



GENÇLİK VE SPOR BAKANLIĞI
SPOR HİZMETLERİ GENEL MÜDÜRLÜĞÜ
SPORCU YETİŞTİRME DAİRE BAŞKANLIĞI



2025 - 2026 EĞİTİM ÖĞRETİM YILINDA SPORCU EĞİTİM MERKEZLERİNE CURLING
BRANŞINDA ALINACAK SPORCULARA YÖNELİK SEÇİM KRİTERLERİ İLE MEVCUT
SPORCULARIN PERFORMANS DEĞERLENDİRME KRİTERLERİ TALİMATI

A) Alınacak Sporculara Yönelik Seçim Kriterleri

1) Sporcu Eğitim Merkezleri ile Türkiye Olimpik Hazırlık Merkezleri Yönetmeliği 29 Kasım 2022 tarihli ve 32028 sayılı Resmî Gazete’de yayımlanarak yürürlüğe girmiştir. Bu kapsamda 2025-2026 eğitim öğretim yılı için Sporcu Eğitim Merkezlerine (SEM) ilgili spor federasyonlarının teklifleri dikkate alınarak, SEM Değerlendirme Komisyonu tarafından belirlenen seçim kriterleri uyarınca Genel Müdürlük tarafından sporcu alımı yapılabilir.

2) SEM’e gündüzlü eğitim için 14-17 yaş (2011, 2010, 2009 ve 2008 doğumlu sporcular) aralığındaki ortaokul ve lise öğrenimine devam eden sporcular başvuru yapacak olup yerleştirme iş ve işlemleri SEM Değerlendirme Komisyonu tarafından yapılacaktır.

3) Sporcular 2025-2026 sezonu içerisinde Türkiye Curling Federasyonu Başkanlığınca düzenlenecek olan SEM Seçme Testlerinde elde ettikleri resmî sonuçla birlikte ilgili il müdürlüğüne başvurularını yapabilecektir. Bu kapsamda başvuru yapacak sporcular 2024 – 2025 Sezonu liglerinde mücadele etmiş olması ve belirtilen seçme testinden asgari 50 baraj puanını geçmeleri gerekmektedir.

4) Gerçekleşecek SEM Seçme Testi aşağıdaki gibidir:

a) Sporcunun Buz Üstünde Teknik Becerileri (Toplam puan 15)

(1) Hız kontrol testi: Sporcudan belirlenen iki çizgi arasında belirlenen hız aralığında taşı atması istenir. Sporculara başlamadan önce bir deneme atışı yaptırılır. Atış yapılacak hızlar 9 saniye, 10.5 saniye, 14 saniyedir. Her hız aralığı için beşer atış hakkı verilir. Sporcu her atış hakkı için belirlenen marj aralığında 1, 0.75, 0.50, 0.25, 0 puan üretebilir. 3 farklı hız grubunda toplamda 15 atış yapılarak toplamda 15 puan üretebilir. Bu testten alınacak puan sporcunun genel puanına %15 oranında katkı sağlar.

Puan Marjları:

(1) 9 Saniye hız grubu

8.80 – 9.20 = 1 puan

8.60 – 9.40 = 0.75 puan

8.40 – 9.60 = 0.50 puan

8.20 – 9.80 = 0.25 puan

Belirlenen marj dışında kalan bütün atışlar 0 (sıfır) puan olarak değerlendirilir.

(2) 10.5 Saniye hız grubu

10.30 – 10.70 = 1 puan

10.10 – 10.90 = 0.75 puan

9.90 – 11.10 = 0.50 puan

9.70 – 11.30 = 0.25 puan

Belirlenen marj dışında kalan bütün atışlar 0 (sıfır) puan olarak değerlendirilir.

(3) 14 Saniye hız grubu

13.80 – 14.20 = 1 puan

13.60 – 14.40 = 0.75 puan

13.40 – 14.60 = 0.50 puan

13.20 – 14.80 = 0.25 puan

Belirlenen marj dışında kalan bütün atışlar 0 (sıfır) puan olarak değerlendirilir.



