

1. Общие положения

Первенство Москвы 2022 по керлингу (далее - Первенство) проводится отдельно среди юниоров и юниорок до 22 лет на одном спортивном объекте (в крытом сооружении с искусственным льдом «Спортивная школа олимпийского резерва «Москвич» г.Москва, Волгоградский проспект, д.46/15 с16.) в период с 25 по 30 мая 2022 года.

- 1.1. Первенство не является отборочным соревнованием для участия во Всероссийских соревнованиях 2022 года.
- 1.2. Первенство проводится по Правилам вида спорта «керлинг» утвержденными приказом Министерства спорта РФ №1091 от 21 декабря 2017г. и в соответствии с данным Регламентом.
- 1.3. Перед началом Первенства проводится мандатная комиссия и жеребьевка, на которой должны присутствовать представители/доверенные лица спортивных школ/клубов/команд.

2. Система проведения соревнований

- 2.1. В розыгрыше Первенства принимают участие 12 мужских и 16 женских команд.

Схема проведения Первенства Москвы 2022 для юниоров:

первый этап – групповой (4 подгруппы по 3 команды) →
рейтинг: 4 с первых мест + 4 со вторых мест →
второй этап – финальный 1/4, 1/2, финал и матч за 3 место

Схема проведения Первенства Москвы 2022 для юниорок:

первый этап – групповой ((4 подгруппы по 4 команды) →
рейтинг: 4 с первых мест + 4 со вторых мест →
второй этап – финальный 1/4, 1/2, финал и матч за 3 место

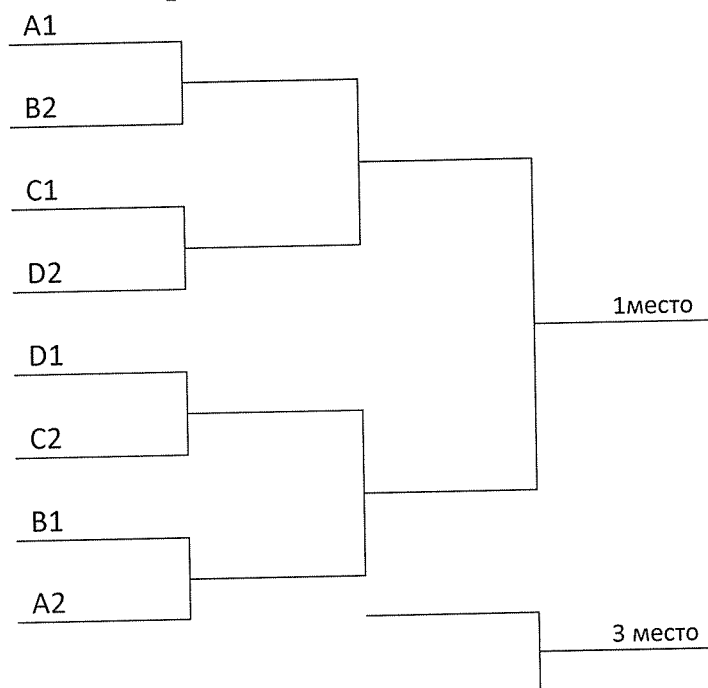
- 2.1.1. Первенство юниоры и юниорки играют в два этапа. На первом этапе соревнований, юниоры, участвующие в Первенстве, делятся на 4 подгруппы (А, В, С, D) по 3 команды в каждой и играют в подгруппах по круговой системе.

Во второй этап соревнований проходят восемь команд: по две лучшие команды из каждой подгруппы, которые играют четвертьфиналы, полуфиналы, финальный матч и матч за 3-е место.

2.1.2. На первом этапе соревнований, юниорки, участвующие в Первенстве, делятся на 4 подгруппы (a,b,c,d) по 4 команды в каждой и играют в подгруппах по круговой системе.

