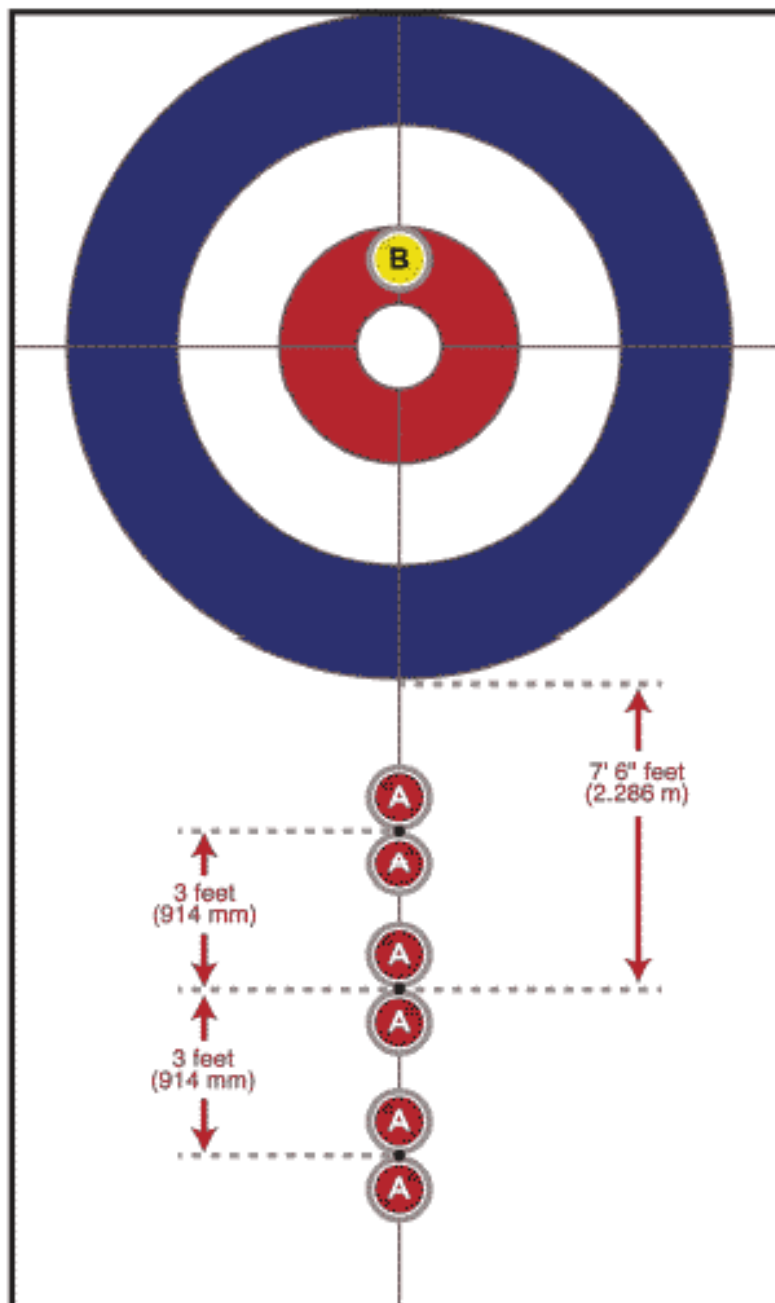
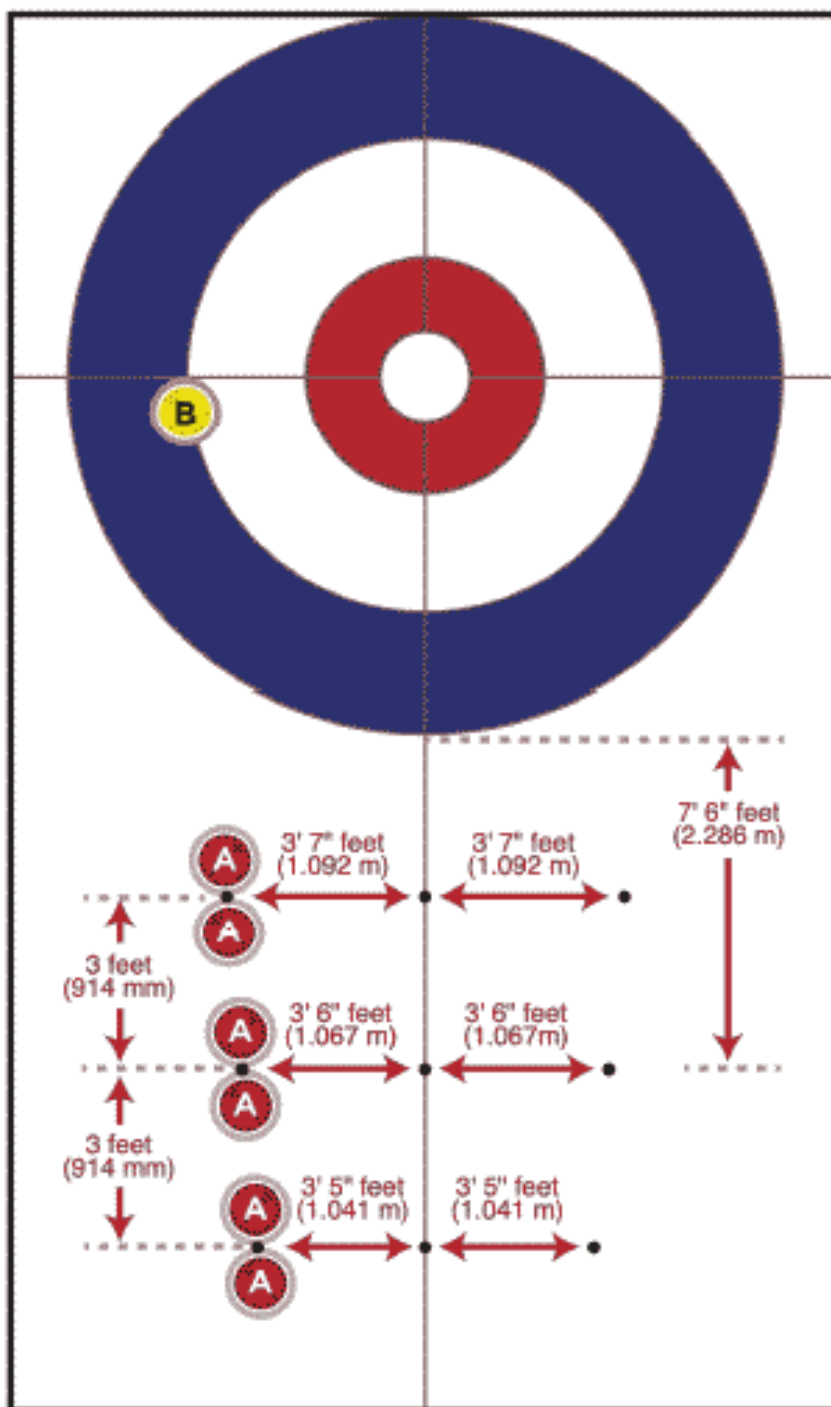


Схема 2. Положение стационарных камней



**Схема 3. Положение стационарных камней
в положении "пауэрплей"**

7.16.7. Порядок определения команды, принимающей решение о положении стационарных камней:

1) команды, принимающие участие в игре, при помощи тестовых постановочных бросков определяют, какая из них будет иметь выбор в первом энде. Решение о положении стационарных камней принимает команда с меньшей суммой тестовых постановочных бросков;

2) после первого энда решение о положении стационарных камней принимает команда, не набравшая очков в предыдущем энде;

3) если ни одна из команд не набрала очков в энде, команда, начинавшая этот энд, принимает решение о положении стационарных камней в следующем энде. В случае нулевого счета в энде в результате равного измерения команда, которая имела право выбора расположения стационарных камней, в следующем энде не меняется.

7.16.8. Если стационарный камень установлен в неправильное положение:

1) если ошибка обнаружена после выполнения первого броска, энд переигрывается;

2) если ошибка обнаружена после выполнения второго броска в энде, игра продолжается так, как если бы нарушения не произошло.

