

2025 - 2026 SEZONUNDA TEKERLEKLİ SANDALYE CURLING MİLLİ TAKIM SEÇME TALİMATI

Seçme Tarihleri :01-07 ARALIK 2025

Seçme Yeri : ERZURUM – CURLING SALONU

Son Başvuru Tarihi : 28 KASIM 2025

Başvuru Şartları :

- Seçmeye katılacak olan sporcuların curling branşında lisanlı sporcu olmaları gerekmektedir.
- Herhangi bir Dünya Curling Federasyonu Tekerlekli Sandalye Curling etkinliğinde yarışmaya hak kazanabilmek için bir sporcunun, DÜNYA CURLING FEDERASYONU Sınıflandırma Kuralları Minimum Engel Kriterlerine ilişkin belirtilen gereklilikleri karşılaması gerekir.

Not: Bu kriterler Türkçe ve İngilizce olarak yönerge ile birlikte yayınlanmıştır

Birinci Seçme Kampı

Sporcuların performansları değerlendirilir ve puanlanır.

Genel sıralamaya göre: En iyi 8 erkek sporcu, en az 2 kadın sporcu ikinci seçme kampına davet edilir.

Eğer sıralamada 3 veya daha fazla kadın sporcu üst sıralarda yer alıyorsa, bu sporcular da ikinci kampa davet edilir.

İkinci Seçme Kampı

Davet edilen sporcular yeniden değerlendirilir.

Her iki kampın puanları birleştirilerek genel sıralama oluşturulur.

Milli Takım Havuzu Oluşumu

Genel sıralamaya göre 8 sporcu milli takım havuzuna seçilir.

Milli Takım Havuzuna seçilen 8 kişilik kadroda, En az 1 kadın sporcu yer alacaktır.

Eğer kadın sporcular puan sıralamasında üst sıralarda yer alıyorsa, birden fazla kadın sporcu da havuza dahil edilecektir.

Gerçekleşecek Seçme Testi aşağıdaki gibidir:

- 1) Sporcunun Buz Üstünde Teknik Becerileri (Toplam puan 18)
- 2) Hız kontrol testi: Sporcudan belirlenen iki çizgi arasında belirlenen hız aralığında taşı atması istenir.

A) Sporculara başlamadan önce bir deneme atışı yaptırılır. Atış yapılacak hızlar 9 saniye, 10.5 saniye, 14 saniyedir. Her hız aralığı için altışar atış hakkı verilir.

Sporcu her atış hakkı için belirlenen marj aralığında 1puan, 0.75puan, 0.50puan, 0.25puan, 0 puan üretebilir. 3 farklı hız grubunda toplamda 18 atış yapılarak toplamda 18 puan üretebilir. Bu testten alınacak puan sporcunun genel puanına 18 oranında katkı sağlar.

Puan Marjları:

9 Saniye hız grubu

$$8.80 - 9.20 = 1 \text{ puan}$$

$$8.60 - 9.40 = 0.75 \text{ puan}$$

$$8.40 - 9.60 = 0.50 \text{ puan}$$

$$8.20 - 9.80 = 0.25 \text{ puan}$$

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

10.5 Saniye hız grubu

$$10.30 - 10.70 = 1 \text{ puan}$$

$$10.10 - 10.90 = 0.75 \text{ puan}$$

$$9.90 - 11.10 = 0.50 \text{ puan}$$

$$9.70 - 11.30 = 0.25 \text{ puan}$$

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

14 saniye hız grubu

$$13.80 - 14.20 = 1 \text{ puan}$$

$$13.60 - 14.40 = 0.75 \text{ puan}$$

$$13.40 - 14.60 = 0.50 \text{ puan}$$

$$13.20 - 14.80 = 0.25 \text{ puan}$$

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

B) Sporcunun Taş Atış Becerisi (Toplam puan130)

Sporcunun aşağıdaki atış tekniklerine göre atış yeterliliği ölçülür.