GENÇLİK VE SPOR BAKANLIĞI
SPOR HİZMETLERİ GENEL MÜDÜRLÜĞÜ
SPORCU YETİŞTİRME DAİRE BAŞKANLIĞI



b) Sporcunun Taş Atış Becerisi (Toplam puan 85)

Sporcunun aşağıdaki atış tekniklerine göre atış yeterliliği ölçülür. Dolly-draw tekniğinden 12, Take-out hit and stay tekniğinden 12 ve Peel tekniğinden ise 4 atış olacak şekilde toplam 28 atış, Merkez guard atışından 2 ve Corner guard tekniğinden 4 atış olacak şekilde toplam 6 atış yaptırılarak sporcunun toplam puanı hesaplanır. Bu testten alınacak olan toplam puan sporcunun genel puanına %85 oranında katkı sağlar.

(1) **Dolly-Draw**: Her sporcu 6 in turn - 6 out turn olmak üzere 12 atış yapar. Taşının konumlandığı noktaya göre her atış için en fazla 2,50 puan ve toplamda 12 taş için 30 puan üretilebilir.

(2) **Take-out (Hit and Stay)**: Her sporcu 6 in turn- 6 out turn olmak üzere 12 atış yapar. Her atış için taşının konumlandığı pozisyona göre en fazla 2,50 puan ve toplamda 12 taş için 30 puan üretilebilir.

(3) **Peel**: Her sporcu 2 in turn-2 out turn atış olmak üzere 4 atış yapar. Her atış için en fazla 2,50 puan ve toplamda 4 taş için 10 puan üretilebilir.

(4) **Center (merkez) Guard**: Her sporcu 1 in turn- 1 out turn olmak üzere 2 atış yapar. Her atış için en fazla 2,50 puan ve toplamda 2 taş için 5 puan üretilebilir.

(5) **Corner (köşe) Guard**: Her sporcu merkezin sağına 2 ve merkezin soluna 2 olmak üzere 4 atış yapar. Her atış için en fazla 2,50 puan ve toplamda 4 taş için 10 puan üretilebilir.

5) Yukarıda yer alan seçim kriterlerini taşıyan sporcuların 2025 yılı içerisinde SEM Değerlendirme Komisyonu tarafından belirlenecek tarihler arasında e-Devlet Kapısı üzerinden başvuru yapmaları esastır. Merkeze kayıt yaptırmaya hak kazanan sporcuların kesin kayıtları sonuçların açıklamasına müteakip 10 iş günü içerisinde yapılacaktır.

6) SEM'e başvuran sporcular, SEM'in bulunduğu il sınırları içerisinde öğrenim görmeleri veya ikâmet etmeleri şartıyla başvuru yapabileceklerdir.

7) Merkeze kayıt yaptırmaya hak kazanan sporcuların aşağıdaki belgelerle birlikte merkezin bağlı bulunduğu Gençlik ve Spor İl Müdürlüğüne başvurmaları gerekmektedir.

- a) Nüfus cüzdanı fotokopisi,
- b) e-Devlet Kapısından alınan güncel tarihli öğrenci belgesi,
- c) Sağlık raporu,
- ç) Noter tasdikli veli veya vasi izin belgesi (Muvafakatname),
- d) 4 adet fotoğraf,
- e) Taahhütname,
- f) e-Devlet Kapısından alınan ikametgâh belgesi.

8) Seçim kriterlerinde yer almayan veya tereddüt duyulan hallerde ilgili mevzuatı ile SEM Değerlendirme Komisyonu kararları doğrultusunda hareket edilecektir.

B) Mevcut Sporculara Yönelik Performans Değerlendirme Kriterleri

1) SEM'de kayıtlı olan ve bir sonraki dönem belirlenen kontenjan dahilinde SEM'de eğitim görmeye devam etmek isteyen sporcuların en az 2. ligde mücadele etmeleri ve SEM Seçme Testine katılarak asgari 50 baraj puanını geçmeleri gerekmekte olup, aksi halde merkezden ilişkileri kesilecektir.