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

7.16.10. Во время выполнения броска одним из игроков команды другой игрок может находиться в любом месте на ледовой поверхности игровой площадки. После выпуска камня любой игрок или оба игрока могут выполнять свипинг выпущенного камня, а также любых своих камней, приведенных в движение в любом месте площадки до ти-лайн в игровой зоне. Данное правило применяется ко всем броскам команды, включая тестовые постановочные броски.

7.16.11. Если зафиксировано нарушение правил в очередности выполнения бросков, выпущенный камень удаляется из игры, а все смещенные камни возвращаются на их прежние позиции командой, не нарушавшей правило. Если нарушение не было обнаружено до выполнения следующего броска, игра продолжается так, как если бы нарушения не произошло, при этом игрок, выполнявший первый бросок в энде, может выполнить максимум два броска в этом энде.

7.16.12. Если энд необходимо переиграть, параметры исходного энда (например, положение стационарных камней, порядок выполнения бросков и т.д.) должны оставаться таким же, какими были для переигрываемого энда.

7.17. ЗАПРЕЩЕННЫЕ ВЕЩЕСТВА (R17)

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

7.18. НЕСПОРТИВНОЕ ПОВЕДЕНИЕ (R18)

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

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

8. ТРЕБОВАНИЯ К УЧАСТВУЮЩИМ КОМАНДАМ И ТЕХНИЧЕСКОМУ РЕГЛАМЕНТУ СОРЕВНОВАНИЙ

8.1. УЧАСТВУЮЩИЕ КОМАНДЫ (C2)

8.1.1. Команда должна начать соревнования (первый энд первой игры) в составе четырех игроков (двух игроков для соревнований в спортивных дисциплинах "керлинг - смешанные пары" и "ПОДА - керлинг на колясках - смешанные пары"), выполняющих броски. Команде будут засчитаны технические

поражения в каждой из игр до тех пор, пока она не сможет начать соревнования в составе четырех заявленных игроков. В исключительных случаях и при получении согласования президента Федерации команда может получить разрешение начать соревнования в составе трех игроков.

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

8.2. ИГРОВАЯ ФОРМА И ЭКИПИРОВКА (СЗ)

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

8.2.2. На всероссийских и межрегиональных соревнованиях не разрешается выступать в форме национальных сборных команд, а именно: в футболках, поло, игровых куртках или жилетках с надписью "Россия" или "национальная команда России на груди, спине или на рукавах (на русском или английском языках).

8.2.3. Все игроки должны соблюдать дресс-код (см. таблицу 1):

Таблица 1

Требования к спортивной форме и экипировке

Предмет экипировки	Требования
Спортивная обувь	Никаких ограничений, персональные предпочтения.
Носки	Никаких ограничений, если надеваются под брюки.
Гетры	Должны быть одинаковыми для всей команды. Это также относится к носкам, надетым поверх брюк.
Брюки	Должны быть одинакового цвета, могут быть разных фирм производителей.
Юбки	Должны быть одинакового цвета, колготки также должны быть одинакового цвета. На игроках одной команды могут быть и юбки, и брюки.
Нижняя футболка	Может быть видна (длинные рукава из-под коротких рукавов футболки).
Футболки	Должны быть одинаковыми для всей команды. Могут быть заправлены в брюки/юбки или нет.
Жилетки	Разрешается носить одному или нескольким игрокам команды. Должны быть одинаковыми для всей команды.

Куртки	В соответствии с регламентом соревнований. Должны быть одинаковыми для всей команды.
Головные уборы	Разрешается носить одному или нескольким игрокам команды. Должны быть одинаковыми для всей команды. Кепка должна быть надета козырьком вперед. Исключение для керлинга на колясках: головные уборы должны быть одного и того же цвета, но не обязательно одинакового фасона.
Шарфы	Разрешается носить одному или нескольким игрокам команды. Должны быть одинаковыми для всей команды.
Перчатки	Никаких ограничений, персональные предпочтения.

8.2.4. Каждый игрок должен заявить утвержденное оборудование для свипинга до начала игры, и только этот игрок может использовать данное оборудование для свипинга во время игры. Если игрок выполняет свипинг одного из своих камней оборудованием другого игрока, камень должен быть удален из игры. Если игрок выполняет свипинг камня соперника оборудованием другого игрока, команда, не нарушавшая правило, помещает камень туда, где он бы остановился при отсутствии нарушения.

8.2.5. Игрок не может менять насадку своей щетки во время игры, если только главный судья не дает на это специального разрешения. Если замена проведена без разрешения, команде будет засчитано техническое поражение.

8.2.6. При проведении замены запасной игрок должен использовать накладку на щетку того игрока, которого он заменяет. Если в игру введена новая накладка на щетку, команде будет засчитано техническое поражение.

8.3. ПРЕДМАТЧЕВАЯ РАЗМИНКА (С4)

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

8.3.2. Время и длительность разминки определяются регламентом и сообщаются на собрании представителей команд.

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

8.3.4. В играх после кругового турнира, когда последний камень в первом энде определен заранее, команда, имеющая последний камень в первом энде, разминается первой.

8.4. ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ ИГРЫ (С5)

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

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

8.5. ХРОНОМЕТРАЖ ИГРЫ (С6)

8.5.1. Каждая команда получает по 38 минут времени на размышление в игре, состоящей из 10 эндов, и по 30 минут времени на размышление в игре, состоящей из 8 эндов (22 минуты для спортивной дисциплины "керлинг - смешанные пары", 38 минут для спортивной дисциплины "ПОДА - керлинг на колясках - смешанный", 30 минут для спортивной дисциплины "ПОДА - керлинг на колясках - смешанные

пары"). Это время фиксируется и доступно для обзора игроками и тренерами в течение всей игры.

8.5.2. Если команда задерживает начало игры, время каждой команды уменьшается на 3 минуты 45 секунд (2 минуты 45 секунд для спортивной дисциплины "керлинг - смешанные пары", 4 минуты 45 секунд для спортивной дисциплины "ПОДА - керлинг на колясках - смешанный", 3 минуты 45 секунд для спортивной дисциплины "ПОДА - керлинг на колясках - смешанные пары") за каждый энд, который считается завершенным (см. [раздел 7.11.9](#)).

8.5.3. Если требуется экстра-энд, время команд сбрасывается, и каждая команда получает по 4 минуты 30 секунд времени на размышление на каждый экстра-энд (3 минуты для спортивной дисциплины "керлинг - смешанные пары", 6 минут для спортивной дисциплины "ПОДА - керлинг на колясках - смешанный", 4 минуты 30 секунд для спортивной дисциплины "ПОДА - керлинг на колясках - смешанные пары").

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

8.5.5. Как только все критерии, перечисленные ниже, выполняются, команда, не выполняющая бросок, становится командой, выполняющей бросок, и начинается отсчет ее времени:

- 1) все камни остановились или пересекли бэк-лайн;
- 2) позиции камней, смещенных в результате нарушения правила командой, выполняющей бросок, и требующие восстановления, восстановлены;
- 3) игровая площадка освобождена для другой команды, при этом игрок, отвечающий за дом, должен отойти за бэк-лайн, а игрок, выполнявший бросок, и свиперы должны отойти к боковым линиям.

8.5.6. Время команды останавливается, как только камень касается ти-лайн (хог-лайн для дисциплин "ПОДА - керлинг на колясках - смешанный" и "ПОДА - керлинг на колясках - смешанные пары") в зоне выполнения бросков.

8.5.7. Команда выполняет бросок только когда идет или должно идти ее время.

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

8.5.9. Отсчет времени команд останавливается в любой момент, когда в игру вмешивается судья.