Dolly-draw tekniğinden 12, Take-out (hit and stay) tekniğinden 12 take-out (hit and stay) köşe testinden 12 Peel tekniğinden ise 8 atış olacak şekilde toplam 44 atış, Merkez guard atışından 4 ve Corner guard tekniğinden 4 atış olacak şekilde toplam 52 atış yaptırılarak sporcunun toplam puanı hesaplanır. Bu testten alınacak olan toplam puan sporcunun genel sıralamasına etki eder.

(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 üretebilir.

(3) Take-out (Hit and Stay) köşe testi 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 üretebilir.

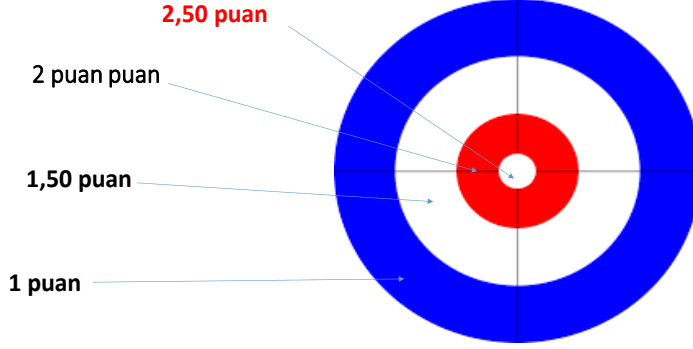
(4) Peel: Her sporcu 4 in turn-4 out turn atış olmak üzere 4 atış yapar. Her atış için en fazla 2,50 puan ve toplamda 4 taş için 20 puan üretebilir.

(5) Center (merkez) Guard: Her sporcu 2 in turn- 2 out turn olmak üzere 4 atış yapar. Her atış için en fazla 2,50 puan ve toplamda 4 taş için 10 puan üretebilir.

(6) 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 üretebilir.

Yukarıdaki belirlenen kriterlere göre sporcuların analizleri yapılır. Analizler sonucunda puanlama en yüksek puandan başlanarak yukarıdan aşağıya doğru kadın ve erkek sporcu ayrı ayrı olmak üzere sıralanır. Belirlenen kontenjan kadar puanlama sırasına göre Tekerlekli sandalye curling milli takımı oluşturulur.

Tablo-1 Dolly-Draw Tekniği Puanlama



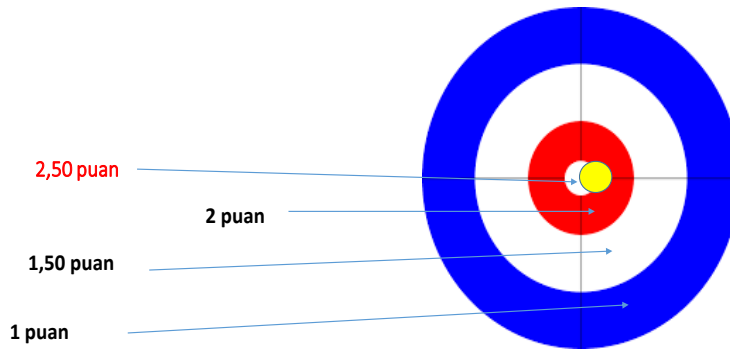
Dolly Draw testinde sporcunun puan alabilmesi için taşı hedef bölgedeki ev (çember) alanına atması gerekir.

- (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

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 12 atışı (6 in turn, 6 out turn) evin merkezine yerleştirilen hedef taşa atacaklardır.

