

KOMANDAS SAPULCES DOKUMENTS

2010. GADA LATVIJAS ČEMPIONĀTS KĒRLINGĀ
JAUKTO KOMANDU KONKURENCĒ
RĪGA, 2010.GADA 7.-16.MAIJS

KOMANDU SAPULCE

SACENSĪBU INFORMĀCIJAS DOKUMENTS TIEK IZPLATĪTS ELEKTRONISKI UN PUBLICĒTS
LATVIJAS KĒRLINGA ASOCIĀCIJAS MĀJAS LAPĀ.

1. KOMANDAS

A GRUPA

“JKK”	SKIPS KĀRLIS SMILGA
“FORUS”	SKIPS ARNIS VEIDEMANIS
“REDMARS MIX”	SKIPS ALDIS ABRICKIS
“KKL”	SKIPS RITVARS GULBIS
“JAUNAIS MIX”	SKIPS ARTIS ZENTELIS

B GRUPA

“NIKE”	SKIPS ANSIS REGŽA
“CIANTE”	SKIPS GINTS CAUNE
“ICE AGE”	SKIPS RENĀRS FREIDENSONS
“ICESHARKS”	SKIPS ANDRIS JANBERGS
“JAGUĀRS MIX”	SKIPS BRUNO BĀRZDAINIS
“HANZA NEKUSTAMIE ĪPAŠUMI”	SKIPS SANDRIS BUHOLCS

2. TIESNEŠI UN OFICIĀLĀS PERSONAS

LATVIJAS ČEMPIONĀTU ORGANIZĀCIJAS KOMITEJAS VADĪTĀJS- GINTS CAUNE
LATVIJAS ČEMPIONĀTU ORGANIZĀCIJAS KOMITEJA- KĀRLIS SMILGA, RENĀRS
FREIDENSONS UN ĢIRTS ROMANOVSKIS
GALVENAIS TIESNESIS- VIESTURS CIELAVA

3. LEDUS MEISTARI

IVARS RIBKINSKIS

4. DOPINGA KONTROLE

Jebkuram Latvijas čempionāta dalībniekam Latvijas čempionāta laikā var tikt ņemtas dopinga proves.

5. INFORMĀCIJA KOMANDĀM

Visām komandām rezultāti, informācija vai instrukcijas tiks nosūtītas elektroniskā veidā uz komandu pieteikumā norādīto elektronisko adresi.

6. APAVI

Apaviem, kurus spēles laukumā valkā komandu spēlētāji, treneri, tiesneši vai oficiālās personas jābūt tīriem un tie nedrīkst būt lietoti ārpus ledus halles.

7. SPĒLES FORMAS

Visiem komandas locekļiem spēles un iesildīšanās laikā jāvalkā vienādas spēles formas (vienādas spēles formu augšdaļas). Neatbilstošu spēles formu lietošana var būt iemesls spēlētāja nepielaišanai spēles laukumā. Džinsi netiek uzskatīti par atbilstošu spēles formu.

8. NOTEIKUMI

Latvijas čempionāts noris pēc spēkā esošajiem WCF noteikumiem (2008.gada redakcija) un Latvijas čempionāta kērlingā nolikuma (2009.gada 29.septembra redakcija). Jebkuras atkāpes no šiem noteikumiem tiks paustas šajā dokumentā.

9. IZSPĒLES KĀRTĪBA

Latvijas čempionāts tiek sadalīts sekojošās fāzēs

- 1- Grupu turnīrs
- 2- „tie break” spēles, lai noskaidrotu labākās 4 komandas grupā
- 3- Finālturnīrs, kurā piedalās 4 labākās komandas no katras grupas
- 4- „tie break“ spēles par medaļām (1.-3.vieta)

Grupas turnīrs tiek aizvadīts pēc viena apļa izspēles principa. Grupas turnīrā 2 (divu) grupu gadījumā finālturnīram kvalificējas 4 (četras) labākās komandas. Finālturnīrā, divu grupu turnīra gadījumā, komandas, kas kvalificējušās finālturnīram, līdzīgi ņemot savstarpējo spēļu rezultātus, aizvada vēl 4 (četras) spēles ar otras apakšgrupas komandām, kas kvalificējušās finālturnīram. Komanda, kas izcīnījusi visvairāk uzvaru finālturnīrā, ieskaitot arī grupu turnīra spēles ar komandām, kas kvalificējušās finālturnīram, tiek pasludināta par Latvijas čempionu jauktajām komandām.