8.5.10. После того как команды пришли к соглашению о счете данного энда, наступает перерыв, во время которого не идет время ни одной из команд. Если требуется измерение, перерыв начинается по окончании этого измерения. Длительность перерыва между эндами определяется регламентом каждого соревнования. Если перерыв составляет 3 минуты и более, командам сообщается о том, что осталась 1 минута до его окончания. Команды не должны начинать выполнение первого броска в следующем энде до окончания перерыва. Если первый бросок в энде выполнен в течение 10 секунд после окончания перерыва, отсчет времени команды не начинается. Отсчет времени команды, выполняющей бросок, начинается после окончания перерыва, если только игрок не начал выполнение броска. Длительность перерыва обычно составляет:

- 1) 1 минуту после окончания каждого энда, кроме случая, рассматриваемого в [пункте \(8.5.10\) \(2\)](#). В соревнованиях смешанных пар, если команды сами выставляют "стационарные камни", ко времени перерыва между эндами добавляется 30 секунд. Во время этих перерывов команды могут общаться со своим тренером, запасным игроком или официальным представителем команды, обозначенным в протоколе матча, если это предусмотрено зонированием объекта и регламентом соревнований;
- 2) 5 минут по окончании энда, который определяет середину игры. Игрокам разрешено встретиться с тренером, запасным игроком и одним официальным представителем команды в пределах спортивной

площадки.

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

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

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

8.5.14. Каждая команда должна завершить свою часть игры за отведенное время, иначе ей засчитывается техническое поражение. Если камень касается ти-лайн (хог-лайн в керлинге на колясках) в зоне выполнения броска до истечения времени, бросок считается выполненным.

8.5.15. Команде, отсчет времени которой шел в результате ошибки хронометриста, добавляется согласованное время ошибки в двойном размере.

8.5.16. Время команды, отсчет времени которой не идет из-за ошибки хронометража (не идет отсчет времени обеих команд), не уменьшается, но соответствующее количество времени будет добавлено ко времени другой команды.

8.6. КОМАНДНЫЕ ТАЙМ-АУТЫ/ТЕХНИЧЕСКИЕ ТАЙМ-АУТЫ (С7)

8.6.1. Командные тайм-ауты разрешены на всех соревнованиях, независимо от того, ведется или нет отсчет игрового времени команд.

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

8.6.3. Процедура использования командного тайм-аута следующая:

- 1) только игроки, находящиеся на льду, могут попросить командный тайм-аут;
- 2) командный тайм-аут может попросить любой игрок команды, находящийся на игровой площадке, только тогда, когда идет или должно идти время этой команды. Игроки сигнализируют о взятии командного тайм-аута, складывая руки в форме буквы "Т";
- 3) командный тайм-аут (отсчет игрового времени команды остановлен) начинается, как только был получен сигнал об использовании тайм-аута, и состоит из времени перемещения до команды и 60 секунд на общение с командой. Количество времени перемещения определяется для каждого соревнования главным судьей и дается всем командам, независимо от того есть ли у команды тренер и выходит ли он на площадку;
- 4) только одному человеку, находящемуся на тренерской трибуне (и, при необходимости, переводчику) разрешено общение с командой во время командного тайм-аута. Не разрешается выходить на лед игровой площадки, если есть специальные проходы за его пределами. Для прохода к команде необходимо использовать заранее обозначенный маршрут;
- 5) команда предупреждается о том, что осталось 10 секунд до окончания командного тайм-аута;
- 6) когда время командного тайм-аута закончилось, участвующий в нем человек с тренерской трибуны прекращает общение с командой и немедленно покидает игровую площадку.

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

8.7. РАСПРЕДЕЛЕНИЕ КАМНЕЙ/ТЕСТОВЫЕ ПОСТАНОВОЧНЫЕ БРОСКИ (С8)

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

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

Свилинг разрешается (кроме соревнований в спортивных дисциплинах "ПОДА - керлинг на колясках - смешанный" и "ПОДА - керлинг на колясках - смешанные пары").

В соревнованиях в спортивных дисциплинах "керлинг - смешанные пары" и "ПОДА - керлинг на колясках - смешанные пары" 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.

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

1) каждое измерение производится из центра дома до ближайшего к центру края камня, при этом результаты тестовых постановочных бросков будут представлены в сантиметрах как расстояние от центра дома до центра камня;

2) официальный радиус камня равен 14,2 см;

3) к каждому измеренному результату должен быть добавлен радиус камня. Если камень остановился не в доме, результат броска составляет: $185,4 \text{ см} + 14,2 \text{ см} = 199,6 \text{ см}$ (радиус дома + 1 дюйм + радиус камня);

4) если камень остановился на центре дома, то измерение проводится из двух положений на границе 4-футовой окружности. Эти положения должны располагаться под углом 90° друг к другу и на расстоянии 610 мм (2 фута) от центра дома.

Первый камень измеряется и удаляется до того как будет выпущен второй камень. Расстояния, зафиксированные для каждого из бросков, суммируются, в результате чего получается итоговый результат тестовых постановочных бросков команды в данной игре. Команда с меньшим итоговым результатом тестовых постановочных бросков имеет право выбрать первый или второй бросок в первом энде данной игры. Если обе команды имеют одинаковый итоговый результат тестовых постановочных бросков, то сравниваются каждый из индивидуальных результатов, и право выбора первого или последнего камня в первом энде присуждается команде с наилучшим неодинаковым результатом. Если обе команды имеют одинаковые индивидуальные результаты тестовых постановочных бросков, то для определения очередности выполнения бросков в первом энде бросается жребий.

8.7.4. Количество тестовых постановочных бросков и количество бросков с вращением по часовой стрелке и против часовой стрелки для каждого игрока определяется для каждого соревнования в зависимости от количества игр кругового турнира (см. [таблицу 2](#)). В соответствии с исходной заявкой, четыре игрока (два для спортивных дисциплин "керлинг - смешанные пары", "ПОДА - керлинг на колясках - смешанные пары") должны выполнить минимально установленное количество тестовых постановочных бросков. Если это требование не выполняется, то результат соответствующего броска/бросков составит 199,6 см.

Тестовые постановочные броски, выполненные запасным игроком, могут быть объединены в конце кругового турнира с бросками только одного другого игрока команды, таким образом, чтобы этот игрок выполнил минимальные требования по количеству бросков.

Если команда играет в составе трех игроков на протяжении всего соревнования, требования по тестовым постановочным броскам отсутствующего игрока равномерно распределяются среди остальных игроков.

Если команда начала соревнование в полном составе, но затем по каким-либо причинам игрок не смог выполнить минимальные требования по количеству тестовых постановочных бросков, за каждый невыполненный бросок будет записан максимальный результат 199,6 см.

Таблица 2.

Требования по количеству тестовых постановочных бросков
для каждого игрока в круговом турнире

Количество игр кругового турнира	Количество тестовых постановочных бросков	Минимум для каждого игрока
3	6	1 бросок из 4 бросков команды 2 должны выполняться по часовой стрелке и 2 против часовой стрелки
4	8	2 броска: 1 по часовой стрелке + 1 против часовой стрелки
5	10	2 броска: 1 по часовой стрелке + 1 против часовой стрелки
6	12	2 броска: 1 по часовой стрелке + 1 против часовой стрелки
7	14	3 броска: минимум 1 по часовой стрелке + минимум 1 против часовой стрелки
8	16	3 броска: минимум 1 по часовой стрелке + минимум 1 против часовой стрелки
9	18	4 броска: 2 по часовой стрелке + 2 против часовой стрелки
10	20	4 броска: 2 по часовой стрелке + 2 против часовой стрелки
11	22	4 броска: 2 по часовой стрелке + 2 против часовой стрелки
12	24	5 бросков: минимум 2 по часовой стрелке + минимум 2 против часовой стрелки
13	26	6 бросков: минимум 3 по часовой стрелке + минимум 3 против часовой стрелки

8.7.5. Для спортивных дисциплин "керлинг - смешанные пары" и "ПОДА - керлинг на колясках - смешанные пары" каждый игрок выполняет одинаковое количество тестовых постановочных бросков с вращением по часовой стрелке и против часовой стрелки. Если количество игр нечетное, то разница должна быть в одно вращение на игрока.

