

«Утверждаю»



Главный судья соревнований

(Н.Н.Петрова)

РЕГЛАМЕНТ

Чемпионата Москвы 2021 года по кёрлингу (смешанные пары) среди мужчин и женщин

1. Общие положения

1.1. Матчи Чемпионата Москвы 2021 года (далее Чемпионат) по кёрлингу (смешанные пары) среди мужчин и женщин проводятся по Правилам вида спорта «керлинг» утвержденными приказом Министерства спорта РФ №1091 от 21 декабря 2017 г. (далее - Правила) и в соответствии с данным Регламентом.

1.2. Проводящие организации: Москомспорт, РСОО «Федерация керлинга в городе Москве», ГБУ СШОР «Москвич».

1.3. Матчи Чемпионата проводятся на одном спортивном объекте (ледовый дворец «Москвич», площадка для керлинга г. Москва, Волгоградский проспект, д. 46/15 с. 10).

1.4. **Данный Чемпионат является отборочным соревнованием для участия в Чемпионате России по керлингу 2021 (смешанные пары) среди мужчин и женщин.**

1.5. Перед началом соревнований проводится жеребьевка, на которой обязательно должны присутствовать представители спортивных школ, клубов (команд) или доверенные лица.

1.6. Каждая организация, в обязательном порядке, предоставляет судей, пропорционально количеству участвующих в Первенстве Москвы команд.

2. Система проведения соревнований и регламент проведения матча

2.1. Соревнование проводится в 2 этапа:

- 1-й этап – круговой этап;
- 2-й этап – финальный: $\frac{1}{4}$ финала, $\frac{1}{2}$ финала, финал и матч за 3 место.

2.2. В первом этапе участвуют 32 команды, которые делятся путем жеребьевки на 8 подгрупп по 4 команды в каждой. В подгруппах команды играют по круговой системе. В следующий этап выходят 8 команд, занявшие 1 места в подгруппах.

2.3. Во втором этапе восемь команд играют по олимпийской системе $\frac{1}{4}$ финала. Затем проводится $\frac{1}{2}$ финала – где победители выходят в финал соревнований, проигравшие проводят матч за 3-е место.

2.4. Схема проведения финального этапа соревнований:



2.6. Команда, выигравшая финальный матч, объявляется Победителем Чемпионата Москвы 2021 года по кёрлингу (смешанные пары) среди мужчин и женщин.

3. Регламент проведения матча

3.1. Матч состоит из 8 эндов. В круговом этапе матча проводятся без экстра-эндов (допускаются ничьи). В финальном этапе - с экстра-эндами (до выявления победителя).

**Так как время игры ограничено, играется 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 счет, судья имеет право завершить игру досрочно.

3.3. В ходе матча каждая команда может взять один тайм-аут продолжительностью 60 секунд. Порядок проведения тайм-аута – согласно Правилам. В экстра-энде каждая команда имеет право взять один тайм-аут продолжительностью 60 секунд. Перед экстра-эндом тайм-аут с тренером не проводится. На тайм-аут к команде могут выходить только тренеры, указанные в официальной заявке команды на соревнования.

3.4. Перед началом каждого энда одна из команд должна поставить свой «стационарный» камень в одно из двух положений в игровой зоне площадки, обозначенных «А» и «В» (смотри схему в Приложении 1). Камень соперника устанавливается в положение, оставшееся свободным.

3.5. Стационарные камни в течение игры располагаются по обеим сторонам игровой дорожки (по одному каждого цвета на каждую сторону).

3.6. 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 на последний камень в первом действительном энде данного матча; один энд считается завершённым.*

**Если задержка начала игры составляет 11-20 минут, тогда команда, не опоздавшая к началу игры, получает ещё одно дополнительное очко и право*

на последний камень в первом действительном энде данного матча; два энда считаются завершёнными.

*Если игра не началась после 20 минут задержки, то опоздавшей команде присуждается техническое поражение, сумма постановочных бросков 370,8.

3.7. Замен в игре не предусмотрено. В случае, неучастия в игре одного из игроков (травма или другие причины) ей засчитывается техническое поражение (0 очков).

4. Продолжительность матча

В случае отсутствия технической возможности матчи могут проводиться без контроля времени по электронному секундомеру, но в соответствии с регламентом времени, установленным ГСК соревнований.

* *Начало игрового времени* определяется общей командой судьи матча.