Во второй этап соревнований проходят восемь команд: по две лучшие команды из каждой подгруппы, которые играют четвертьфиналы, полуфиналы, финальный матч и матч за 3-е место.

Схема второго этапа соревнований юниоров и юниорок:



2.1.3. Распределение игровых дорожек для проведения матчей второго этапа происходит сразу по окончании первого этапа соревнований с условием, чтобы команды, принимающие участие в четвертьфинальных матчах, не проводили предыдущий матч на той же дорожке (если есть такая возможность).

2.1.4. Команды, выигравшие финальные матчи II части, становятся победителями Первенства Москвы по керлингу 2022 года среди юниоров и юниорок до 22 лет.

3. Регламент проведения матча.

3.1. Все матчи состоят максимум из 8 эндов до выявления победителя, возможен один экстра-энд.

**Поскольку время игры ограничено, проводится один экстра-энд. При ничейном результате в нем, победа присуждается команде, игравшей в экстра-энде без последнего камня.*

3.2. В каждом матче должно быть сыграно минимум 6 эндов. В случае, если разница в текущем счете превышает количество камней, необходимое одной из команд для того, чтобы сравнять счёт, судья имеет право завершить игру досрочно после 6-го энда.

3.3. Согласно п.8.11.9 Правил, если команды нет в наличии, чтобы начать игру в назначенное время, происходит следующее:

– Если задержка начала игры составляет 1-10 минут, команда, не опоздавшая к началу игры, получает одно очко и право выбора первого или второго броска в первом действительном энде данного матча (вне

зависимости от результатов постановочных бросков); один энд считается завершённым;

– если задержка начала игры составляет 10-20 минут, тогда команда, не опоздавшая к началу игры, получает еще одно дополнительное очко (в протокол заносится одно очко за первый энд и одно за второй энд) и право выбора первого или второго броска в первом действительном энде данного матча (вне зависимости от результатов постановочных бросков); два энда считаются завершёнными;

– если игра не началась после 20 минут задержки, то опоздавшей команде присуждается неявка и засчитывается техническое поражение.

3.4. При выполнении постановочных бросков должны присутствовать минимум три игрока. Если это требование не выполняется, то результат соответствующего постановочного тестового броска (бросков) записывается в протокол как 199,6.

3.5. Счёт игры, закончившейся техническим поражением, обозначается «W-L» (победа - поражение).

3.6. На тайм-аут к команде могут выходить только тренеры, указанные в официальной заявке команды на соревнования.

4. Время матча.

4.1. Продолжительность чистого игрового времени матча – 130 минут, после окончания отведенного времени матч заканчивается доигрыванием начавшегося энда, затем, если требуется, играется экстра-энд. Следующий энд считается начавшимся, если в предыдущем энде последний камень энда (16-ый) пересек линию ти-лайн в зоне выпуска камня.

4.2. В ходе матча каждая команда может взять один тайм-аут продолжительностью 1 минута каждый. В экстра-энде допускается 1 тайм-аут. Перед экстра-эндом тайм-аут с тренером не проводится.

4.3. Продолжительность перерывов в ходе игры:

4.4. – между эндами 0,5 минуты;

4.5. – перед экстра-эндом 1 минута;

4.6. – между 4 и 5 эндом(середина игры) до 5 минут.

4.7. 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 пересечет ти-лайн в зоне выполнения броска в течение 45 секунд, камень немедленно удаляется из игры.

5. Порядок проведения разминки и тестовых бросков

5.1. На разминку и тестовые броски командам отводится 20 минут (в расписании игр указано время начала разминки). Каждой команде дается 6 (шесть) минут на проведение разминки.

5.2. В расписании, в играх отмеченных * очередность разминки разыгрывается жребием, в остальных играх команда указанная первой – разминается первой и играет камнями с ручками темного (красного) цвета.