2) SEM Seçme Testlerine sağlık durumundan dolayı katılım gösteremeyenlerin heyet raporunu, rapor tarihi itibarıyla 5 iş günü içerisinde ilgili il müdürlüğüne teslim etmeleri gerekmektedir. Durumlarını belirlenen süre içerisinde belgelendirmeyen sporcuların mazeretleri kabul edilmeyecektir.

3) Mevcut sporculara yönelik performans değerlendirme kriterlerine göre ilişik kesme işlemlerinin belirtilen esaslar göz önünde bulundurularak söz konusu kriterlerin Genel Müdürlüğün ve Federasyon Başkanlığının resmî internet sayfasında yayımlandığı tarih itibarıyla 5 iş günü içerisinde Genel Müdürlüğe bildirilmesi gerekmektedir.

4) Performans değerlendirme kriterlerinde yer almayan veya tereddüt duyulan hallerde ilgili mevzuatı ile SEM Değerlendirme Komisyonu kararları doğrultusunda hareket edilecektir.



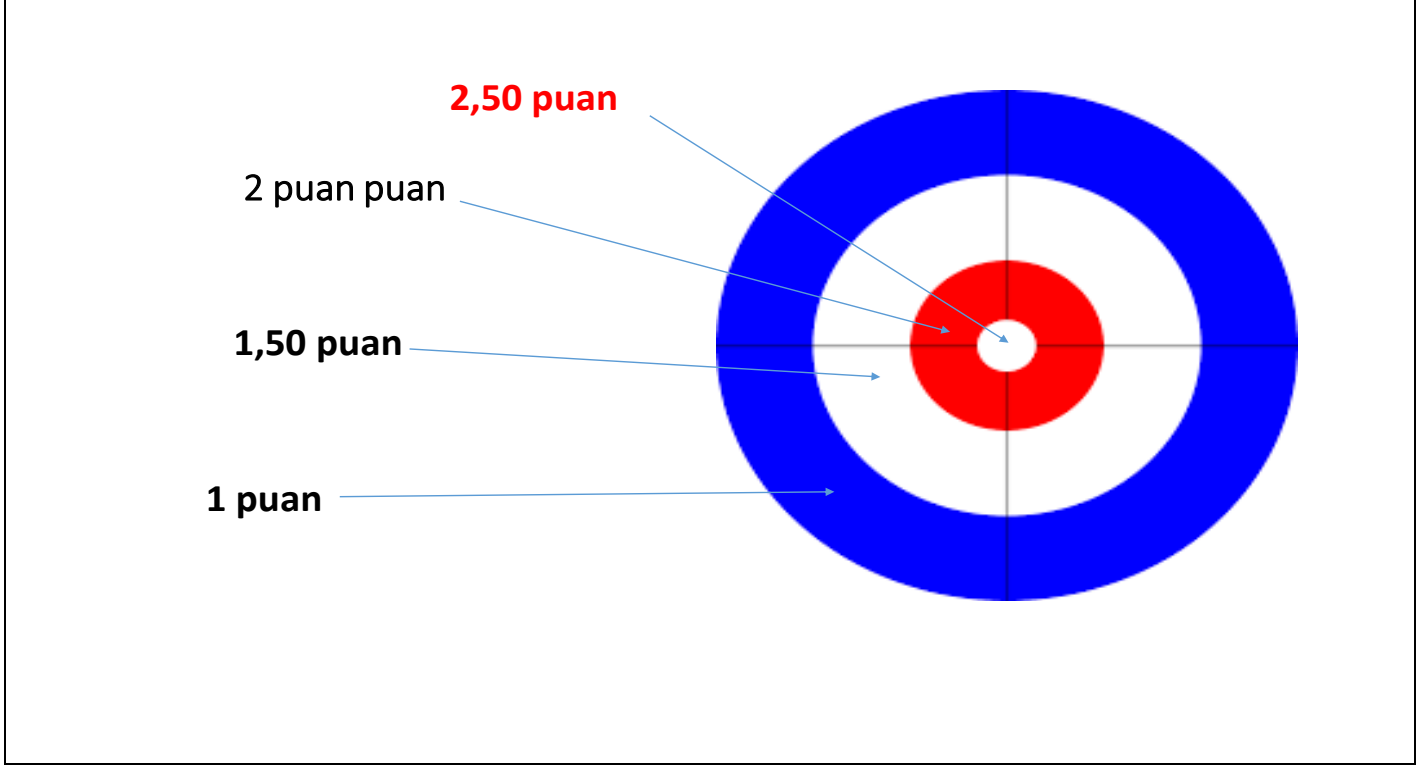
GENÇLİK VE SPOR BAKANLIĞI
SPOR HİZMETLERİ GENEL MÜDÜRLÜĞÜ
SPORCU YETİŞTİRME DAİRE BAŞKANLIĞI