Vienādu punktu skaita gadījumā, kad tiek noskaidrotas komandas- medaļu ieguvējas vai finālturnīru dalībnieces, tiek organizētas papildus spēles (komandas nedrīkst tikt izslēgtas no tālākās cīņas par medaļām vai iekļūšanu finālturnīrā bez papildus spēles).

10. KOMANDU SASTĀVS

Jaukto (MIX) komandu konkurencē vice- skipam un skipam jāpārstāv pretējie dzimumi.

Rotācijas kārtībai komandā jaukto (MIX) komandu konkurencē, kādā tiek izspēlēti akmeņi, jābūt tādai, lai viena dzimuma pārstāvji neizspēlētu viens pēc otra (t.i. iespējamās divas izspēles rotācijas kārtības: “vīrietis- sieviete- vīrietis- sieviete” vai “sieviete- vīrietis- sieviete- vīrietis”).

Gadījumā, ja komanda Čempionāta jaukto (MIX) komandu konkurencē spēli uzsāk vai spēles laikā paliek 3 spēlētāju sastāvā, tad rotācijas kārtība tiek izmainīta tādā veidā, lai viena dzimuma pārstāvji neizspēlētu akmeņus viens pēc otra, par izmaiņām spēlētāju rotācijā ziņojot laukuma tiesnesim (t.i. iespējamās divas izspēles rotācijas kārtības: “vīrietis- sieviete- vīrietis” vai “sieviete- vīrietis- sieviete”).

11. SPĒĻU KALENDĀRS

Spēļu kalendārs ir izsūtīts komandām uz norādīto elektronisko adresi un pieejams Latvijas kērlinga asociācijas mājas lapā www.curling.lv

12. AKMENS KRĀSAS

Tumšie akmeņi ir komandai, kura ir pirmā minēta kalendāra spēļu sarakstā

13. IESILDĪŠANĀS

Pirmā iesildās un "Last Stone Draw" / PAM izpilda komanda, kurai pie nosaukuma ir zvaigznītes (*) simbols;

Katrai komandai pirms spēles ir paredzētas 5 minūtes iesildīšanās, pēc kuras 2 minūšu laikā tiek izpildīts "Last Stone Draw" / PAM metiens (akmens attālums līdz centram - cm);

Komandai, kurai ir labāks rādītājs "Last Stone Draw" / PAM, pirmajā endā izvēlas pirmā vai pēdējā akmens tiesības.

1 UN 2 SPĒĻU KĀRTAI (B GRUPAS KOMANDU 7.MAIJA SPĒLES) 15 MINŪTES PIRMS NOZĪMĒTĀ SPĒLES (IESILDĪŠANĀS) SĀKUMA VEIC IZĻOZI PAR TIESĪBĀM IESLIDĪTIES PIRMAJEM VAI OTRAJEM

14. AKMEŅI

Akmeņi, kuri tiks lietoti Latvijas čempionātā pieder Latvijas Kērlinga asociācijai un nav akmeņi, kas ikdienā atrodas Biķernieku ielā 121H.

15. SPĒĻU GARUMS

Spēle sastāv no 8 (astoņiem) endiem.

Spēles laiku sāk skaitīt precīzi pēc Čempionāta apstiprinātajā kalendārā noteiktā spēles sākuma:

Jaukto komandu konkurencē 1 stundu un 35 minūtes pēc spēles sākuma (laiku uzņemot pēc kērlinga halles pulksteņa, kas novietots virs rezultātu tablo) spēles tiesnesis informē skipus, ka tiek spēlēts priekšpēdējais ends.

Pēc informācijas saņemšanas par priekšpēdējā enda izspēli, komandas pabeidz iesākto endu un izspēlē vēl vienu (pēdējo) endu. Ja spēles rezultāts pēc pēdējā enda izspēles ir neizšķirts, tad tiek izspēlēts viens vai vairāki ekstra- endi līdz uzvarētāja noteikšanai. Ekstra endos nav noteikts laika limits.

Minimālais spēles laiks ir 6 endi.