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



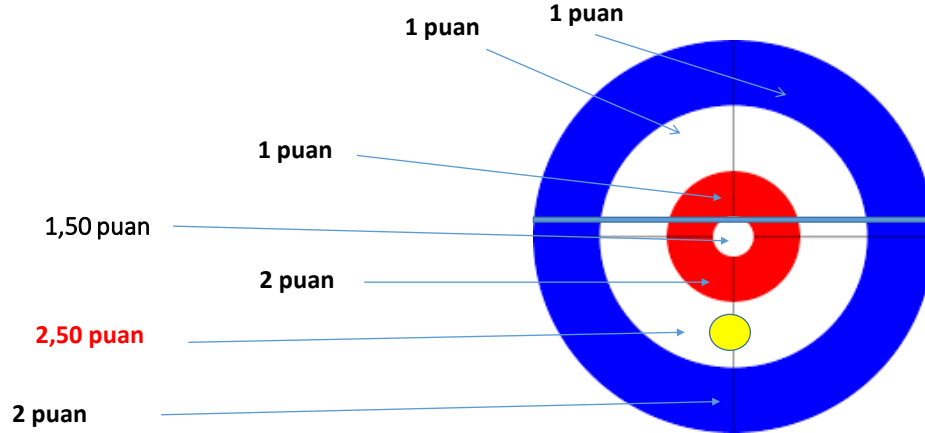
Hit and Stay testi bir take-out çalışmasıdır. Hedef alana yerleştirilen taşın puan olabilmesi için vurulan taşın ev alanından kesinlikle çıkması gerekir. Yukarıdaki şemada evin ortasına yerleştirilen sarı taşı vurup çıkardığınız takdirde ok ile gösterilen hangi çemberde kalırsanız buna göre puanlama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

Evin Merkezine Yerleştirilen Taş İçin Puanlama Detayları;

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

Take out (Hit and Stay) Köşe Atış Testi; Sporcular evin her iki köşesine konumlandırılan taşlara 6’şar atış olmak üzere toplamda 12 atış yapacaklardır. İlk 6 atış evin sağ köşesindeki eight foot alanına yerleştirilen taş, diğer 6 atış evin sol köşesindeki eight foot alanına yerleştirilen taş yapılacaktır. Evin sağ tarafına yerleştirilen hedef taş 3 in turn, 3 out turn yönünden yapılacaktır. Evin sol köşesine yerleştirilen hedef taş 3 in turn, 3 out turn yönünden yapılacaktır. Evin sağ köşesindeki hedef taş atış testi için puanlama Tablo 3’de belirtilmiştir.

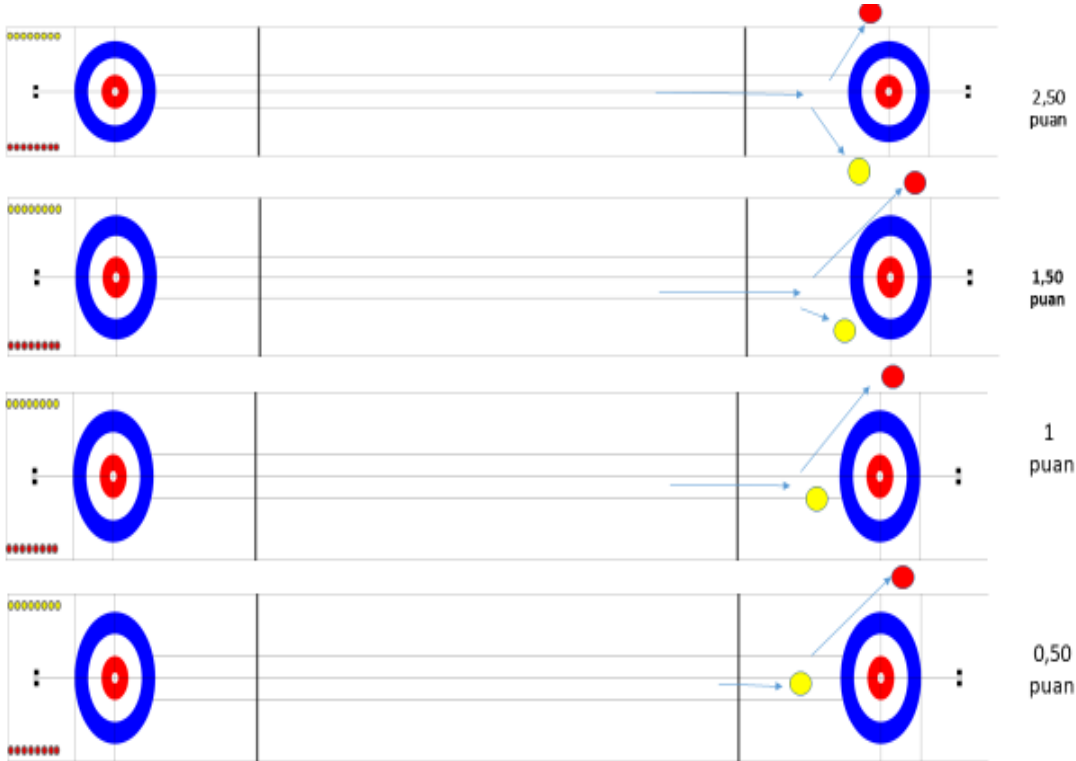
Tablo-3Evin Sağ Köşesindeki Hedef Taş İçin Puanlama



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 ıska olursa sporcu bu testten puan alamaz.