C) SEM Seçme Testi Uygulama Kılavuzu

(1)Dolly-Draw: Her sporcu 6 in turn - 6 out turn olmak üzere toplam 12 atış yapar. Sporcu atılan taşın konumlandığı noktaya göre her atış için en fazla 2,50 puan üretebilir. Toplamda 12 atış için en fazla 30 puan üretilir. Dolly-draw testi için puanlama Tablo 1’de belirtilmiştir.

Tablo-1 Dolly-Draw Tekniği Puanlama



Dolly Draw testinde sporcunun puan alabilmesi için taşı hedef bölgedeki ev (çember) alanına atması gerekir.

- (a) Sporcu taşı birinci çembere (en küçük beyaz çember) atarsa 2,50 puan alır
- (b) Sporcu taşı ikinci çembere (kırmızı çember – four foot) atarsa 2 puan alır
- (c) Sporcu taşı üçüncü çembere (beyaz çember – eight foot) atarsa 1,50 puan alır
- (ç) Sporcu taşı dördüncü çembere (mavi çember – twelve foot) atarsa 1 puan alır
- (d) Sporcunun taşı eve (çembere) temas etmediği takdirde 0 puan alır

(2)Take-out (Hit and Stay) : Her sporcu 6 in turn - 6 out turn olmak üzere toplam 12 atış yapar. Sporcu atılan taşın konumlandığı noktaya göre her atış için en fazla 2,50 puan üretebilir. Toplamda 12 atış için en fazla 30 puan üretilir. Hit and stay testinde hedef taş evin iki farklı konumunda yer alacaktır. Sporcular 6 atışı (3 in turn, 3 out turn) evin merkezine yerleştirilen hedef taş atacaklardır, diğer 6 atışı (3 in turn, 3 out turn) ise evin dış kenarına eight foot alanına yerleştirilen hedef taş atacaklardır.



