



РЕГЛАМЕНТ проведения Чемпионата Москвы 2023 по кёрлингу (микст) среди смешанных команд

1. Общие положения

- 1.1. Чемпионат Москвы 2023 по кёрлингу (микст) среди смешанных команд (далее Чемпионат), проводится 22-25 апреля 2023г. в крытом сооружении с искусственным льдом для кёрлинга ГБУ ДО «Спортивная школа олимпийского резерва «Москвич» г. Москва Волгоградский пр., д.46/15 стр.10.
- 1.2. Матчи Чемпионата проводятся по Правилам вида спорта «кёрлинг» (далее Правила), утвержденными Приказом Министерства спорта РФ № 808 от 10 октября 2022г., 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.
- 1.3. Чемпионат является отбором к Чемпионату России по кёрлингу (микст) среди смешанных команд. Квота города Москвы на Чемпионат России микст: 1 место.
- 1.4. Перед началом соревнований проводится мандатная комиссия и жеребьевка команд, на которых обязательно должны присутствовать представители клубов (команд) или их доверенные лица.
- 1.5. Каждый клуб обязан предоставить судей, пропорционально количеству заявленных команд.

2. Система проведения соревнований

- 2.1. 28 команд, участвующие в Чемпионате, на первом (круговом) этапе соревнований играют в 7-ти группах по 4 команды в каждой, по круговой системе. В следующий этап соревнований выходят семь лучших команд, занявших 1-е места в группах и одна команда со 2-ых мест, имеющих лучший показатель тестовых бросков.
- 2.2. Во втором(финальном) этапе играют: ¼ финала ½ финала, финальный матч и матч за 3-е место (приложение №1). Команда, выигравшая финальный матч, объявляется Чемпионом Москвы 2023 года по кёрлингу среди смешанных команд (микст).

3. Регламент проведения и время матча

- 3.1. Матчи Чемпионата состоят из 8 эндов (минимум 6 эндов). Все матчи играют до победы с одним экстра-эндом.
**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. Общая продолжительность матча – 168 минут:
 - 20 минут - разминка, тестовые броски и измерения;
 - 130 минут - время матча, включая перерыв и тайм-ауты;
 - 18 минут - экстра- энд.По истечении 130 мин дается сигнал о доигрывании текущего энда.
- 3.3. Если судья определяет, что какая-либо из команд чрезмерно задерживает игру, он предупреждает об этом скипа 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.

3.4. В ходе матча каждая команда может взять один тайм-аут продолжительностью 60 секунд. В экстра-энде каждая команда так же имеет право взять один тайм-аут продолжительностью 60 секунд. Продолжительность перерывов в ходе игры:

- между эндами 0,5 минуты;
- перед экстра-эндом 1 минута;
- между 4 и 5 эндом(середина игры) 5 минут (при необходимости).

3.5. На тайм-аут к команде могут выходить тренеры и представители команды, указанные в официальной заявке команды на соревнования, время тайм-аута включается, когда тренер подошёл к команде. Команды без тренера проводят тайм-аут самостоятельно.

3.6. В случае, если после 6-го энда разница в текущем счете превышает количество камней, необходимое одной из команд для того, чтобы сравнять счёт, судья может принять решение завершить игру досрочно.

3.7 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 техническое поражение.

4. Порядок начисления очков. Ранжирование команд

4.1. За победу в матче команде начисляется 3(три) очка; за поражение – 1 (одно) очко, за неявку – 0 (ноль) очков.

4.2. Критерии для ранжирования команд:

- 1) место в подгруппе;
- 2) количество очков;
- 3) результат тестовых бросков.

4.3. При одинаковом количестве очков у 2х команд в группе, преимущество отдается команде, победившей в личной встрече.

4.4. В случае равенства очков у трех и более команд в группе, их ранжирование осуществляется по сумме очков, набранных в матчах между данными командами. Соотношение камней и эндов не учитывается. В случае равенства этого показателя учитываются результаты «тестовых» бросков.

5. Разминка и порядок выполнения «тестовых бросков»

5.1. На разминку каждой команде даётся 6 минут.

5.2. В первой игре кругового турнира (отмечена *) очередность разминки определяется жребием. Команда выигравшая жребий определяет очередность разминки, другая - цвет камней. В остальных играх кругового турнира команда, записанная в расписании первой, разминается первой и играет камнями с тёмными(красными) ручками; команда, записанная второй, играет камнями со светлыми(желтыми) ручками.

5.3. «Тестовые броски» проводятся перед каждым матчем сразу по окончании разминки команды. На проведение тестового броска даётся 1 минута. Командам не успевшим совершить тестовый бросок за 1 минуту начисляется 199,6см.

