



POHÁR ČSC ŽÁKŮ 2018

1 SYSTÉM SOUTĚŽE

- Turnaje se účastní 6 žákovských týmů. V turnaji se hrají v jedné skupině tři kola turnajovým systémem (každé kolo spolu hraje 1. s 2., 3. s 4., 5. s 6. – viz rozpis). V utkání ve skupině spolu nesmí hrát týmy, které již spolu jednou hrály. Utkání se hrají na vítězství, prohru nebo remízu. Za každou výhru si připisuje tým do tabulky 2 body, za prohru 0 bodů, za remízu 1 bod.
- Celkové pořadí ve skupině je určeno dle těchto kritérií (v tomto pořadí):
 1. počet bodů
 2. vzájemná utkání
 3. DSC (nejhorší pokus se škrta)
 4. los
- Po stanovení celkového pořadí spolu týmy na prvním a druhém místě postupují do finále o celkového vítěze turnaje, týmy na třetím a čtvrtém spolu hrají o 3. místo. Týmy na pátém a šestém místě v turnaji končí.
- Průběh turnaje se řídí překladem platných pravidel curlingu WCF uvedených na webu Českého svazu curlingu (**dále jen pravidla curlingu**). Tam, kde tento řád není ve shodě s pravidly curlingu, platí ustanovení tohoto řádu.
- V případě odhlášení týmu před započítáním turnaje si JK prostřednictvím svého zástupce vyhrazuje právo pozměnit systém turnaje.

2 REGISTRACE SOUPISKY

- Tým je povinen nejdříve 60 minut před stanoveným zahájením prvního utkání a nejpozději do zahájení prvního tréninku před prvním utkáním hracích víkendů dle herního plánu písemně nahlásit svou soupisku na toto utkání hlavnímu rozhodčímu; současně tým předloží registrační průkazy hráčů, popř. jiný doklad (viz níže).
- Tým má možnost před svým prvním utkáním písemně nahlásit soupisky na celý turnaj dopředu, s tím, že případnou změnu soupisky do dalších utkání musí písemně nahlásit nejpozději před zahájením prvního tréninku těchto utkání dle herního plánu hlavnímu rozhodčímu (zároveň předloží registrační průkaz případného nového hráče).
- V případě, že hráč nepředloží průkaz totožnosti (registrační průkaz, občanský průkaz ČR, pas ČR nebo řidičský průkaz ČR), rozhodčí připustí hráče ke hře na základě čestného prohlášení dospělého zástupce týmu.

3 UTKÁNÍ

3.1 *Výhoda posledního kamene, barva kamenů, pořadí tréninků*

Barva kamenů a pořadí tréninku je dáno rozpisem. Tým uvedený v rozpisu nahoře má červené kameny a 1. trénink. Právo volby výhody posledního kamene v 1. endu získává tým s lepším součtem obou LSD, která jsou odhozena po skončení předzápasového tréninku. V případě rovnosti LSD rozhoduje o právu volby los. Ve finále a utkání o 3. místo má právo volby tréninku, a tím korespondující barvu kamenů, tým s nižším DSC.

3.2 *Trénink před utkáním*

Před každým utkáním má každý tým právo na pětiminutové rozehrávání s kameny. První tým začíná 20 minut před začátkem utkání, druhý o 7 minut později, postupuje se podle pokynů hlavního rozhodčího. Po skončení tréninku následují dvě LSD o právu volby výhody posledního kamene v 1. endu. První LSD je odhozeno po směru hodinových ručiček, druhé pak proti směru. Je doporučeno, aby se všichni hráči v týmu pravidelně v odhozech střídali.

3.3 Počet endů, časový limit

Utkání se hraje na 6 endů a jsou omezena časovým limitem 70 minut. Po jeho uplynutí se dohrává rozehraný end. Další end začíná, jakmile se poslední kámen (a všechny ostatní kameny) předchozího endu zastavil před vypršením časového limitu.

3.4 Extraend

V případě, že ve finále nebo v utkání o 3. místo je po posledním odehraném endu utkání nerozhodný stav, hraje se jeden extraend. V případě, že extraend skončí nerozhodně, vyhrává ten tým, který neměl výhodu.

3.5 Time-out

Každý tým má během utkání nárok na jeden jednominutový Time-out s účastí kouče (vedoucího týmu, náhradníka, ale vždy jen jednoho). Time-out může tým čerpat pouze před odhozem vlastního kamene. O úmyslu čerpat Time-out je tým povinen informovat hlavního rozhodčího. Za každý vyčerpaný Time-out se prodlužuje časový limit na utkání o 2 minuty (zajišťuje hlavní rozhodčí). V případném extraendu má každý tým nárok na jeden time-out.

3.6 Přestávky

Přestávka v utkání následuje po třetím endu a její délka je 5 minut, délka přestávky je započítána v časovém limitu na hru. Hráči mohou během přestávek komunikovat pouze s koučem, vedoucím týmu nebo náhradníkem, kteří jsou zapsáni na soupisce týmu.

3.7 Zápis o utkání

Oba skipové jsou povinni ihned po skončení utkání podepsat zápis výsledku soutěžního utkání. Podepsaný zápis výsledku soutěžního utkání je platný a dodatečně neměnný.

4 VZDÁNÍ UTKÁNÍ, ČEKACÍ DOBA, DISKVALIFIKACE TÝMU

4.1 Pokud tým nezahájí hru v určeném čase, postupuje se podle pravidel curlingu

4.2 V případě kontumace se týmu, který kontumoval, započítává -1 bod. Druhý tým získává 1 bod.