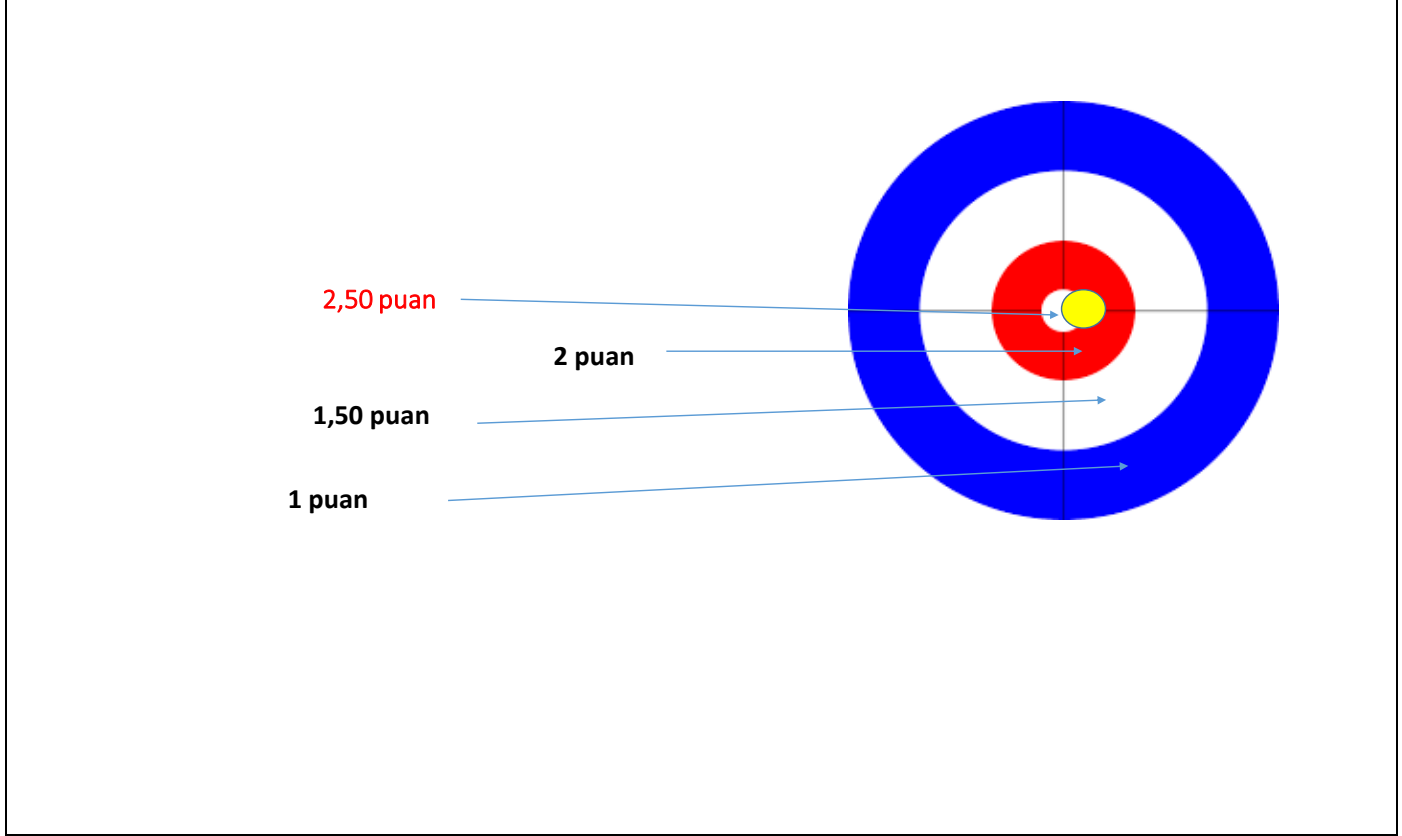
GENÇLİK VE SPOR BAKANLIĞI
SPOR HİZMETLERİ GENEL MÜDÜRLÜĞÜ
SPORCU YETİŞTİRME DAİRE BAŞKANLIĞI



(2.1) Take-out (Hit and Stay) Merkez Atış Testi

Take- out (Hit and Stay) testi ilk 6 atış için puanlama Tablo 2’de belirtilmiştir.

Tablo-2 Take- out (Hit and Stay) Tekniği Puanlama



Hit and Stay testi bir take-out çalışmasıdır. Hedef alana yerleştirilen taşın puan olabilmesi için vurulan taşın ev alanından kesinlikle çıkması gerekir. Yukarıdaki şemada evin ortasına yerleştirilen sarı taşı vurup çıkardığınız takdirde ok ile gösterilen hangi çemberde kalırsanız buna göre puanlama yapılacaktır.