3)Peel: Her sporcu 4 in turn-4 out turn atış olmak üzere 8 atış yapar. Her atış için en fazla 2,50 puan ve 4 atışta toplam 20 puan üretebilir.



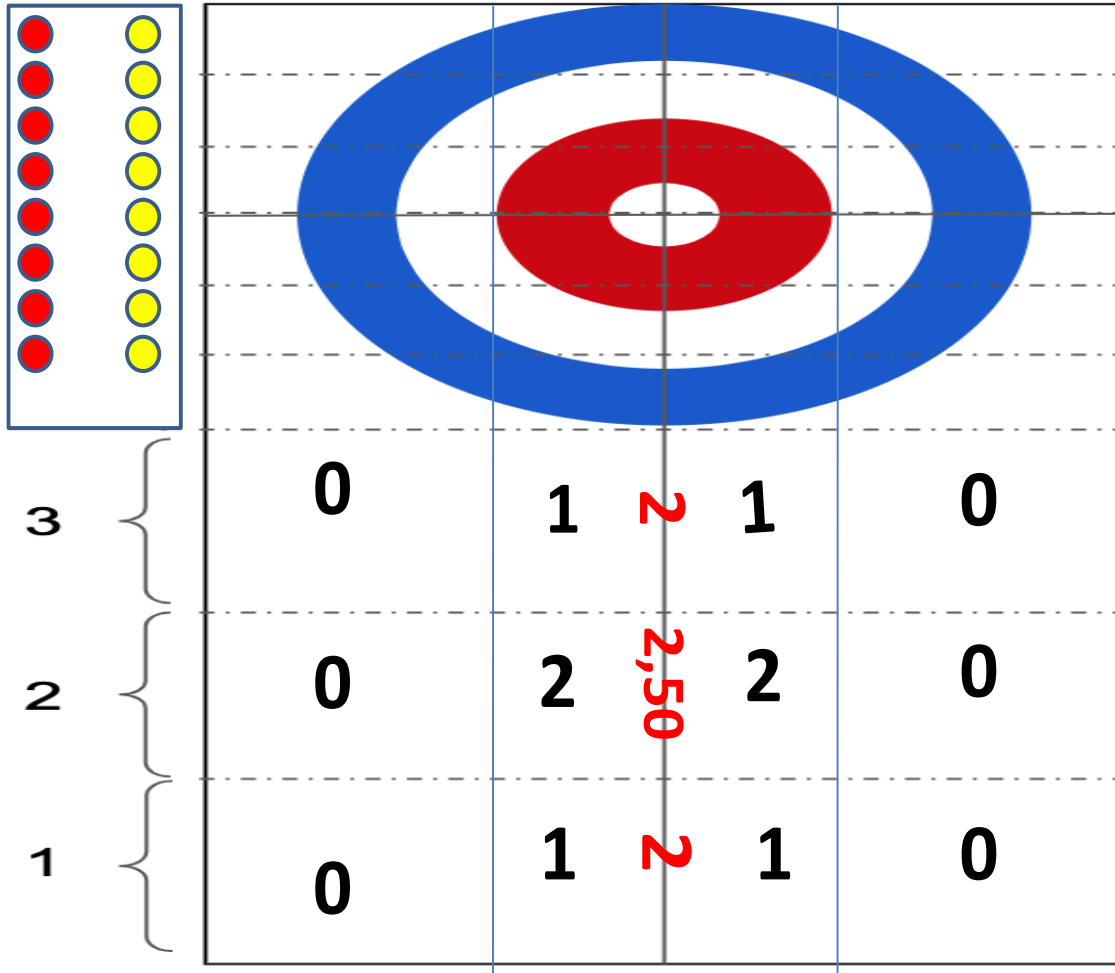
Peel Testi İçin Puanlama;

