

«УТВЕРЖДАЮ»

Главный судья соревнований

(Н.Н. Петрова)

14 февраля 2023 г.



РЕГЛАМЕНТ ПРОВЕДЕНИЯ ПЕРВЕНСТВА МОСКВЫ 2023 ПО КЕРЛИНГУ СРЕДИ ЮНИОРОВ И ЮНИОРОК

1. Общие положения

- 1.1. Первенство Москвы 2023 по керлингу среди юниоров и юниорок до 22 лет (далее - Первенство) проводится отдельно среди юниоров и юниорок на одном спортивном объекте (в крытом сооружении с искусственным льдом ГБУ ДО «Спортивная школа олимпийского резерва «Москвич» г.Москва, Волгоградский проспект, д.46/15 с16.) в период с 16 по 21 февраля 2023 года.
- 1.2. Первенство является отборочным соревнованием для участия в Первенстве России 2023 года среди юниоров и юниорок до 22 лет (группа Б). После того, как Федерация Керлинга России определит количество квот для Москвы, команды будут определены в соответствии с Итоговым протоколом.
- 1.3. Первенство проводится по Правилам вида спорта «керлинг» утвержденными приказом Министерства спорта № 808 от 10 октября 2022 г. (далее – Правила), с учетом изменений принятых на конгрессе Всемирной федерации кёрлинга, вступивших в силу в октябре 2022 года (в том числе правило No Tick-shot), а также в соответствии с данным регламентом.
- 1.4. Перед началом Первенства проводится мандатная комиссия и жеребьевка, на которой должны присутствовать представители/доверенные лица спортивных школ/клубов/команд.
- 1.5. Участвующие организации, клубы, команды в обязательном порядке, предоставляют судей, пропорционально количеству участвующих в Первенстве команд.

2. Система проведения соревнований

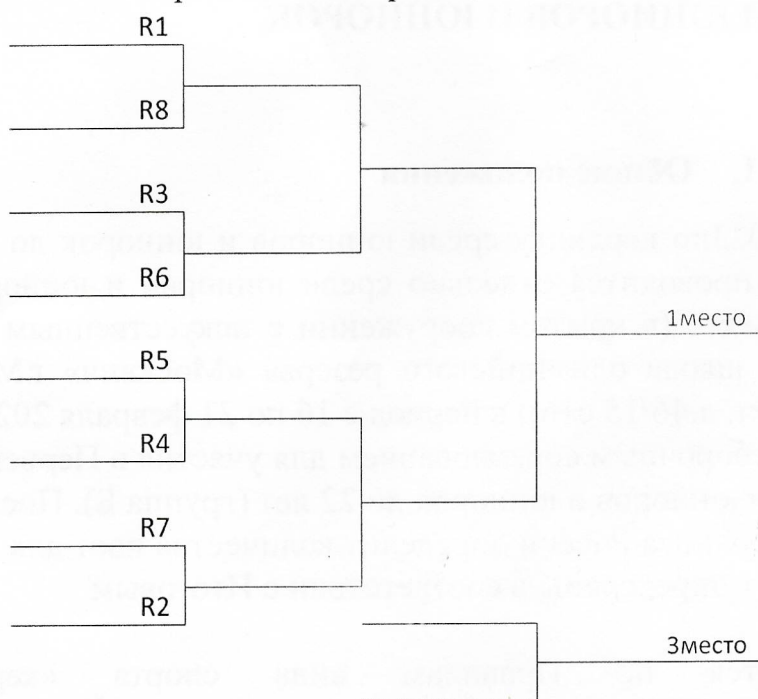
- 2.1. В розыгрыше Первенства принимают участие 15 команд юниоров и 18 команд юниорок.
- 2.2. Соревнования первенства команды играют в два этапа.
 - 2.2.1. На первом этапе соревнований, команды юниоров, делятся жеребьевкой на 5 подгрупп (А, В, С, D, Е) по 3 команды в каждой и играют в подгруппах по круговой системе.
Во второй этап соревнований проходят восемь команд R1-R8: 5 первых мест + 3 лучших со 2-х мест подгрупп. Рейтинг команд определяется

следующими показателями: *место в группе + постановка*. Затем играют четвертьфиналы (на вылет), полуфиналы, финал и матч за 3-е место.

2.2.2. На первом этапе соревнований, команды юниорок, делятся жеребьевкой на 6 подгрупп (f, g, h, i, j, k) по 3 команды в каждой, и играют в подгруппах по круговой системе.

Во второй этап соревнований проходят восемь команд R1-R8: шесть с первых мест + две лучших со 2-х мест подгрупп. Рейтинг команд определяется следующими показателями: *место в группе + постановка*. Затем играют четвертьфиналы (на вылет), полуфиналы, финал и матч за 3-е место.