Evin Merkezine Yerleştirilen Taş İçin Puanlama Detayları;

- (a) Sporcu evin merkezine yerleştirilen hedef taşa vurup birinci çemberde (en küçük beyaz çember) kalırsa 2,50 puan alır.
- (b) Hedef taşa vurup ikinci çemberde (four foot- kırmızı çember) kalırsa 2 puan alır
- (c) Hedef taşa vurup üçüncü çemberde (eight foot – beyaz büyük çember) kalırsa 1,50 puan alır.
- (ç) Hedef taşa vurup dördüncü çemberde (twelve foot – mavi çember) kalırsa 1 puan alır
- (d) Hedef taşa vurup her iki taşa oyun dışına çıkarsa 0,50 puan alır
- (e) Sporcu evin ortasına yerleştirilen hedef taşa vurup ev alanı dışına atamazsa veya taşı ıskalarsa 0 puan alır

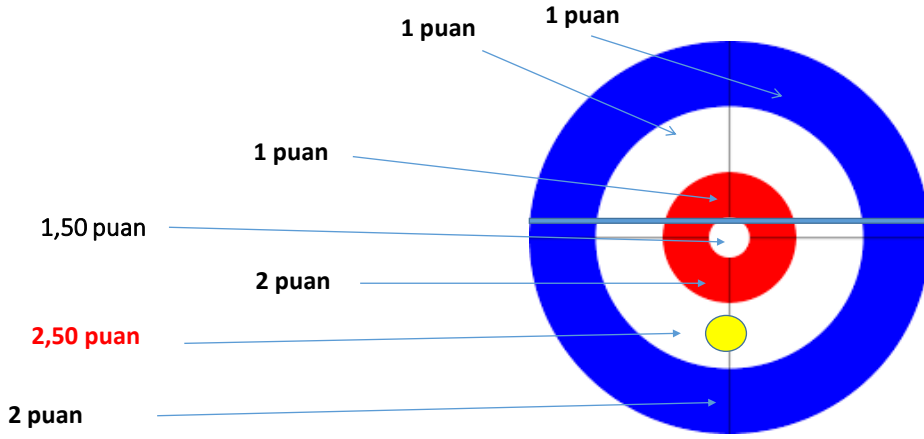


GENÇLİK VE SPOR BAKANLIĞI
SPOR HİZMETLERİ GENEL MÜDÜRLÜĞÜ
SPORCU YETİŞTİRME DAİRE BAŞKANLIĞI



Take out (Hit and Stay) Köşe Atış Testi; Sporcular evin her iki köşesine konumlandırılan taşlara 3'er atış olmak üzere toplamda 6 atış yapacaklardır. İlk 3 atış evin sağ köşesindeki eight foot alanına yerleştirilen taşa, diğer 3 atış evin sol köşesindeki eight foot alanına yerleştirilen taşa yapılacaktır. Evin sağ tarafına yerleştirilen hedef taşa 1 in turn, 1 out turn ve 1 atışta sporcunun istediği yönden yapılacaktır. Evin sol köşesine yerleştirilen hedef taşa 1 in turn, 1 out turn ve 1 atışta sporcunun istediği yönden yapılacaktır. Evin sağ köşesindeki hedef taşa atış testi için puanlama Tablo 3'de belirtilmiştir.

Tablo-3 Evin Sağ Köşesindeki Hedef Taş İçin Puanlama



Evin Sağ Köşesindeki Hedef Taş İçin Puanlama;

- (a) Hedef taş eight foot alanındaki Tee Line çizgisi üzerinde durur.
- (b) Sporcu bu taşa vurup eight foot çizgisinde kalırsa 2,50 puan alır.
- (c) Sporcu bu taşa vurup four foot alanına veya twelve foot alanında kalırsa 2 puan alır.
- (ç) Sporcu bu taşa vurup birinci çemberde kalırsa (evin en küçük beyaz çemberi) 1,50 puan alır.
- (d) Sporcu bu taşa vurup ok ile ayrılan evin diğer tarafında kalırsa 1 puan alır.
- (e) Sporcu bu taşa vurup hedef taş ve atılan taşların her ikisi de evin dışına çıkarsa 0,50 puan alır.
- (f) Take out atışlarında puan alınabilmesi için eve yerleştirilen hedef taşın ev alanından kesinlikle çıkması gerekir. Ev alanına yerleştirilen hedef taş evden çıkmaz veya ıskala olursa sporcu bu testten puan alamaz.