8.7.6. При использовании формата кругового турнира (одна группа), когда каждая команда играет со

всеми остальными командами, первый бросок первого энда в играх после окончания кругового турнира определяется следующим образом:

1) команда с лучшим соотношением побед и поражений имеет право выбрать цвет камней и первый или второй бросок в первом энде;

2) если команды имеют одинаковое количество побед и поражений, победитель личной встречи в круговом турнире имеет право выбрать цвет камней или первый или второй бросок в первом энде;

3) несмотря на пункты (1) и (2), для соревнований, в которых используется система пейдж-плей-офф, победитель игры между командами, занявшими 1-е и 2-е места по результатам кругового турнира, имеет право выбрать первый или второй бросок в первом энде финального матча. Команда, которая проиграла полуфинальную игру, имеет право выбрать первый или второй бросок в первом энде матча за третье место.

8.7.7. Для соревнований, в которых команды играют круговой турнир в разных группах, в играх после окончания кругового турнира, если встречаются команды из одной и той же группы, применяется пункт 8.7.6, если команды из разных групп, команда с наименьшим итоговым результатом тестовых постановочных бросков может выбрать очередность предматчевой разминки или цвет камней. Команда, выполняющая первый или второй бросок в первом энде, определяется по результатам тестовых постановочных бросков, которые состоят из бросков двух игроков команды, выполняемых с разными вращениями (без минимальных требований).

8.7.8. Для соревнований, в которых команды играют в двух группах, и в плей-офф выходят 6 команд (3 команды из каждой группы), цвет камней и первый или второй бросок в первом энде в играх плей-офф определяются следующим образом:

1) если команда, занявшая 1-е место в группе, играет с командой, занявшей 2-е или 3-е место в группе, команда, занявшая 1-е место в группе, получает выбор цвета камней и выбор первого или второго броска в первом энде. Если команда, занявшая 1-е место в группе, играет с другой командой, занявшей 1-е место в группе, команда с наименьшим итоговым результатом тестовых постановочных бросков может выбрать очередность предматчевой разминки или цвет камней. Команда, выполняющая первый или второй бросок в первом энде, определяется по результатам тестовых постановочных бросков, которые состоят из бросков двух игроков команды, выполняемых с разными вращениями (без минимальных требований);

2) если команда, занявшая 2-е место в группе, играет с командой, занявшей 3-е место в группе, команда, занявшая 2-е место в группе, получает выбор цвета камней и выбор первого или второго броска в первом энде. Если команда, занявшая 2-е место в группе, играет с другой командой, занявшей 2-е место в группе, команда с наименьшим итоговым результатом тестовых постановочных бросков может выбрать очередность предматчевой разминки или цвет камней. Команда, выполняющая первый или второй бросок в первом энде, определяется по результатам тестовых постановочных бросков, которые состоят из бросков двух игроков команды, выполняемых с разными вращениями (без минимальных требований);

3) если команда, занявшая 3-е место в группе, играет с другой командой, занявшей 3-е место в группе, команда с наименьшим итоговым результатом тестовых постановочных бросков может выбрать очередность предматчевой разминки или цвет камней. Команда, выполняющая первый или второй бросок в первом энде, определяется по результатам тестовых постановочных бросков, которые состоят из бросков двух игроков команды, выполняемых с разными вращениями (без минимальных требований).

8.7.9. Для соревнований, в которых играется круговой турнир в два круга, цвет камней и первый камень в первом энде в играх после кругового турнира определяется следующим образом:

1) команда с лучшим соотношением побед и поражений получает выбор цвета камней и выбор первого или второго броска в первом энде;

2) если две команды имеют одинаковое соотношение побед и поражений, и одна из команд выиграла обе личные встречи, эта команда получает выбор цвета камней и выбор первого или второго броска в первом энде;

3) если две команды имеют одинаковое соотношение побед и поражений, и каждая из команд имеет по одной победе в личных встречах, команда с наименьшим итоговым результатом тестовых постановочных бросков получает выбор либо цвета камней, либо выбор первого или второго броска в первом энде.

8.8. ПРОЦЕДУРА РАНЖИРОВАНИЯ КОМАНД/ИТОГОВЫЙ РЕЗУЛЬТАТ ТЕСТОВЫХ ПОСТАНОВОЧНЫХ БРОСКОВ (С9)

8.8.1. Для ранжирования команд после кругового турнира (одна группа) применяются следующие критерии (по порядку):

- 1) команды ранжируются в соответствии с соотношением количества их побед и поражений;
- 2) если две команды набирают одинаковое количество очков, то их места распределяются по результату личной встречи этих команд в круговом турнире;
- 3) если три и более команды набирают одинаковое количество очков, то их места распределяются по результатам встреч между этими командами в круговом турнире (если данная методика не позволяет ранжировать все команды, то ранг оставшихся команд определяется по результатам личных встреч между ними);
- 4) для всех оставшихся команд, ранг которых не может быть определен вышеперечисленными способами, ранжирование осуществляется по итоговому результату тестовых постановочных бросков (*Draw Shot Challenge (DSC)*). Данный результат представляет собой среднее арифметическое всех индивидуальных результатов тестовых постановочных бросков, выполняемых командами по окончании предматчевой разминки в играх кругового турнира (см. [пункт 8.8.3](#));
- 5) если команды соревновались в разных группах, для определения рейтинга для игр стадии плей-офф ранжирование осуществляется путем сравнения итоговых результатов тестовых постановочных бросков команд, имеющих одинаковый ранг в каждой из групп. Команда с меньшим итоговым результатом тестовых постановочных бросков ранжируется выше.

8.8.2. Для ранжирования команд по завершении соревнования используются следующие критерии:

- 1) в соревнованиях без стадии плей-офф окончательное ранжирование определяется согласно [пункту \(8.8.1\)](#);
- 2) в соревнованиях со стадией плей-офф окончательное ранжирование определяется согласно используемой системе плей-офф и [пунктам \(8.8.2\) \(3\) и \(4\)](#);
- 3) если команды соревновались в разных группах и не вышли в стадию плей-офф, ранжирование осуществляется путем сравнения итоговых результатов тестовых постановочных бросков команд, имеющих одинаковый ранг в каждой из групп. Команда с меньшим итоговым результатом тестовых постановочных бросков ранжируется выше;
- 4) в случае, когда команды выбывают из соревнования после проигрыша в стадии плей-офф, и дополнительные игры для их ранжирования не проводятся, команды, выбывшие на одном и том же этапе, ранжируются по результатам их тестовых постановочных бросков.

8.8.3. Итоговый результат тестовых постановочных бросков (DSC) представляет собой среднее арифметическое всех индивидуальных результатов тестовых постановочных бросков (LSD), выполняемых командами в играх кругового турнира, за вычетом наихудшего результата/результатов, как показано ниже в [пунктах \(2\) и \(3\)](#).