16. PĀRTRAUKUMI

Spēles laikā netiks lietoti laika uzskaites pulksteņi.

Katra komanda var pieprasīt divus 60 (sešdesmit) sekunžu pārtraukumus katrā spēlē.

Pārtraukumu laiku pieskaita pie kopējā spēles laika.

Pārtraukumu var pieprasīt, paziņojot par to tiesnesim ar tradicionālo "T" žestu.

Ja komandas spēles pieteikumā ir pieteikts treneris, tad pieļaujamais „uznākšanas laiks” ir 60 sekundes, kuram izbeidzoties uzsāk pārtraukuma laika uzskaiti. Ja komandai nav pieteikts treneris, tad pārtraukuma laiks tiek uzsākts nekavējoties.

Jebkurā spēlē, ja tiesnesis uzskata, ka komanda nevajadzīgi kavē spēles laiku, tiesnesis informē komandas skipu ar žestu (rokā pacelts hronometrs), ka akmens jāizspēlē 45 sekunžu laikā (akmenim jāšķerso Tee līnija), pretējā gadījumā akmens tiek izņemts no spēles.

Pēc 4.enda ("page" izspēlē pēc 5.enda), kā arī pirms ekstra endu izspēles tiek noteikts 2 minūšu pārtraukums, kura laikā treneris un rezerves spēlētājs drīkst ienākt spēles laukumā.

17. TRENERIS

Komandas trenerim ir jābūt pieteiktam komandas sastāvā un ierakstītam spēles pieteikumā ar norādi treneris. Arī rezerves spēlētājs var pildīt trenera funkcijas, ja tas norādīts pieteikumā. Rezerves spēlētājs, kas norādīts arī kā treneris var tikt izmantots nomainīgai, taču pēc nomainīgas trenera funkcija nevar tikt nodota citam. Uz vienu spēli var būt pieteikts tikai viens treneris.

18. LEDUS BOJĀŠANA

Atbilstoši WCF noteikumu R10 (a) punktam spēlētāji nedrīkst bojāt ledus virsmu t.i. nedz ar inventāru, nedz ar pirkstu/rokas nospiedumiem vai ķermeņa nospiedumiem, kā rezultātā tiek pamanāmi izmainīta ledus virsma.

Procedūra:

- 1) pirmais incidents = pirmais aizrādījums
- 2) otrais incidents = otrais aizrādījums
- 3) trešais incidents = spēlētāja izslēgšana no spēles

19. KOMANDU BEIGU RANGA NOTEIKŠANA

Komandu pamata turnīra gala ranga noteikšanas kritēriji tiek noteikti sekojošā secībā:

- 1- uzvaru skaits
- 2- savstarpējo spēļu uzvaru skaits
- 3- PAM rādītājs (vidējais rādītājs visās pamata turnīra spēlēs, atmetot sliktāko rādītāju)

20. "Last Stone Draw" / PAM metiens

Pamata turnīra spēlēm, pēc pirms spēles iesildīšanās, 2 minūšu laikā, jebkurš komandas spēlētājs izspēlē vienu akmeni uz Tee līniju. Birstēšana un slotas rādīšana ir atļauta. Komanda, kurai ir mazākais PAM rādītājs, izvēlas pirmā vai pēdējā akmens tiesības pirmajā endā. Gadījumā, ja komandas uzrāda vienādu rezultātu, izloze izšķir komandu, kurai ir izvēles tiesības.

Komandas treneris vai rezervists drīkst atrasties aiz gala līnijas PAM metiena laikā.

Gadījumā, ja komanda, kas iegūst izvēles tiesības izvēlas pirmā akmens tiesības, par to jāpaziņo spēles tiesnesim.

21. REZULTĀTI

Kad komandas vienojušās par enda rezultātu tās paziņo to tiesnesim, kurš to izvieto uz rezultātu tablo. Pēc spēles beigām katras komandas spēlētājs paraksta spēles protokolu.

22. MĒRĪŠANA

Ja nepieciešama mērīšana, tad spēlētājiem jāattīra māja no liekajiem akmeņiem, kas traucē mērīšanas procesu. Tikai spēlētājs, kas ir atbildīgais Mājā drīkst novērot mērīšanas procesu, pārējiem spēlētājiem jāatrodas aiz Hog līnijas vai laukuma robežām.