5.3. Перед каждым матчем, сразу по окончании разминки команды выполняют Тестовые броски по общей команде старшего судьи тура. На проведение одного тестового броска дается 1 (одна) минута. Команды выполняют два

броска: первый – с вращением по часовой стрелке («in»), второй – с вращением против часовой стрелки («out»). Количество камней с тем или иным вращением, обязательное для выполнения каждым игроком в течение группового турнира, регламентируется п.9.7.4. Правил.

- 5.4. Команда с меньшим итоговым результатом двух тестовых постановочных бросков имеет "хаммер" в первом энде данной игры.
- 5.5. Итоговый результат тестовых постановочных бросков рассчитывается после каждой игры и вывешивается на информационном стенде. Данный результат представляет собой сумму всех индивидуальных результатов тестовых постановочных бросков, выполняемых командами по окончании предматчевой разминки в играх группового этапа.
- 5.6. Очередность предматчевой разминки в играх после окончания кругового турнира определяется суммарным результатом тестовых бросков группового этапа данной части соревнований.

6. Порядок начисления очков. Ранжирование команд.

- 6.1. За победу в матче команде начисляется 3 (три) очка; за поражение – 1 (одно) очко, за неявку и техническое поражение – 0 (ноль) очков.
- 6.2. Ранжирование команд в группе проводится в соответствии с Правилами (п.9.8):
 - количество очков;
 - сумма тестовых бросков.
- 6.2.1. В случае равенства очков у двух команд их ранжирование осуществляется по результату личной встречи между ними.
- 6.2.2. В случае равенства очков у трех и более команд их ранжирование осуществляется по результатам тестовых бросков.
- 6.3. Команды, вышедшие в четвертьфинал соревнований ранжируются в соответствии со следующими показателями:
 - 1) место в подгруппе;
 - 2) количество очков;
 - 3) результат тестовых бросков
- 6.4. Команды, не вышедшие в четвертьфинал соревнований, в общем протоколе ранжируются с 9-го по 12-е место у юниоров и с 9-го по 16-е место у юниорок:
 - 1) место в подгруппе;
 - 2) количество очков;
 - 3) результат тестовых бросков.
- 6.5. Команды, не вышедшие в полуфинал II части Первенства в общем протоколе ранжируются с 5 по 8 место и определяют рейтинг по следующим показателям:
 - 1) место в подгруппе;
 - 2) количество очков;
 - 3) результат тестовых бросков.
- 6.6. Текущие результаты в печатном виде вывешиваются на информационном табло по окончании игровых туров, а так же рассылаются по электронной почте представителям организаций.

7. Состав команд и условия допуска и требования к игрокам.