4.1. Продолжительность матча:

- круговой этап – 1 час 50 минут (110 минут) включая разминку и тестовые броски (20 мин), время игры (80мин), тайм-ауты и перерывы(10мин);
- финальный этап 2 часа 05 мин (125 минут) включая разминку и тестовые броски (20мин), время игры + экстра энд(90), тайм-ауты и перерывы(13).

4.2. Продолжительность перерывов в ходе игры:

- перерыв после окончания энда: 0,5 минуты;
- перерыв перед экстра-эндом: 1 минута;
- перерыв между 4 и 5 эндом (середина игры): 4,5 минуты;
- тайм-ауты: 2 минуты.

4.3. По истечении 90 минут матча дается сигнал о доигрывании текущего энда.

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-линию в зоне выполнения броска в течение 45 секунд, камень немедленно удаляется из игры.

4.5. Камень должен быть полностью выпущен из руки до хог-лайн в зоне выполнения броска. Если игрок не выпустил камень до хог-лайн, то он немедленно удаляется из игры командой, выполняющей бросок. В случае, если нарушение правила хог-лайн замечено командой противника, но не признается командой, выполнившей бросок – судья информируется об этой ситуации. В дальнейшем, под личным контролем судьи, при нарушении, камень удаляется из игры.

5. Разминка и порядок выполнения тестовых бросков

5.1. На разминку отводится 20 минут. Каждой команде дается по 7 минут.

5.2. Команда, записанная в расписании первой, играет красными камнями.

Порядок разминки в первой игре кругового этапа определяется жребием.

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

5.3. Сразу по окончании разминки, по команде старшего судьи тура, команды выполняют тестовые броски в сторону табло. На проведение каждого

тестового броска командам дается 1 минута. Результат тестового броска заносится в протокол матча.

5.4. Оба игрока команды выполняют по одному тестовому броску с разным вращением: один тестовый бросок с вращением по часовой стрелке (IN) и один тестовый бросок против часовой стрелки (OUT).

5.5. Каждая команда в круговом этапе имеет 3(три) игры и должна выполнить 6(шесть) тестовых бросков. Каждый игрок должен сделать в двух первых играх кругового этапа два тестовых броска: 1(один) по часовой стрелке (IN), 1(один) -против часовой стрелки (OUT). В третьей игре кругового этапа 1(один) тестовый бросок с любым вращением.

5.6. Преимущество последнего броска в первом энде получает команда, показавшая лучший (наименьший) результат тестового броска.

5.7. В играх финального этапа, команда, имеющая лучший суммарный показатель тестовых бросков (после кругового этапа) выбирает очередность разминки.

6. Порядок начисления очков. Ранжирование команд

6.1. За победу в матче команде начисляется 3 (три) очка, за ничью - 2(два) очка, за поражение – 1(одно) очко, за неявку – 0 (ноль) очков.

6.2. Основным показателем для ранжирования команд в подгруппах является сумма набранных очков. В случае равенства очков у двух команд их ранжирование осуществляется по результату личной встречи между ними. В случае равенства очков у трёх и более команд их ранжирование осуществляется по сумме очков, набранных в матчах между данными командами. Соотношение камней и эндов не учитывается. При равных показателях, более высокое место определяется по лучшим показателям тестовых бросков.

6.3. Система ранжирования команд, не попавших во второй этап соревнований определяется по следующим наибольшим показателям:

1. Занятое место в подгруппе;
2. Сумма результатов тестовых бросков.

6.4. Ранжирование команд, не попавших в полуфинал соревнований определяется по сумме тестовых бросков.

7. Состав команд, условия допуска и требования к игрокам

7.1. Соревнование разыгрывается для смешанных пар. Состав команды: 2 спортсмена (1 мужчина и 1 женщина), 1 тренер и 1 представитель (тренер и представитель могут быть в одном лице). Запасные игроки не допускаются. Оба игрока должны принимать участие в игре на протяжении всего матча, в противном случае команде засчитывается техническое поражение.

7.2. Согласно Положению о проведении московских спортивных мероприятий по керлингу на 2021 год к участию в Чемпионате допускаются спортсмены спортивных школ, клубов и иных спортивных организаций города Москвы не моложе 14 лет (спортсмен должен достичь установленного возраста в календарный год проведения соревнований). Принадлежность к организации (клубу) определены Положением о проведении всероссийских и московских соревнований, а также положением о переходах Федерации керлинга в городе Москве.