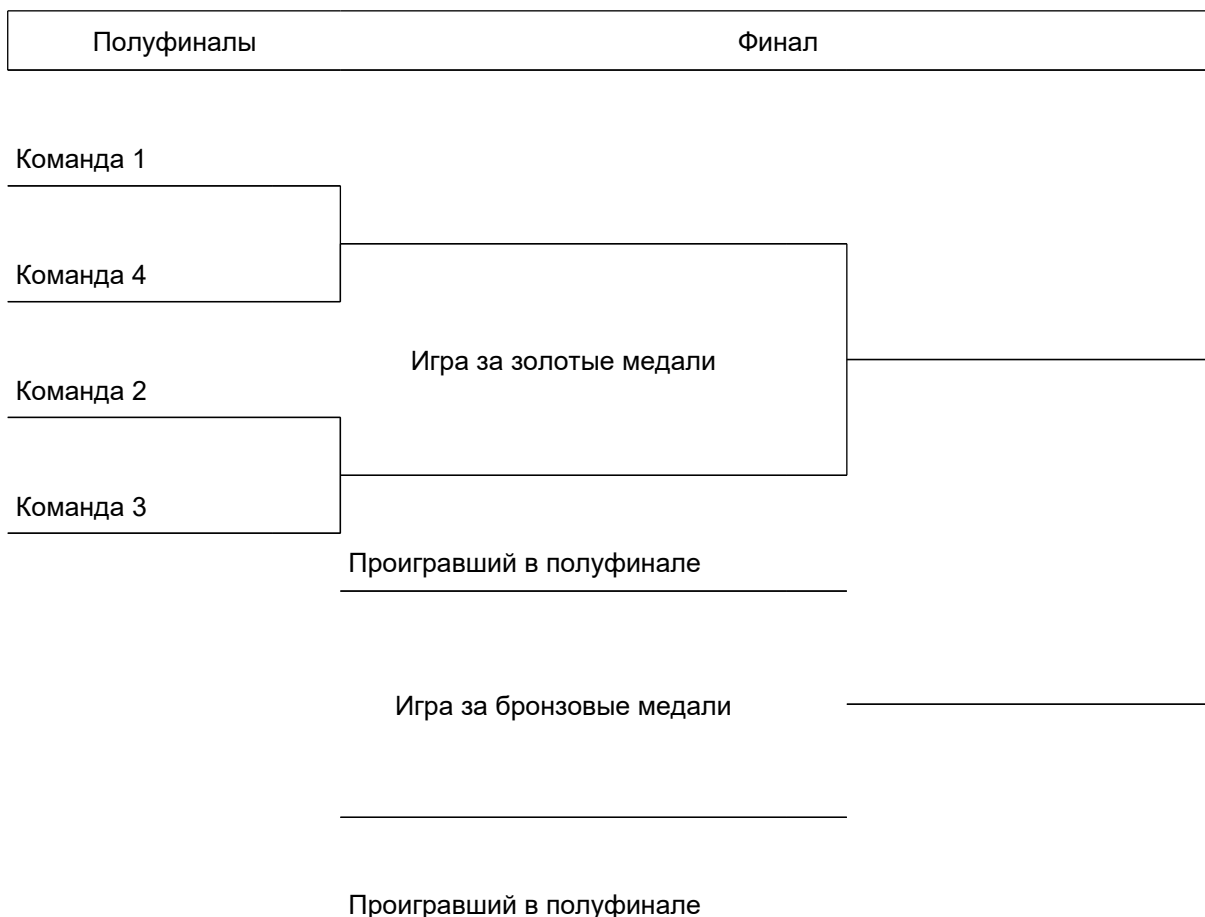
- 1) команда с меньшим итоговым результатом тестовых постановочных бросков ранжируется выше. Если итоговый результат тестовых постановочных бросков одинаковый, то более высокий ранг получает команда с наименьшим неодинаковым индивидуальным результатом;
- 2) если общее количество учитываемых тестовых постановочных бросков 11 или меньше, перед

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

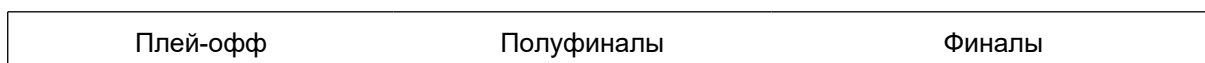
3) если соревнования проходят в более, чем одной группе, и эти группы различаются по количеству команд, для обеспечения единообразия в подсчете итогового результата тестовых постановочных бросков учитываются только броски, выполненные перед первым равным количеством игр. В соответствии с исходной заявкой команды четыре игрока (два в спортивных дисциплинах "керлинг - смешанные пары" и "ПОДА - керлинг на колясках - смешанные пары") должны выполнить минимальное количество тестовых постановочных бросков в первом равном учитываемом количестве игр.