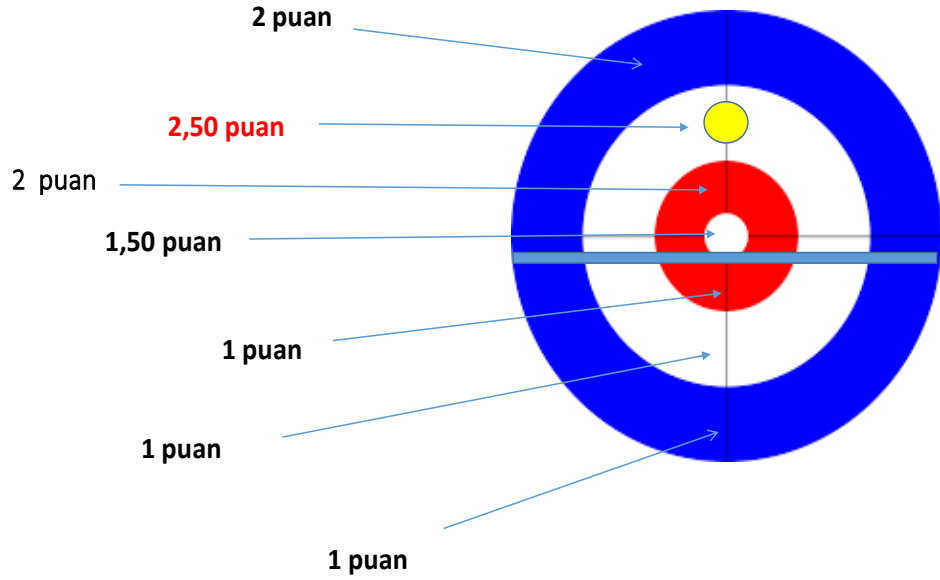
GENÇLİK VE SPOR BAKANLIĞI
SPOR HİZMETLERİ GENEL MÜDÜRLÜĞÜ
SPORCU YETİŞTİRME DAİRE BAŞKANLIĞI



Evin Sol Köşesindeki Hedef Taş İçin Puanlama;

- (a) Hedef taş eight foot alanındaki Tee Line çizgisi üzerinde durur
- (b) Sporcu bu taşa vurup eight foot çizgisinde kalırsa 2,50 puan alır.
- (c) Sporcu bu taşa vurup four foot alanına veya twelve foot alanında kalırsa 2 puan alır
- (ç) Sporcu bu taşa vurup birinci çemberde kalırsa (evin en küçük beyaz çemberi) 1,50 puan alır
- (d) Sporcu bu taşa vurup ok ile ayrılan evin diğer tarafında kalırsa 1 puan alır
- (e) Sporcu bu taşa vurup hedef taş ve atılan taşların her ikisi de evin dışına çıkarsa 0,50 puan alır.
- (f) Take out atışlarında puan alınabilmesi için eve yerleştirilen hedef taşın ev alanından kesinlikle çıkması gerekir. Ev alanına yerleştirilen hedef taş evden çıkmaz veya ıska olursa sporcu bu testten puan alamaz

Tablo-4 Evin Sağ Köşesindeki Hedef Taş İçin Puanlama





GENÇLİK VE SPOR BAKANLIĞI
SPOR HİZMETLERİ GENEL MÜDÜRLÜĞÜ
SPORCU YETİŞTİRME DAİRE BAŞKANLIĞI



(3)Peel: Her sporcu 2 in turn-2 out turn atış olmak üzere 4 atış yapar. Her atış için en fazla 2,50 puan ve 4 atışta toplam 10 puan üretebilir.