7.3. Предварительные заявки подаются в ГСК за неделю до начала соревнований (по электронной почте, факсу и т. д.), окончательный срок подачи заявок (полностью правильно оформленные) - на мандатную комиссию. Команда, не подавшая заявку - не допускается к соревнованиям, ей присуждается неявка и поражение.

7.4. Спортсмены должны иметь:

- 1) Медицинский допуск
- 2) Страховку от несчастного случая
- 3) Сертификат РУСАДА
- 4) Спортсмены старше 18 лет QR-код прививки от COVID-19(или медотвод от прививки + отрицательный ПЦР тест), спортсмены младше 18 лет-отрицательный ПЦР тест.

7.5. 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 может быть предупрежден о несоответствии, а в случае повторного нарушения не допускается к началу матча.

7.6. 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 без права замены. Предупреждение выносит старший судья матча. К недисциплинированному поведению игрока относится: бросание щетки, неэтичное поведение по отношению к сопернику, партнеру или судье.

7.7. 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.

7.8. Все личные вещи игроков команд (куртки, щетки, чехлы для щеток и пр.) не должны закрывать табло и затруднять судьям доступ к табло.

7.9. Правила использования щеток для свипинга на соревнованиях:

7.9.1. 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).

7.9.2. Щётки со щетиной не разрешены к использованию.

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

7.9.4. Ограничение по использованию щёток во время матча:

– каждый из двух 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 также может иметь одну щётку на предматчевой разминке, однако эта щётка не должна быть использована при выполнении тестовых постановочных бросков и должна быть убрана 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);

8. Награждение победителей и призеров

8.1. Награждение победителей и призеров осуществляется в соответствии с Положением о московских официальных спортивных соревнованиях по кёрлингу на 2021 год.

8.2. Команды – участники соревнований должны присутствовать на официальной церемонии открытия в полном составе, команды – призеры соревнований должны присутствовать на официальной церемонии награждения призеров соревнований в полном составе.

9. Техническое руководство проведением соревнований.

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

9.2. В состав ГСК входят:

- главный судья соревнований;
- заместитель главного судьи;
- главный секретарь;
- заместитель главного секретаря;
- представитель федерации керлинга в городе Москве;

10. Спорные ситуации. Подача протеста.

10.1. Все спорные ситуации рассматриваются судейской бригадой, обслуживающей матч, при необходимости – ГСК соревнований.

10.2. Протесты на итог матча не принимаются. Протесты по другим спорным ситуациям принимаются в течение 30 минут по окончании матча и рассматриваются ГСК.

ПРАВИЛА ИГРЫ В КЁРЛИНГ

14. СОРЕВНОВАНИЯ СРЕДИ СМЕШАННЫХ ПАР

1) Команда состоит из двух игроков – 1 мужчины и 1 женщины. Запасные игроки не допускаются. Оба игрока должны принимать участие в игре на протяжении всего матча, в противном случае команда проигрывает матч. У каждой команды может быть один тренер.

2) Счет игры ведется также, как и в обычном Кёрлинге. «Стационарные» камни, устанавливаемые перед началом каждого энда, могут приносить очки.

3) Игра состоит из 8 эндов.

4) Каждая команда выполняет 5 бросков за энд. Игрок, выполняющий первый бросок, выполняет также и последний бросок в энде. Другой игрок команды выполняет второй, третий и четвертый броски в этом энде. Игрок, выполняющий первый бросок, может меняться от энда к энду.

5) Ни один камень, включая «стационарные» камни и те, что находятся в доме, не может быть выбит за пределы площадки до выполнения четвертого броска в энде (четвертый выпущенный камень является первым камнем, которым можно выбивать какой-либо камень за пределы площадки). При нарушении этого правила, выпущенный камень изымается из игры, а все сдвинутые камни возвращаются на свои прежние позиции командой, не нарушавшей правило.