5.4. Команды выполняют два броска: первый – с вращением по часовой стрелке («in»), второй – с вращением против часовой стрелки («out»).

5.5. Количество камней с тем или иным вращением, обязательное для выполнения каждым игроком в течение кругового турнира:

- каждый игрок команды должен сделать как минимум один тесовый бросок, но не более двух;
- игроки выполняющие второй тестовый бросок должны сделать его с другим вращением, чем первый.

5.6. Команда может приступить к постановочным броскам в составе минимум 3 (трех) игроков. Если это требование не выполняется, то результат соответствующего тестового постановочного броска (бросков) записывается как 199. 6 см.

Если команда начинает соревнования в полном составе, а затем по каким-либо причинам игрок не может выполнить минимальные требования по количеству тестовых бросков, за каждый невыполненный бросок будет записан максимальный результат 1,996 м.

5.7. Итоговый результат тестовых постановочных бросков определяется суммой тестовых бросков. 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. 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 кругового этапа.

5.8. Очередность предматчевой разминки или цвет камней в играх после окончания кругового турнира определяется:

1) Если встречаются команды из одной и той же группы, применяется правило C8(f) Правил. При использовании формата кругового турнира (одна группа) на соревнованиях WCF, когда каждая команда играет со всеми остальными командами, цвет камней и первый бросок в первом энде в играх после кругового турнира определяется следующим образом:

- Команда с лучшим соотношением побед и поражений имеет право выбрать цвет камней или первый или второй бросок в первом энде.

- Если команды имеют одинаковое количество побед и поражений, победитель личной встречи в круговом турнире имеет право выбрать цвет камней или первый или второй бросок в первом энде.

2) Если команды из разных групп, команда с наименьшим результатом тестовых постановочных бросков по итогам кругового турнира может выбрать очередность предматчевой разминки или цвет камней. Команда, выполняющая первый или второй бросок в первом энде, определяется по результатам тестовых постановочных бросков.

6. Состав команд, условия допуска и требования к игрокам

6.1. Для участия в Чемпионате допускаются спортсмены спортивных школ и клубов города Москвы, 2007 года рождения и старше имеющие 3 взрослый разряд. Предварительная заявка подается за 10 дней до начала соревнований, окончательная на мандатную комиссию.

6.2. В составе одной команды должны выступать 4 спортсмена (двое мужчин и две женщины), которые выполняют броски поочередно (М, Ж, М, Ж или Ж, М, Ж, М). Запасные игроки не допускаются.

6.3. Если нет разрешения главного судьи, то первую игру команды должны начать обязательно в полном составе. Далее, если команда вынуждена играть втроем, очередность выполнения бросков по половому признаку должна сохраняться (М, Ж, М или Ж, М, Ж). Если это произошло в процессе игры, то очередность выполнения бросков командой должна быть изменена, чтобы соответствовать данному критерию.

6.4. Позиция скипа и вице-скипа могут занимать любые игроки команды, но они должны быть противоположного пола.

6.5. 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. Предупреждение выносит старший судья матча. К

недисциплинированному поведению игрока относится: бросание щетки, неэтичное поведение по отношению к сопернику, партнеру или судье.

6.6. 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.

6.7. Федерация Керлинга в г. Москве допускает различие в форме у женщин и мужчин в составе одной команды при участии в Чемпионате г. Москвы по керлингу среди мужчин и женщин (микст).

6.8. Скипу команды разрешено иметь дополнительную куртку.

6.9. 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).

Проверка щёток будет осуществляться перед началом каждого тура скипами команд соперников.

Если обнаружено, что для свипинга используется запрещенная щетка, то команде, нарушившей правила, засчитывается техническое поражение.

6.9.1. Щётки со щетиной не разрешены к использованию

6.9.2. 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), и только этот игрок может использовать данное оборудование для свипинга во время игры;

- 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);

7. Техническое руководство проведением соревнований

7.1. Техническое руководство проведением соревнований осуществляет Главная судейская коллегия (ГСК) соревнований. В состав ГСК входят:

- главный судья соревнований + зам.главного судьи ;

- главный секретарь + зам.главного секретаря;

- представитель ФК в городе Москве.

8. Спорные ситуации. Подача протеста.

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

8.2. Подача протеста – согласно п. 6.5 Правил.

9. Награждение победителей и призеров.

9.1. Команда, выигравшая финальный матч, объявляется Чемпионом Москвы 2019 года по кёрлингу среди смешанных команд (микст) и награждается командным кубком. Все победители и призеры награждаются медалями и дипломами.

Схема второго (финального) этапа соревнований

