

«УТВЕРЖДАЮ»

Главный судья соревнований



(Петрова Н.Н.)

Май 2024 г.

**РЕГЛАМЕНТ  
ПЕРВЕНСТВО МОСКВЫ ПО КЁРЛИНГУ  
среди смешанных пар (юниоры, юниорки до 22 лет) 2024**

**1. Общие положения**

- 1.1. В соответствии с Единым календарным планом физкультурных, спортивных и массовых спортивно-зрелищных мероприятий города Москвы на 2024 год в период с 22 по 28 мая 2024 года проводится Первенство Москвы по кёрлингу среди смешанных пар (юниоры, юниорки до 22 лет) 2024 (далее - Соревнования).
- 1.2. Первенство проводится на одном спортивном объекте (в кёрлинг-центре «Москвич» г. Москва, Волгоградский проспект, д.46/15 с10.)
- 1.3. Первенство проводится по Правилам вида спорта «кёрлинг» утвержденными Приказом Министерства спорта РФ № 808 от 10 октября 2022г. (далее Правила).
- 1.4. Первенство является отборочным соревнованием для участия во Всероссийских соревнованиях 2024 года смешанных пар (юниоры, юниорки до 22 лет) (на основании количества квот предоставленных ФКР).
- 1.5. Состав команд, квалифицировавшихся по итогам Первенства Москвы на Всероссийские соревнования, должен соответствовать заявленному на Первенство Москвы.
- 1.6. 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. На первом этапе Соревнований, команды, участвующие в Соревнованиях, делятся на 6 подгрупп по 4 команды в каждой и одна подгруппа 5 команд, далее команды играют в подгруппах по круговой системе.
- 2.2. Во второй этап Соревнований проходят 16 команд: по две лучшие команды из каждой подгруппы, а также две лучшие команды по результату тестовых бросков из команд, занявших 3 место в подгруппах. Команды играют по олимпийской системе: 1/8 финала, четвертьфиналы, полуфиналы, финальный матч и матч за 3-е место.

## Схема второго этапа Соревнований:



- 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).
- 2.4. Команда, выигравшая финальный матч, становится победителем Соревнований.

### 3. Порядок начисления очков. Ранжирование команд.

- 3.1. За победу в матче команде начисляется 2 (два) очка, за поражение – 1 (одно) очко, за неявку и техническое поражение – 0 (ноль) очков.
- 3.2. Ранжирование команд после группового этапа регламентируется п. 8.8.1. Правил.
- 3.3. Критериями для общего ранжирования команд в итоговом протоколе соревнований являются:
  - 1) место в подгруппе
  - 2) результат тестовых постановочных бросков (Draw Shot Challenge (DSC))
- 3.4. Команды, проигравшие в 1/8 финала, занимают места с 9-го по 16-е в соответствии с итоговым результатом тестовых постановочных бросков (Draw Shot Challenge (DSC)). Команды, проигравшие в четвертьфинальных матчах, занимают места с 5-го по 8-е в соответствии с итоговым результатом тестовых постановочных бросков (Draw Shot Challenge (DSC)).

### 4. Разминка и порядок выполнения тестовых бросков

- 4.1. Разминка начинается за 20 минут до времени начала тура. Каждой команде даётся 6 минут на проведение разминки.
- 4.2. Команда, записанная в расписании кругового турнира первой, играет камнями с тёмными ручками; команда, записанная второй, играет камнями со светлыми ручками.
- 4.3. Разминка может проводиться всеми 8 камнями.
- 4.4. «Тестовые постановочные броски» проводятся перед каждым матчем сразу по окончании

разминки команды. На проведение тестового броска даётся 1 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 кругового турнира, регламентируется п. 9.7.4 Правил.

- 4.5. По окончании выполнения тестовых бросков команда определяет камень, не участвующий в данной игре, на котором судья делает соответствующую пометку.
- 4.6. Итоговый результат тестовых постановочных бросков (Draw Shot Challenge (DSC)) рассчитывается после каждой игры.
- 4.7. Команда с меньшим итоговым результатом тестовых постановочных бросков имеет право выбрать первый или второй бросок в первом энде данной игры.
- 4.8. Очерёдность предметчевой разминки или цвет камней в играх после окончания кругового турнира определяется соответственно п. 8.7.7. Правил.