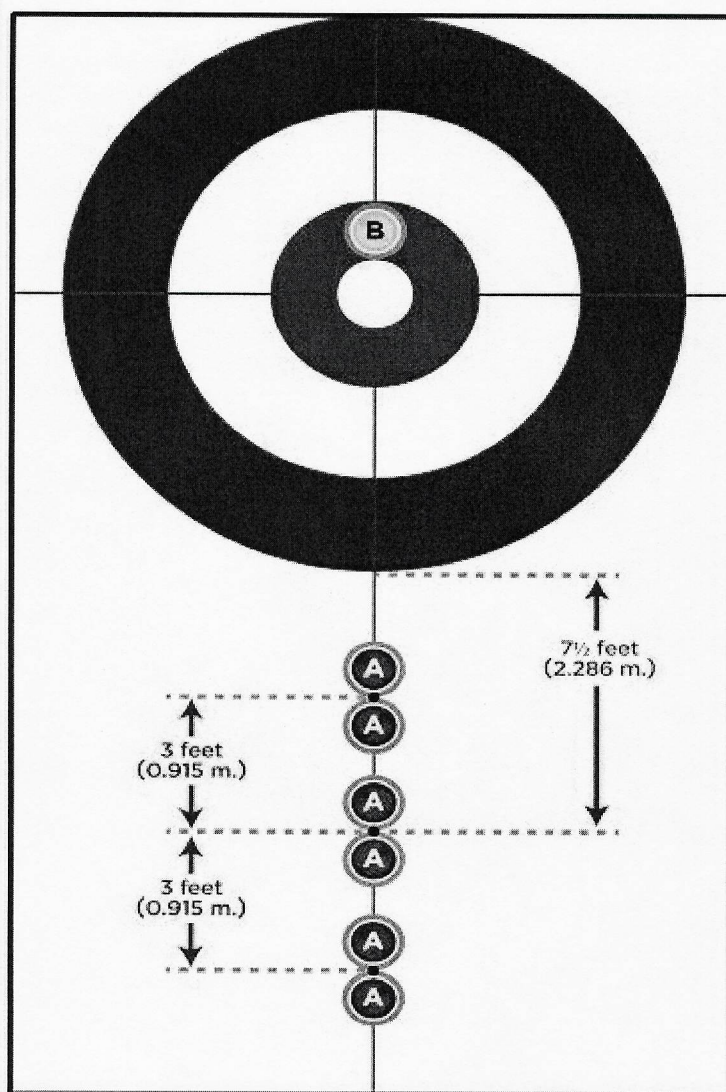
6) Перед началом каждого энда одна из команд должна поставить свой «стационарный» камень в одно из двух положений в игровой зоне площадки, обозначенных «А» и «В». Камень соперника устанавливается в положение, оставшееся свободным. Положения «стационарных» камней должны быть следующими:

а) Положение «А»: камень располагается на центральной линии либо непосредственно перед, либо непосредственно после одной из 3 обозначенных на центральной линии точек:

- Посередине между «хог» - линией и внешним краем ближайшей окружности.
- На расстоянии 0,915 метров (3 фута) от первого положения ближе к дому.
- На расстоянии 0,915 метров (3 фута) от первого положения ближе к «хог» линии

Принимая во внимание состояние льда, до начала пред матчевой разминки команды должны определить положение «А» для каждой игровой площадки. Это положение должно быть использовано на протяжении всего матча.

Figure No. 1 - Centre Guard



б) Положение «В»: камень располагается на центральной линии и за «ти» - линией, при этом касаясь её внешнего края.

7) Порядок определения команды, принимающей решение о положении «стационарных» камней:

а) Команды, участвующие в матче, определяют, какая из них будет принимать решение о положении «стационарных» камней в первом энде, при помощи тестовых бросков. Решение принимает команда с меньшим результатом тестового броска.

б) В процессе игры решение о положении «стационарных» камней принимает команда, проигравшая предыдущий энд.

в) Если энд закончился с нулевым счетом, решение о положении «стационарных» камней принимает команда, начинавшая этот энд.

8) Команда, чей «стационарный» камень находится в положении «А» (перед домом), выполняет первый бросок в этом энде. Команда, чей «стационарный» камень находится в положении «В» (в доме), выполняет второй бросок в этом энде.

9) Во время непосредственного выполнения броска одним из игроков команды, другой игрок должен находиться на льду игровой зоны своей площадки. После того, как игрок, выполняющий бросок, выпустил камень, оба игрока могут выполнять свипинг выпущенного камня, а также любых своих камней, пришедших в движение, в любом месте площадки до «ти» - линии. Данное

правило применяется ко всем броскам команды, включая тестовые броски.

10) Каждая команда один раз за игру при наличии последнего камня может расположить камни в положение «Power Play». Камень команды, имеющей последний камень, располагается так, чтобы его задний край был на ти-линии и в то же время на границе 8 и 12 футовых окружностей. Камень-защитник перемещается от центральной линии на прямую линию между центром камня в доме и центром колодки. Камень в доме при этом будет находиться за защитником. Положение защитника будет на таком же расстоянии от дома, что и обычное положение для центрального защитника. Данное положение не может быть применено в экстра-энде.

Figure No. 2 - Power Play Option