Tablo-5 Peel Tekniği Puanlama

		2,50 puan
		1,50 puan
		1 puan
		0,50 puan

Peel Testi İçin Puanlama;

- (a) Peel testi için merkez guarda hedef bir taş yerleştirilir. Sporcunun bu testte puan alabilmesi için hedef alandaki taşın kesinlikle oyun dışına çıkması gerekir.
- (b) Hedef alanda bulunan ve atış yapılan taş oyun alanı dışına çıkarsa 2,50 puan alır.
- (c) Hedef alanda bulunan taş oyun dışına, atış yapılan taş köşe alanda kalırsa 1,50 puan alır.
- (ç) Hedef alanda bulunan taş oyun dışına, atış yapılan taş four foot çizgi hattında kalırsa 1 puan alır.
- (d) Hedef alanda bulunan taş oyun dışına, atış yapılan taş merkez çizgi hattında kalırsa 0,50 puan alır.
- (e) Hedef alanda bulunan taş oyun dışına çıkmaz veya ıska olursa 0 puan alır.



GENÇLİK VE SPOR BAKANLIĞI
SPOR HİZMETLERİ GENEL MÜDÜRLÜĞÜ
SPORCU YETİŞTİRME DAİRE BAŞKANLIĞI



(4)Center (merkez) Guard: Her sporcu 1 in turn- 1 out turn olmak üzere 2 atış yapar. Her atış için en fazla 2,50 puan ve 2 atışta toplam 5 puan üretebilir. Center (merkez) Guard için puanlama Tablo 6'da belirtilmiştir. Tablo içerisinde bulunan kareli alanlar en yüksek puandan en düşük puana doğru sıralanmıştır.

Tablo-6 Center (merkez) Guard Tekniği Puanlama

CENTER (MERKEZ) GUARD				
3	0	1 2 1	0	
2	0	2 2,50 2	0	
1	0	1 2 1	0	

Center (merkez) Guard İçin Puanlama;

- (a) Sporcu 2. Bölge merkez guarda atarsa 2,50 puan alır.
- (b) 1. Bölge ve 3. Bölge merkez guarda atarsa 2 puan alır.
- (c) Taş 2. Bölge merkez guarddan teması kesilip four foot hattı içinde kalırsa 2 puan alır.
- (ç) Taş 1. Ve 3. Bölge merkez guarddan teması kesilip four foot hattı içinde kalırsa 1 puan alır.
- (d) Taş four foot hattı dışında (ok ile gösterilen alan dışı) kalırsa 0 puan alır.



GENÇLİK VE SPOR BAKANLIĞI
SPOR HİZMETLERİ GENEL MÜDÜRLÜĞÜ
SPORCU YETİŞTİRME DAİRE BAŞKANLIĞI



(5)Corner (köşe) Guard: Her sporcu merkezin sağına 2 ve merkezin soluna 2 olmak üzere toplam 4 atış yapar. Her atış için en fazla 2,50 puan ve 4 atışta toplam 10 puan üretebilir. Corner (köşe) Guard için puanlama Tablo 7’de belirtilmiştir. Tablo içerisinde bulunan kareli alanlar en yüksek puandan en düşük puana doğru sıralanmıştır.

Tablo-7 Corner (köşe) Guard Tekniği Puanlama

3	1	2	1	0	1	2	1
2	1,50	2,50	1,50	0	1,50	2,50	1,50
1	1	2	1	0	1	2	1

Corner (köşe) Guard İçin Puanlama;

- (a) Sporcu 2. bölge korner guarda atarsa 2,50 puan alır.
- (b) 1. bölge ve 3. bölge korner guarda atarsa 2 puan alır.
- (c) Taş 2. bölge korner guarddan teması kesilip four foot hattı içinde kalırsa 1,50 puan alır.
- (ç) Taş 2. bölge korner hattı dışında (ok ile gösterilen alan dışı) kalırsa 1,50 puan alır.
- (d) Taş 1. Ve 3. bölge korner guarddan teması kesilip four foot hattı içinde kalırsa 1 puan alır.
- (e) Taş merkez çizgiye, eve temas ederse veya oyun dışına çıkarsa 0 puan alır.