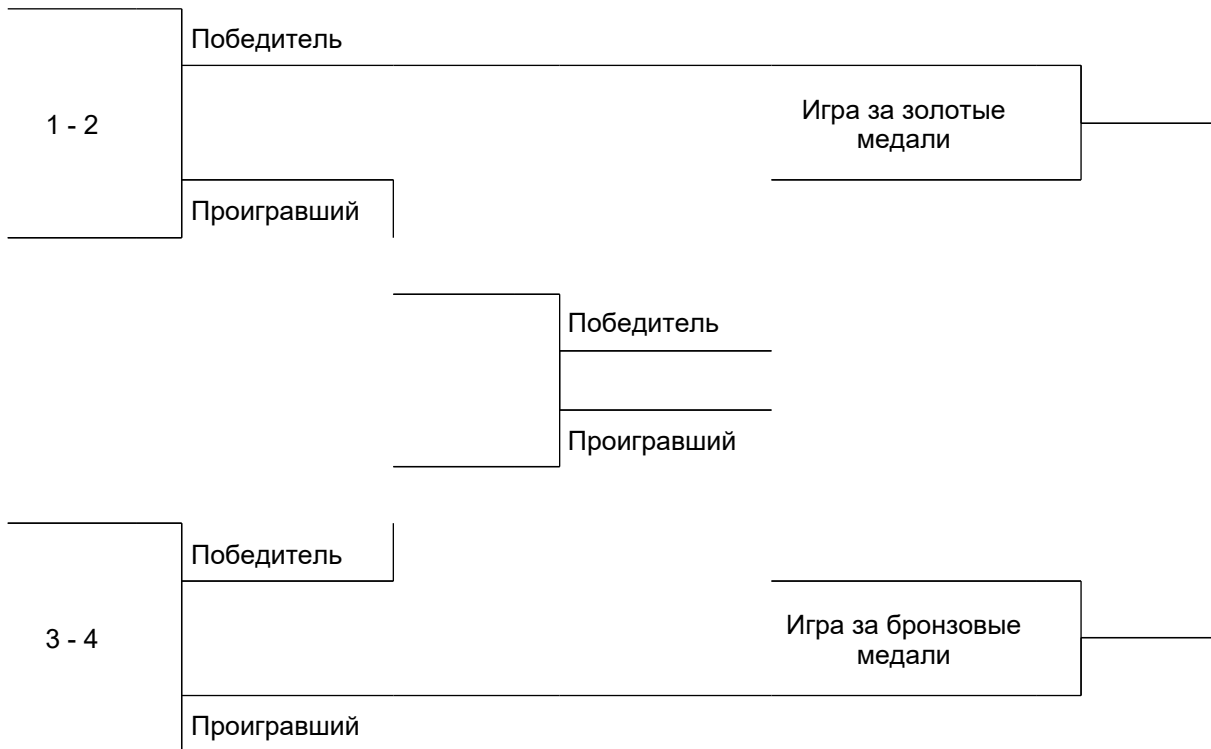
Приложение 1

ОЛИМПИЙСКАЯ СИСТЕМА ПЛЕЙ-ОФФ

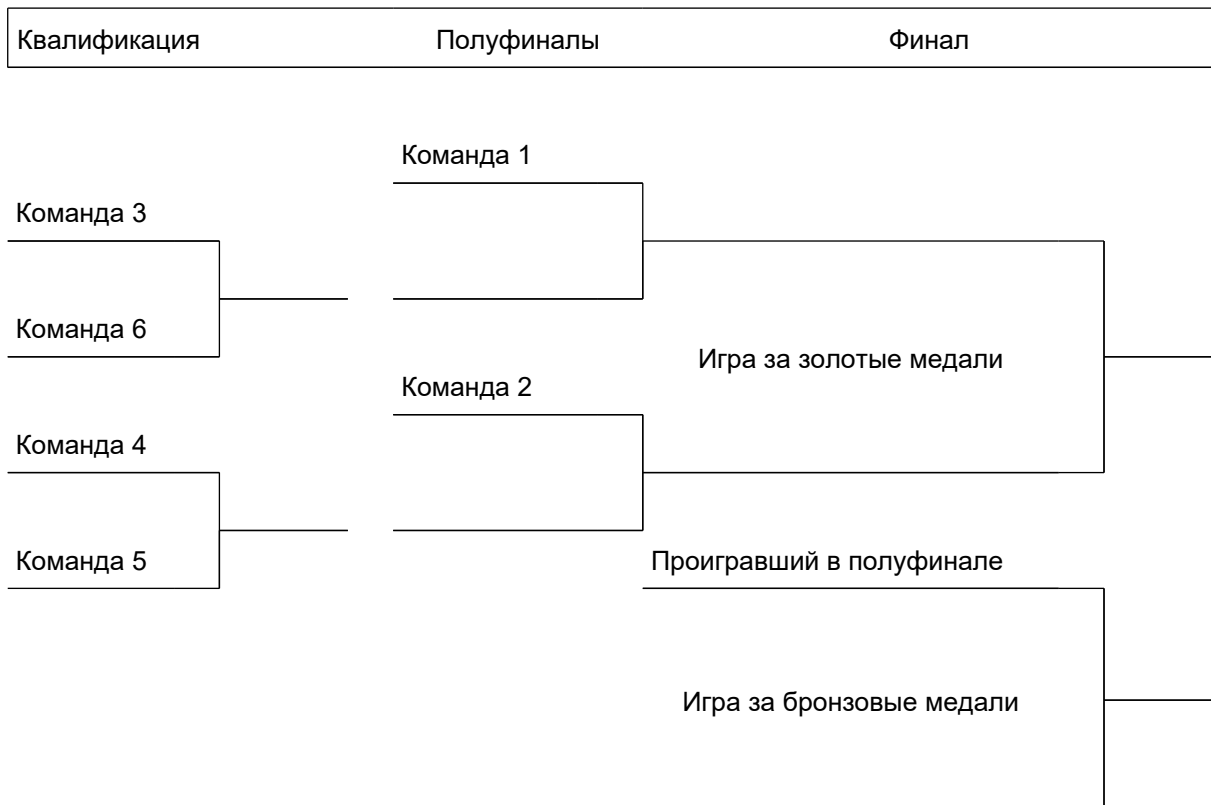


ПЕЙДЖ ПЛЕЙ-ОФФ





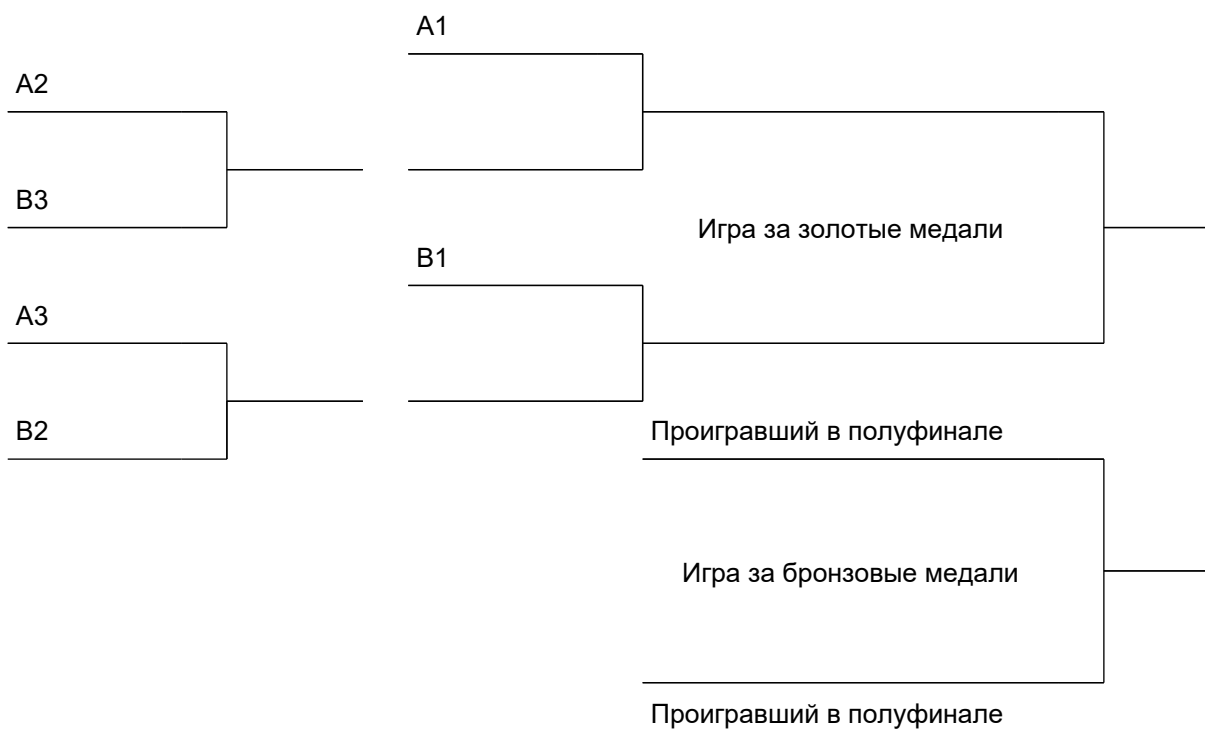
6 КОМАНД (ОДНА ГРУППА)



Проигравший в полуфинале

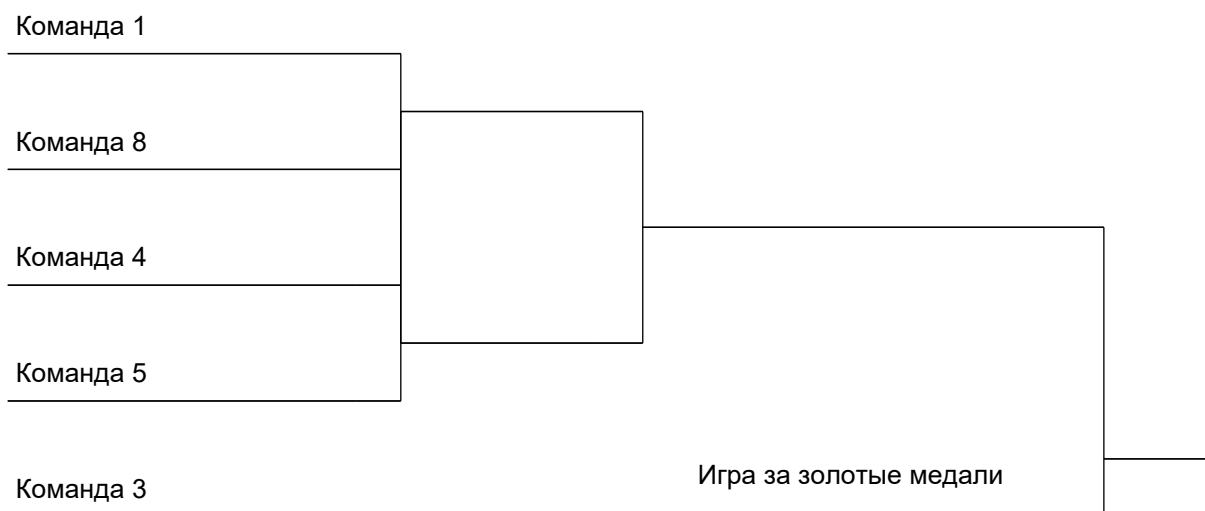
6 КОМАНД (ДВЕ ГРУППЫ)