Схема второго этапа соревнований:



2.2.3. 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).

2.3. Команда, выигравшая финальный матч, становится Победителем Первенства Москвы 2023 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 экстра-энде одно очко в нем и победа в матче 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.

3.3. Согласно п.7.11.9 Правил, если команды нет в наличии, чтобы начать игру в назначенное время, происходит следующее:

– Если задержка начала игры составляет 1:00-14:59 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 15:00-29:59 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 30 минут задержки, то опоздавшей команде присуждается техническое поражение.

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

3.5. На тайм-аут к команде могут выходить только тренеры и представители команды, указанные в официальной заявке 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 также допускается 1 тайм-аут. Перед экстра-эндом тайм-аут с тренером не проводится.

4.3. Продолжительность перерывов в ходе игры:

– между эндами 0,5 минуты (во время этих перерывов команды могут общаться со своим тренером, запасным игроком или представителем команды, обозначенным в протоколе матча в зоне тренерских трибун(столов). Правило 8.5.10.

– перед экстра-эндом 1 минута;

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

4.4. 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. Разминка начинается за 20 минут до времени начала тура (в расписании игр указано время начала разминки). Каждой команде дается 6 (шесть) минут на проведение разминки.

5.2. Команда записанная в расписании первой разминается и играет красными камнями. Порядок разминки в первой игре кругового этапа (отмечена *) определяется жребием. Выигравшая жребий команда выбирает очередность

разминки. В следующих играх по расписанию: команда записанная первой разминается первой и играет красными камнями.

- 5.3. Перед каждым матчем, сразу по окончании разминки команды выполняют Тестовые броски, по общей команде старшего судьи тура, производятся в ту сторону откуда будет играть 1-й энд (к табло). 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.8.7.4. Правил.
- 5.4. Команда с меньшим итоговым результатом двух тестовых постановочных бросков имеет "хаммер" в первом энде данной игры. Если обе команды имеют одинаковый результат тестовых постановочных бросков, то сравниваются каждый из индивидуальных результатов, и право выбора первого или второго камня в первом энде даётся команде с наилучшим неодинаковым результатом. Если обе команды имеют одинаковые индивидуальные результаты тестовых постановочных бросков, то для определения очередности выполнения бросков в первом энде бросается жребий.
- 5.5. Итоговый результат тестовых постановочных бросков рассчитывается после каждой игры и вывешивается на информационном стенде. Данный результат представляет собой суммарный показатель всех индивидуальных результатов тестовых постановочных бросков, выполняемых командами по окончании предматчевой разминки в играх группового этапа.
- 5.6. При выполнении постановочных бросков на льду должны присутствовать минимум три игрока. Если это требование не выполняется, то результат соответствующего постановочного тестового броска (бросков) записывается в протокол как 199,6.
- 5.7. В круговом этапе четыре игрока команды должны выполнить минимум по одному тестовому броску. Если в команде заявлено три игрока, то два игрока должны выполнить по одному тестовому броску и один игрок должен выполнить два броска с разными вращениями. Если данные требования не выполняются, то за каждый неправильно выполненный бросок записывается максимально большой результат 199,6 см.
- 5.8. Очередность предматчевой разминки в играх после окончания кругового турнира определяется лучшим суммарным показателем всех индивидуальных результатов тестовых постановочных бросков, выполняемых командами по окончании предматчевой разминки в играх группового этапа.
- 5.9. Если в финальном этапе встречаются команды из одной подгруппы, то после предматчевой разминки тестовые броски не производятся. Первой разминается команда с лучшим показателем тестовых бросков группового этапа, т.к. она имеет Хаммер в первом энде.

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 команд их ранжирование осуществляется по лучшей сумме тестовых бросков.
- 6.3. Команды, вышедшие в четвертьфинал соревнований ранжируются в соответствии со следующими показателями:
- 1) место в подгруппе;
 - 2) результат тестовых бросков.
- 6.4. Команды, не вышедшие в четвертьфинал соревнований, в общем протоколе ранжируются с 9-го по 15-е место у юниоров и с 9-го по 18-е место у юниорок:
- 1) место в подгруппе;
 - 2) результат тестовых бросков.
- 6.5. Команды, не вышедшие в полуфинал II части соревнований среди юниоров и юниорок в общем протоколе ранжируются с 5 по 8 место и определяют рейтинг по следующим показателям:
- 1) место в подгруппе;
 - 2) 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 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.7.3.4.(2) Правил. Обратные замены не производятся.
- 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 (2009г.р. - спортсмены не старше 01.07.2001г.р).
- 7.3. Предварительные заявки подаются в ГСК за 14 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 2023 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;