## **5. Состав команд и условия допуска**

- 5.1. В составе одной команды Первенства Москвы среди смешанных пар могут выступать только 2 (два) игрока. Запасные игроки не допускаются.
- 5.2. Возраст, принадлежность к спортивной организации и спортивный разряд определяется Положением о московских соревнованиях на 2024 год, утвержденным Москомспортом.
- 5.3. Все участники должны иметь медицинский допуск к соревнованиям, медицинскую страховку от несчастных случаев при занятиях спортом и сертификат РУСАДА.
- 5.4. Предварительные заявки подаются в ГСК за 30 дней до начала Первенства (по электронной почте, факсу и т.д.), окончательный срок подачи заявок (полностью правильно оформленные) – на мандатную комиссию.

## **6. Регламент проведения матча.**

- 6.1. Регламент матча – 8 эндов. Все матчи проводятся с экстра-эндами, до выявления победителя. В случае отсутствия технической возможности матчи Соревнований могут проводиться без контроля времени по электронному секундомеру, но в соответствии с регламентом времени, установленным ГСК соревнований.
- 6.2. Во втором этапе соревнований (плей офф) команды после пред игровой разминки сами определяют, какие из камней будут стационарными (после чего на них наносится специальная маркировка).з
- 6.3. Стационарные камни в течение игры располагаются по обеим сторонам игровой дорожки (по одному каждого цвета на каждую сторону).
- 6.4. Продолжительность игрового времени матча – 130 минут.
- 6.5. В ходе матча каждая команда может взять один тайм-аут продолжительностью 1 минута. В экстра-энде допускается 1 тайм-аут.
- 6.6. На тайм-аут к команде могут выходить только тренеры, указанные в официальной заявке команды на соревнования, и только с тренерской трибуны. Тренеры, находящиеся не на тренерской трибуне, на игровое поле во время тайм-аута не допускаются.
- 6.7. Время подхода тренера на командный тайм-аут определяется ГСК соревнований и доводится до сведения тренеров на собрании представителей команд перед началом официальной тренировки. Данное время дается команде, взявшей тайм-аут вне зависимости от присутствия тренера на тренерской трибуне.
- 6.8. Тренер, находясь на тренерской трибуне, может общаться с командой в 30 секундный перерыв между эндами.

- 6.9. Продолжительность перерыва в ходе игры между 4 и 5 эндом (середина игры) 5 минут.
- 6.10. 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.
- 6.11. В каждом матче должно быть сыграно минимум 6 эндов.
- 6.12. 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.
- 6.13. Несоответствующее поведение, нецензурные и агрессивные выражения, порча экипировки, применение физической силы по отношению к какому-либо игроку запрещено. Любые нарушения могут привести к отстранению виновника от участия в соревнованиях. Согласно п.6.1 Правил – при удалении игрока, замена не допускается.
- 6.14. Ни один игрок не должен портить ледовую поверхность своей экипировкой, а также оставляя на льду следы от рук или тела. В соответствии с Правилами, после 3 замечаний игрок удаляется с площадки.
- 6.15. 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.
- 6.16. 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, при личном контроле судьей нарушения, камень удаляется из игры.
- 6.17. Текущие результаты в печатном виде вывешиваются на информационном табло по окончании игровых туров, а также публикуются на сайте <https://moscowcurling.ru/>.
- 6.18. Все личные вещи игроков команд (куртки, щетки, чехлы для щеток и пр.) не должны закрывать табло и затруднять судьям доступ к табло.
- 6.19. Правила использования щеток для свипинга на соревновании:
- 6.19.1. 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).
- 6.19.2. Проверка щёток может осуществляться выборочно во время проведения игровых туров.
- 6.19.3. 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 может иметь 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;

6.19.4. В случае выявления использования неразрешённых щеток игроками во время игры, команде засчитывается техническое поражение в этой игре.

## **7. Техническое производство проведение соревнований.**

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

7.2. В состав ГСК входят:

- главный судья соревнований, зам. главного судьи;
- главный секретарь, зам. главного секретаря;
- представитель ФКМ.

## **8. Спорные ситуации. Подача протеста.**

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

8.2. Подача протеста – согласно п. 5.6. Правил.

## **9. Награждение победителей и призеров.**

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