23. PROTESTI

Visus jautājumus, kas attiecas uz noteikumiem Čempionāta laikā, lemj spēles tiesneši.

Ja Čempionāta laikā tiek iesniegts protests pret tiesneša lēmumu, tad Galvenā tiesneša lēmums ir galīgs un nepārstrīdams.

24. Hog Līnijas pārkāpums

Tiesneši, izvēles kārtībā, pārbaudīs Hog līnijas pārkāpuma iespēju.

25. Spēlētāju pozīcija

Akmens izspēles laikā, pretinieku komandas spēlētājiem jāatrodas nekustīgā pozīcijā gar laukuma malas līnijām metru aiz Hog līnijas. Pretinieku komandas skipam vai vice skipam jāatrodas nekustīgā pozīcijā aiz gala līnijas, netraucējot pretinieku skipa/ vice skipa vietas izvēlei.

Spēlētājs, kas gatavojas metienam drīkst ieņemt pozīciju laukuma malā aiz hakiem laukuma galā, kur tiks izdarīts metiens.

Treneri/rezervists/līdzjutēji nekādā veidā (t.sk. vizuāli un verbāli) nedrīkst kontaktēties ar laukuma spēlētājiem, izņemot gadījumus, kad to atļauj noteikumi.

26. Iesildīšanās procesa kontrole

Tiesneši kontrolē iesildīšanās procesu. Sekojošas skaidras norādes tiks dotas iesildīšanās procesa laikā. Lūgums ievērot dotās norādes.

- Viena minūte līdz iesildīšanās sākumam. Drīkst kāpt uz laukuma, bet iesildīšanās slīdējumi netiek atļauti.
- Pirmā iesildīšanās var sākties
- Pēc (četrām) minūtēm- minūte līdz iesildīšanās beigām
- Pēc (piecām) minūtēm- iesildīšanās beigas, lūdzu izspēlēt pēdējā akmens tiesības metienu
- Pēc trīsdesmit sekundēm, kad pēc PAM metiena laukums notīrīts no akmeņiem- otrā iesildīšanās sāksies tuvākā laikā. Drīkst kāpt uz laukuma, bet iesildīšanās slīdējumi netiek atļauti.
- Otrā iesildīšanās var sākties
- Pēc (četrām) minūtēm- minūte līdz iesildīšanās beigām
- Pēc (piecām) minūtēm- iesildīšanās beigas, lūdzu izspēlēt pēdējā akmens tiesības metienu

Nepieciešamības gadījumā, tiek sakārtoti akmeņi un ledus meistars nopeblo izslīdēšanas ceļu.

- Spēles sāksies pēc minūtes, iesildīšanās slīdējumi var tik veikti
- Spēle ir sākusies, labu spēli

27. Pēc spēles procedūra

Lai netraucētu spēlētājiem, kuriem turpinās spēle, pēc savas spēles beigām, komandas rezerves spēlētājiem un trenerim nav tiesības ienākt spēles laukumā, bet tiem jāgaida līdz komandas spēlētāji iznāk no spēles arēnas.

28. Somas un apģērbs

Lūgums novietot visas personīgās lietas vietā, kur to norādīs sacensību organizatori, neaizsedzot rezultātu tablo.

29. Mobilie telefoni

Mobilajiem telefoniem spēļu laikā jābūt izslēgtiem

30. Smēķēšana

Sacensību arēnā smēķēšana ir aizliegta

31. Media

Kērlingam ir nepieciešams mediju atbalsts. Spēlētājiem un treneriem tiek lūgts sniegt vispārēju atbalstu mediju pārstāvjiem. Ja mediju pārstāvji rada problēmas spēles laikā, lūgums lūgt palīdzību Galvenajam tiesnesim.

32. Lēmumu pieņemšana

Tiek pieņemts, ka visi spēlētāji un treneri ievēros godīgu un sporta ētikas normām atbilstošu uzvedību un tiesnešiem nebūs jāiesaistās spēlē ļoti lielā mērā. Ja tiesnesim tiks lūgta palīdzība strīdu izšķiršanā, tas tiks darīts tikai un vienīgi atbilstoši spēkā esošajiem noteikumiem.

Labu spēli, labu kērlingu!