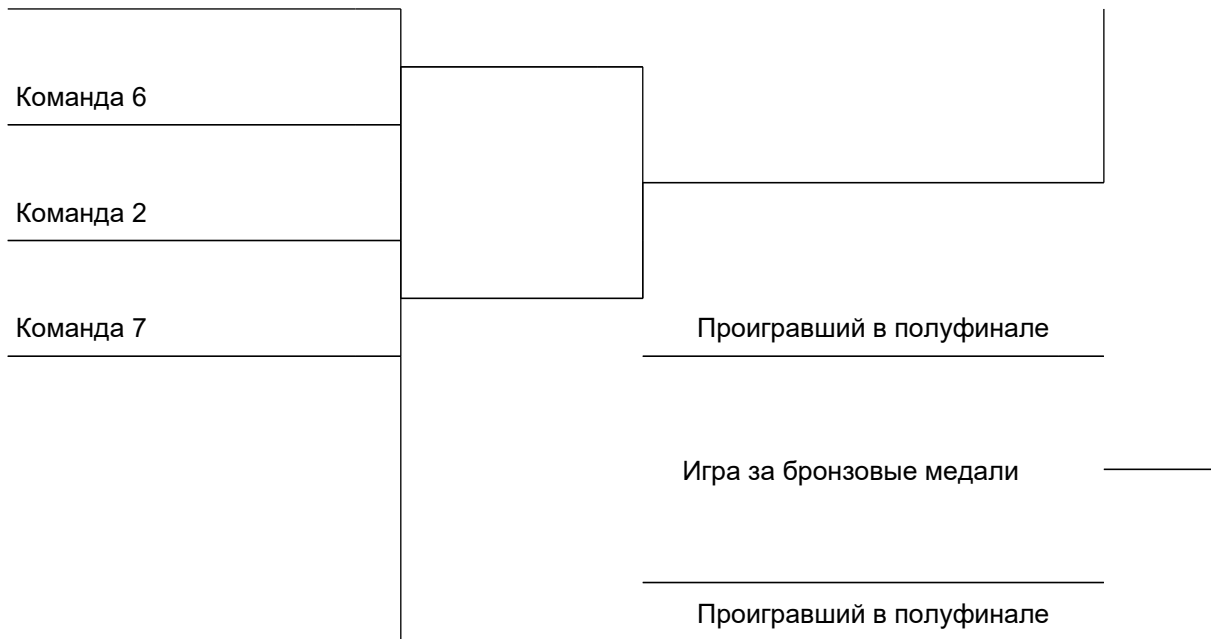
Квалификация	Полуфиналы	Финал
--------------	------------	-------



8 КОМАНД С ЧЕТВЕРТЬФИНАЛАМИ

Четвертьфиналы	Полуфиналы	Финал
----------------	------------	-------





Приложение 2

Заявка
для участия в межрегиональных и всероссийских официальных
спортивных соревнованиях по керлингу на _____ год

Команда _____ Субъект РФ _____
(полное название команды) (принадлежность команды
к субъекту РФ)

Организация _____
(организация, выставляющая команду)

На участие _____
(статус, название соревнования,
спортивная дисциплина)

	Ф.И.О. (полностью)	Дата рожде ния	Спорт. разряд	Принадлежность к спортивной организации	Ф.И.О. личного тренера	Паспортные данные, адрес регистрации, телефон	Допуск врача
1							
2							
3							
4							
5							

Тренер (ы) команды (ФИО) : _____

Руководитель органа
исполнительной власти субъекта
Российской Федерации в области
физической культуры и спорта:

_____ (подпись) _____ (расшифровка подписи)

Руководитель региональной
спортивной федерации:

_____ (подпись) _____ (расшифровка подписи)

М. П.

Врач: _____
_____ (подпись) _____ (расшифровка подписи)

Приложение 3

Логотип
организатора
соревнований

ОРГАНИЗАТОР СОРЕВНОВАНИЙ

ПРОТОКОЛ МАТЧА

СОРЕВНОВАНИЕ:

МЕСТО ПРОВЕДЕНИЯ:

ДАТА:

ТУР:

ДОРОЖКА:

ВРЕМЯ НАЧАЛА МАТЧА: _____

ВРЕМЯ ОКОНЧАНИЯ МАТЧА: _____

Команда:				
N п/п	Замена	Фамилия, имя	Тесто вый бросок	Участие в матче
Тренеры:				
Тайм-аут	Номер энда	Номер броска		
1				

Команда:				
N п/п	Замена	Фамилия, имя	Тесто вый бросок	Участие в матче
Тренеры:				
Тайм-аут	Номер энда	Номер броска		
1				

2	экстра-энд	
Общий результат тестовых бросков, см:		
Замечания и предупреждения:		

2	экстра-энд	
Общий результат тестовых бросков, см:		
Замечания и предупреждения:		

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		ИТОГО	

СЧЕТ МАТЧА: _____ В ПОЛЬЗУ КОМАНДЫ: _____

СТ. СУДЬЯ МАТЧА: _____ КАПИТАНЫ КОМАНД: _____

Приложение 4

Логотип
организатора
соревнований

ОРГАНИЗАТОР СОРЕВНОВАНИЙ

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:		

	0	1	2	3	4	5	6	7	8			ИТОГО

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

СЧЕТ МАТЧА: _____

В ПОЛЬЗУ КОМАНДЫ: _____

СТ. СУДЬЯ МАТЧА: _____

КАПИТАНЫ КОМАНД: _____

Приложение 5

СЛОВАРЬ ТЕРМИНОВ

Аут <i>Out-of-play Position</i>	Положение камня вне игры (например, касание боковой линии или полное пересечение бэк-лайн).
Бáттон <i>Button</i>	Маленькая окружность в центре дома.
Байтер <i>Biter</i>	Камень, который касается внешнего края внешней окружности дома.
Ближняя сторона площадки <i>Home End</i>	Сторона площадки, с которой начинается игра.
Боковая линия <i>Side Line</i>	Линия, расположенная по боковым сторонам каждой игровой площадки. Может быть заменена разделителем.
Бэк-лайн <i>Back Line</i>	Линия в конце дома, проходящая по ширине всей площадки параллельно ти-лайн.
Вес <i>Weight</i>	Сила (скорость), заданная камню при его выпуске.
Вице-скип <i>Vice-Skip</i>	Игрок, который руководит игрой команды во время выполнения скипом своих бросков.
Внешняя сила <i>External Force</i>	Действие, возникновение которого не связано ни с одной из команд.
Второй номер <i>Second Player</i>	Игрок, выполняющий третий и четвертый броски команды в каждом энде.
Выполнение броска <i>Delivery</i>	Комплекс движений игрока в процессе выполнения броска.
Гард, защитник <i>Guard</i>	Камень, расположенный таким образом, что может защитить другой камень.
Дальняя сторона площадки <i>Away End</i>	Часть площадки, в сторону которой начинается первый энд игры.
Движущийся камень <i>Moving Stone</i>	Камень, находящийся в движении, вызванном либо действием игрока, выполняющего бросок, либо соударением с другим камнем.
Двойной тэйк-аут <i>Double Take-out</i>	Вид броска, при котором выпущенный игроком камень выбивает из игры два камня соперника.

Дом <i>House</i>	Зона внутри концентрических окружностей на каждой стороне площадки.
Дро-эраунд, кам-эраунд <i>Come Around</i>	Вид броска, при котором камень в процессе движения огибает другой камень.
Дро, постановочный бросок <i>Draw</i>	Вид броска, при котором выпущенный игроком камень останавливается в доме или перед ним.
Задетый камень <i>Burned Stone</i>	Движущийся камень, которого коснулся игрок или какая-либо часть его экипировки.
Запасной игрок <i>Alternate, Spare</i>	Заявленный в команду игрок, который не принимает участия в игре, но может заменить одного из находящихся на площадке игроков.
Зона выполнения броска <i>Delivery End</i>	Часть площадки, из которой выполняются броски.
Зона проведения соревнований <i>Field of Play</i>	Площадка для проведения спортивного соревнования, а также примыкающие к ней вспомогательные участки, отгороженные от зрительской зоны.
Зона свободных защитников <i>Free Guard Zone (FGZ)</i>	Область между ти-лайн и хог-лайн в игровой зоне площадки, не включающая дом.
Игра, матч <i>Game</i>	Игра двух команд, состоящая из определенного количества эндов, проводящаяся с целью определения победителя.
Игровая зона площадки <i>Playing End</i>	Часть площадки, в сторону которой выполняются броски.
Измерительный прибор, циркуль <i>Measuring Device</i>	Инструмент, определяющий, какой из камней находится ближе к центру дома или находится ли камень в доме.
Исходное положение камня <i>Original Position of a Stone</i>	Положение на льду, в котором находился камень до момента его смещения.
Итоговый результат тестовых постановочных бросков <i>Draw Shot Challenge (DSC)</i>	Среднее арифметическое результатов тестовых постановочных бросков, не включающее наихудший результат (результаты), используемое, если потребуется, для помощи в определении ранга команды по окончании кругового турнира.
Камень <i>Stone, Rock</i>	Спортивный снаряд, сделанный из гранита и выпускаемый игроками во время игры.
Камень, приведенный в движение <i>Stone Set in Motion</i>	Неподвижно стоящий камень, приведенный в движение в результате соударения с движущимся камнем.
Колодка <i>Hack</i>	Приспособление для отталкивания, используемое игроком, выполняющим бросок.