- (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

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

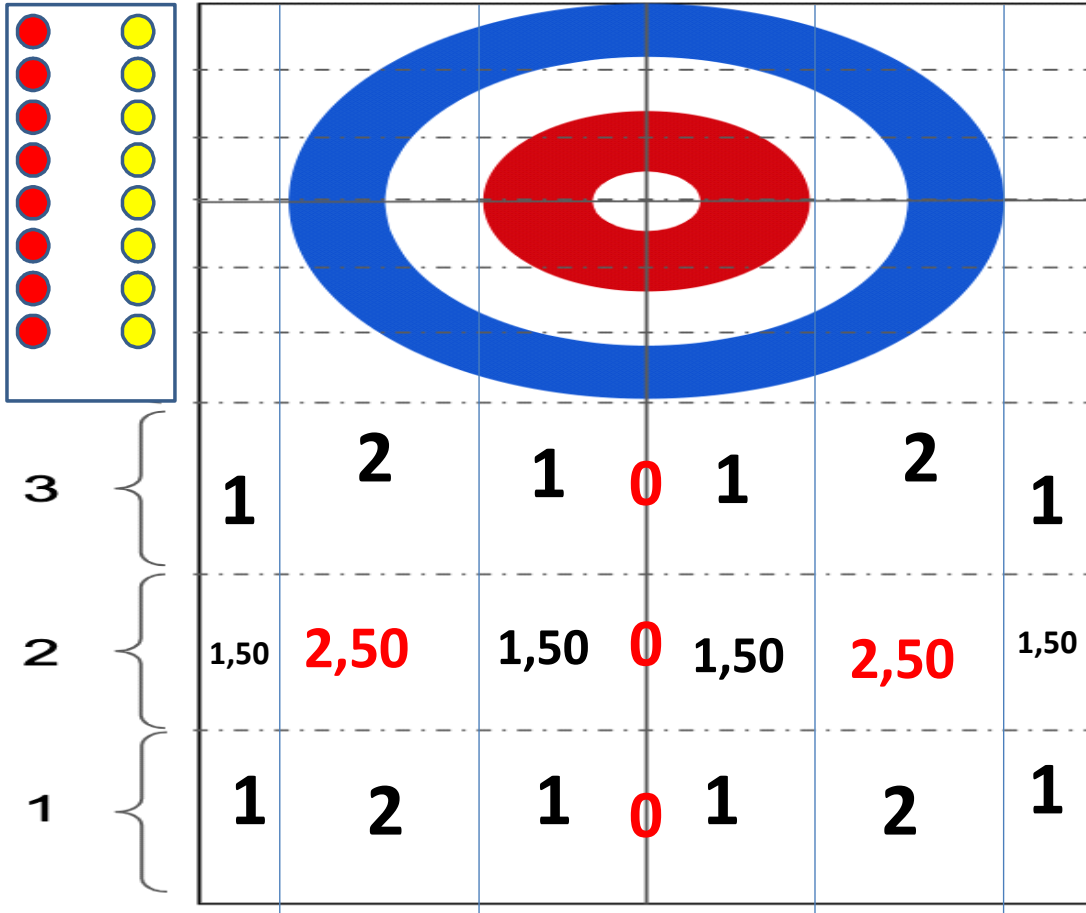


Center (merkez) Guard İçin Puanlama;

- (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.

(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



Corner (köşe) Guard İçin Puanlama;

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

Mali Konular

Seçmelere Erzurum dışından katılacak sporcuların konaklama, kanuni harcırah ve yol ücretleri (uçak – otobüs) federasyonumuzca merkezden karşılanacaktır. Seçmelere Erzurum dışından katılacak sporcular için her ilden sporcu sayısına bakılmaksızın sadece bir antrenör veya bir refakatçi katıldığı takdirde konaklama, kanuni harcırah ve yol ücretleri (uçak – otobüs) federasyonumuzca karşılanacaktır.