- 7.1. В составе одной команды Первенства может выступать только 5 (пять) игроков. Минимальное количество игроков команды, принимающих участие в матче – 3 (три). В ходе матча каждая команда имеет право на проведение одной замены согласно п.8.3.4.(2) Правил.
- 7.2. К участию в соревнованиях допускаются спортсмены спортивных школ и клубов города Москвы не моложе 14 лет (для участия в спортивных соревнованиях спортсмен должен достичь установленного возраста в календарный год проведения спортивных соревнований) и быть не старше 21 года на 01 июля календарного года проведения соревнований. В составе команды может выступать один спортсмен младшей возрастной группы (до 19 лет).
- 7.3. Предварительные заявки подаются в ГСК за 10 дней до начала Первенства (по электронной почте, факсу и т.д.), окончательный срок подачи заявок (полностью правильно оформленные) – на мандатную комиссию. К заявке должны быть приложены страховки от несчастного случая при занятиях спортом и сертификаты РУСАДА на 2022 год на каждого спортсмена. Команда, вовремя не подавшая заявку, не допускается к первой игре соревнований и ей присуждается неявка.
- 7.4. За недисциплинированное поведение в процессе матча игроку может быть объявлено предупреждение с занесением в протокол матча. После вынесения второго предупреждения игрок удаляется с площадки до окончания матча с правом замены. Предупреждение выносит старший судья матча. К недисциплинированному поведению игрока относится: бросание щетки, неэтичное поведение по отношению к сопернику, партнеру или судье.
- 7.5. 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 будет следующей:
- 1-й инцидент: 1-е официальное предупреждение судьи, устранение повреждений,
 - 2-й инцидент: 2-е официальное предупреждение судьи, устранение повреждений,
 - 3-й инцидент: удаление игрока с площадки, устранение повреждений.
- 7.6. Спортивная форма игроков в ходе матча должна быть единообразной (свитера, куртки, футболки, тенниски). Игрокам разрешается в ходе матча снимать верхние куртки и находиться в рубашках или теннисках-поло при условии их единообразия у всех игроков команды. В случае нарушения данного правила старший судья матча должен потребовать соблюдения единообразия формы. В случае несоблюдения правила единообразия формы игрок не допускается к началу или продолжению участия в матче. Скипу команды разрешено иметь дополнительную куртку.
- 7.7. Все личные вещи игроков команд (куртки, щетки, чехлы для щеток и пр.) не должны закрывать табло и затруднять судьям доступ к табло.
- 7.8. Если игрок нарушил правило пересечения хог-лайн, то его камень немедленно удаляется из игры. В случае, если нарушение правила хог-лайн замечено командой противника, но не признается командой, выполнившей бросок – судья информируется об этой ситуации. В дальнейшем, при личном контроле судьей нарушения, камень удаляется из игры.
- 7.9. Правила использования щеток для свипинга на соревнованиях:

На соревнованиях разрешается использовать щётки с сертифицированными Всемирной федерацией керлинга (WCF) накладками с соответствующим товарным кодом, нанесённым в заводских условиях и Федерацией Керлинга России (Керлинг Мастер).

7.9.1. Щётки со щетиной не разрешены к использованию.

7.9.2. Проверка щёток будет осуществляться перед началом каждого тура скипами команд. Если во время игры будет обнаружено, что для свипинга используется запрещенная щетка, то команде, нарушившей правила, засчитывается техническое поражение.

7.9.3. Ограничение по использованию щёток во время матча:

- каждый из четырёх игроков, заявленных на матч, может иметь только одну щётку (насадку на щётку) для свипинга на каждую игру (данное положение касается также предматчевой разминки и выполнения тестового постановочного броска);
- тренер и запасной игрок также могут иметь по одной щётке на предматчевой разминке, однако эти щётки не должны быть использованы при выполнении тестовых постановочных бросков и должны быть убраны с площадки перед началом матча;
- во время разминки, тестовых постановочных бросков и матча игроки не могут использовать какие-либо другие насадки на щётки или выворачивать ткань на другую сторону;
- любой игрок команды во время тестовых постановочных бросков и матча может использовать для свипинга только одну щётку;
- игроки могут использовать любую щётку/приспособление для выполнения броска. Если игрок использует для выполнения броска неразрешённый тип щётки, он не может выполнять свипинг этой щёткой (камень будет удалён из игры);
- при проведении замены запасной игрок должен использовать щётку того игрока, которого он заменяет. Если запасной игрок приносит новую щётку, команде будет засчитано техническое поражение;

8. Техническое производство проведение соревнований.

Техническое руководство проведением соревнований осуществляет Главная судейская коллегия (ГСК) соревнований.

8.1. В состав ГСК входят:

- 1) – главный судья соревнований, зам.главного судьи;
- 2) – главный секретарь, зам.главного секретаря;
- 3) – представитель ФКМ.

9. Спорные ситуации. Подача протеста.

9.1. Все спорные ситуации рассматриваются судейской бригадой обслуживающей матчи, при необходимости, ГСК соревнований.

9.2. Подача протеста – согласно п.6.5 Правил.

10. Награждение победителей и призеров.

Награждение победителей и призеров осуществляется сразу же после окончания финального матча II части соревнований.