Команда <i>Team</i>	Четыре игрока, играющих вместе. Команда может включать также пятого игрока (выполняющего роль запасного) и тренера. В соревновании смешанных пар команда состоит из одного мужчины и одной женщины и также может включать тренера.
Командный тайм-аут <i>Team Time-Out</i>	60-секундная встреча тренера с командой на игровой площадке во время проведения матча.
Конец дома <i>Back of the House</i>	Зона внутри дома, расположенная между ти-лайн и бэк-лайн.
Контрольная линия <i>Courtesy Line</i>	Линия, определяющая позиции, на которых разрешено находиться свиперам команды, не выполняющей бросок, чтобы обеспечить обзор хог-лайн судьей и не отвлекать игрока, выполняющего бросок.
Круговой турнир <i>Round Robin</i>	Соревнование, в котором каждая из команд играет со всеми остальными командами в своей группе.
Линии керлинга на колясках <i>Wheelchair Lines</i>	Две линии, проходящие от хог-лайн до внешнего края ближайшей к ней окружности дома. Игрокам в керлинге на колясках разрешено начинать выполнение броска, расположив камень между этих линий.
Линия колодок <i>Hack Line</i>	Линия, расположенная параллельно ти-лайн на каждом конце центральной линии, на которой устанавливаются колодки.
Нарушение правила хог-лайн <i>Hog Line Violation</i>	Камень, изъятый из игры в результате того, что он не был выпущен из руки игрока до пересечения им хог-лайн в зоне выполнения броска.
Накладка (съёмная подушка) на щетку <i>Brush Head</i>	Часть щетки, которая контактирует с поверхностью льда при свипинге.
Начало дома <i>Top of the House</i>	Зона внутри дома, расположенная до ти-лайн.
Нулевой энд <i>Blank End</i>	Энд, по результатам которого ни одна из команд не набрала очки.
Оборудование для свипинга <i>Sweeping Device</i>	Инвентарь, используемый игроками для натирания/чистки ледовой поверхности перед движущимся камнем.
Определение счета <i>Scoring</i>	Команда получает одно очко за каждый свой камень, находящийся ближе к центру, чем любой из камней соперника.
Отбойник, бампер <i>Back Board, Bumper</i>	Материал (например, поролон или дерево) размещенный в конце (по внешней границе) каждой игровой площадки.
"Пауэрплей" <i>Power Play</i>	В соревнованиях смешанных пар команда, которая принимает решение по размещению стационарных камней, может один раз за игру разместить камни в обозначенное положение на краю площадки, вместо обозначенного расположения по центру.

Пebbл <i>Pebble</i>	Капельки воды, нанесенные на лед игровой площадки перед началом игры. Застывая, эти капли образуют бугорки, позволяющие уменьшить трение между льдом и движущимся камнем.
Первый номер <i>First Player, Lead</i>	Игрок, выполняющий первые два броска команды в каждом энде.
Пил, клиринг <i>Peel, Clearing</i>	Вид броска, предназначенный для освобождения игровой зоны площадки от камня-защитника.
Поражение в результате арифметического подсчета <i>Arithmetically Eliminated</i>	Статус команды, при котором общее количество ее камней, оставшихся для выполнения бросков и/или находящихся в игровой зоне площадки, меньше, чем количество очков, необходимых для победы или сравнения счета.
Разделитель <i>Divider</i>	Материал (например, поролон или дерево), используемый для отделения игровых площадок друг от друга.
Ролл <i>Roll</i>	Движение камня в сторону после соударения с неподвижно стоящим камнем.
Рэйз <i>Raise</i>	Вид постановочного броска, при котором выпущенный игроком камень проталкивает другой камень.
Рэйз-тэйк-аут, промоушн <i>Raise Take-out</i>	Вид броска тэйк-аут, при котором выпущенный камень попадает в другой камень, который в свою очередь выбивает третий камень.
Свал <i>Curl</i>	Дугообразная траектория движущегося по льду камня.
Свипинг <i>Sweeping</i>	Возвратно-поступательные движения щеткой перед движущимся камнем, направленные на протирание или натирание ледовой поверхности.
Скип <i>Skip</i>	Игрок, который руководит игрой команды.
Слайдер <i>Slider</i>	Скользкий материал ботинка для керлинга.
Соревнование <i>Competition</i>	Игры какого-либо количества команд с целью определения победителя.
Стационарные камни <i>Positioned Stones</i>	В соревнованиях среди смешанных пар два камня, устанавливаемые в определенные положения перед началом каждого энда.
Судья <i>Umpire</i>	Человек, ответственный за проведение игры в соответствии с правилами.
Счет <i>Score</i>	Количество очков, полученное командой в энде.
Тестовые постановочные броски <i>Last Stone Draw (LSD)</i>	Соревнование, проводимое по окончании предматчевой разминки, в котором разные игроки каждой из команд выполняют два броска камня в центр дома - один с вращением по часовой стрелке, другой против часовой стрелки. Расстояния камней от

	центра дома измеряются и используются для определения команды, выполняющей первый бросок в первом энде.
Технический тайм-аут <i>Technical Time-Out</i>	Остановка игры по просьбе команды или судьи для решения вопросов, касающихся правил, в случаях получения игроком травмы или возникновения других чрезвычайных ситуаций.
Техническое поражение <i>Forfeit</i>	Если команда не может начать матч или продолжить его, другой команде засчитывается техническая победа в этой игре. Окончательный счет игры записывается как W-L.
Ти <i>Tee</i>	Точный центр дома.
Ти-лайн <i>Tee Line</i>	Линия, проходящая по ширине всей площадки через центр дома параллельно хог-лайн и бэк-лайн.
Третий номер <i>Third Player</i>	Игрок, выполняющий пятый и шестой броски команды в каждом энде.
Тэйк-аут, хит <i>Take-out, Hit</i>	Вид броска, при котором один камень выбивает из игры другой камень.
Фриз <i>Freeze</i>	Вид постановочного броска, при котором выпущенный игроком камень останавливается, прижимаясь вплотную к другому камню.
Хаммер <i>Hammer</i>	Термин, используемый для обозначения последнего броска, выполняемого в энде.
Хит-ролл <i>Hit and Roll</i>	Вид броска, при котором один камень выбивает из игры другой камень, откатываясь затем на другую игровую позицию.
Хог-лайн, зачетная линия <i>Hog Line</i>	Линия, проходящая по всей ширине площадки, параллельно каждой ти-лайн и на расстоянии 6,401 метров (21 фут) от нее.
Центральная линия <i>Centre Line</i>	Линия, разделяющая игровую площадку посередине. Она соединяет центры домов и продолжается за центром каждой из ти-лайн.
Четвертый номер <i>Fourth Player</i>	Игрок, выполняющий последние два броска команды в каждом энде.
Щетка <i>Brush, Broom</i>	Инвентарь, используемый игроками для натирания/протираания ледовой поверхности перед движущимся камнем.
Экстендер <i>Delivery Stick</i>	Приспособление для выпуска камня, которое присоединяется к ручке камня и действует как продолжение руки в процессе выполнения броска.
Экстра-энд <i>Extra End</i>	Дополнительный энд, определяющий победителя при ничейном результате основной части игры.
Электронное устройство для определения правила хог-лайн <i>Electronic Hog Line Device</i>	Устройство, позволяющее определить, был ли выпущен камень из руки спортсмена до пересечения им хог-лайн в зоне выполнения броска.

Энд <i>End</i>	Часть игры, в которой каждая из соревнующихся команд выполняет по очереди восемь бросков (пять для смешанных пар) с последующим определением счета.
-------------------	---
