



«УТВЕРЖДАЮ»

Главный судья соревнований

(Н.Н. Петрова)

19 сентября 2024 г.

РЕГЛАМЕНТ ПЕРВЕНСТВА МОСКВЫ 2024 ПО КЁРЛИНГУ СРЕДИ ЮНОШЕЙ И ДЕВУШЕК ДО 19 ЛЕТ

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 24 сентября по 30 сентября 2024 года проводится Первенство Москвы по кёрлингу среди юношей и девушек до 19 лет (далее - Первенство).
- 1.2. Первенство проводится отдельно среди юношей и девушек 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» (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 июле 2023 года (в том числе правило No Tick-shot), а также в соответствии с данным Регламентом.
- 1.4. Первенство является отборочным соревнованием для участия в Первенстве России 2024 года среди юношей и девушек до 19 лет (на основании количества квот предоставленных ФКР). Команды, занявшие призовые места на Первенстве России до 19 лет предыдущего сезона, при сохранении 3-х и более игроков состава, получают квоту вне зависимости от результата Первенства Москвы, при этом выбор 1-2 игроков остается полностью на усмотрение тренера команды. Состав команд, квалифицировавшихся по итогам Первенства Москвы на Первенство России, должен соответствовать заявленному на Первенство Москвы (иметь в составе не менее 3х игроков основного состава).
- 1.5. 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 6 команд юношей и 8 команд девушек.
- 2.2. **Схема проведения Первенства среди юношей:**

В первом (круговом) этапе 6 команд юношей играют в 1 группе (С). Во второй (финальный) этап выходят команды первые 4 команды. В финальном этапе играют полуфинал, финал и матч за 3 место.

2.3. Схема проведения Первенства среди девушек:

В первом (круговом) этапе 8 команд девушек делятся на 2 групп (А, В): по 4 команды. Во второй (финальный) этап выходят команды с 1-х и 2-х мест. В финальном этапе играют полуфинал, финал и матч за 3 место.

Схема проведения второго этапа Первенства среди юношей:



Схема проведения второго этапа Первенства среди девушек:



2.3.1. 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).

2.3.2. Команда, выигравшая финальный матч, становится Победителем Первенства Москвы 2024 года среди юношей и девушек до 19 лет.

3. Порядок проведения разминки и тестовых бросков

3.1. Разминка начинается за 20 минут до времени начала тура. Каждой команде дается 6 (шесть) минут на проведение разминки.

- 3.2. В расписании, в играх, отмеченных «*», очередность разминки разыгрывается жребием; в дальнейшем, команда указанная первой – разминается первой и играет камнями с ручками темного (красного) цвета.
- 3.3. «Тестовые 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, второй – с вращением против часовой стрелки. Количество камней с тем или иным вращением, обязательное для выполнения каждым игроком в течение кругового турнира, регламентируется п. 8.7.4 Правил.
- 3.4. Итоговый результат тестовых постановочных бросков (Draw Shot Challenge (DSC)) рассчитывается после каждой игры в соответствии с п. 8.8.1 (4) Правил и вывешивается на информационном стенде.
- 3.5. Команда с меньшим итоговым результатом тестовых постановочных бросков имеет право выбрать первый или второй бросок в первом энде данной игры.
- 3.6. Очередность предматчевой разминки или цвет камней в играх после окончания кругового турнира определяется соответственно п. 8.7.6 и 8.7.7 Правил.

4. Порядок начисления очков. Ранжирование команд.

- 4.1. За победу в матче команде начисляется 2 (два) очка, за поражение – 1 (одно) очко, за неявку и техническое поражение – 0 (ноль) очков.
- 4.2. Ранжирование команд после группового этапа регламентируется п. 8.8.1 Правил
- 4.3. Критериями для общего ранжирования команд:
 - у юношей (с 5-го по 6-е место) в итоговом протоколе соревнования являются:
 - 1) место в группе;
 - у девушек (с 5-го по 8-е место) в итоговом протоколе соревнования являются:
 - 1) место в подгруппе;
 - 2) результат тестовых постановочных бросков.
- 4.4. Текущие результаты в печатном виде вывешиваются на информационном табло по окончании игровых туров, а также публикуются на сайте <https://moscowcurling.ru/>.

5. Состав команд и условия допуска.

- 5.1. В составе одной команды Первенства может выступать только 5 (пять) игроков. Минимальное количество игроков команды, принимающих участие в матче – 3 (три).
- 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. Матч состоит из 8 эндов. Все матчи проводятся с экстра-эндами, до выявления победителя.
- 6.2. Продолжительность игрового времени матча – 130 минут.
- 6.3. 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.
- 6.4. Каждая команда может взять один командный тайм-аут длительностью 60 секунд во время каждой игры и один командный тайм-аут длительностью 60 секунд во время каждого экстра-энда.
- 6.5. На тайм-аут к команде могут выходить только один человек (тренер, запасной игрок указанные в официальной заявке команды на соревнование), и только с тренерской трибуны. Тренеры, находящиеся не на тренерской трибуне, на игровое поле во время тайм-аута не допускаются.
- 6.6. Если позволяет зонирование площадки, тренеру команды, которая не брала командный тайм-аут, разрешается общаться со своей командой со своего места на трибуне для тренеров во время самого 60- секундного тайм-аута, но не в течение времени подхода. Общение должно прекратиться, как только взявшая тайм-аут команда возобновит игру.
- 6.7. В ходе матча каждая команда имеет право на проведение одной замены согласно Правил.
- 6.8. Тренер, находясь на тренерской трибуне, может общаться с командой в перерыве между эндами.
- 6.9. Время подхода тренера определяется ГСК соревнований и составляет 10 секунд – ближняя сторона, 45 секунд – дальняя сторона. Данное время предоставляется команде, взявшей тайм-аут, вне зависимости от присутствия тренера на тренерской трибуне.
- 6.10. Продолжительность перерывов в ходе игры:
– между эндами: 1 минута;
– перед экстра-эндом: 1 минута;
– между 4 и 5 эндом (середина игры): 5 минут.
- 6.11. Если судья определяет, что какая-либо команда чрезмерно задерживает игру, он делает замечание об этом скипу (вице-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.
- 6.12. Команда имеет право провести замену игрока в начале следующего энда. В этом случае очерёдность выполнения бросков и позиции скипа и вице-скипа могут быть изменены (пересмотренная очерёдность выполнения бросков сохраняется до конца игры), а заменённый игрок не имеет права вернуться в игру.

- 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.
- 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) и соответствовать дресс-коду (п. 9.2.3 Правил). 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.
- 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. Все личные вещи игроков команд (куртки, щетки, чехлы для щеток и пр.) не должны закрывать табло и затруднять судьям доступ к табло.
- 6.18. 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).
- 6.19. 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;

– при проведении замены команда должна продолжать использовать четыре щётки для свипинга, которые были в игре с самого начала.

- 6.20. В случае выявления использования неразрешённых щёток игроками во время игры, команде засчитывается техническое поражение в этой игре. Ответственность за использование неразрешённых щёток лежит на команде.
- 6.21. На соревнованиях применяется правило «No Tick» (запрет на разведение центрального гарда в зоне свободных защитников):
Если неподвижный камень в зоне свободных защитников касается центральной линии, он не может быть сдвинут с центральной линии или перемещён в положение вне зоны свободных защитников напрямую или опосредованно камнем соперника до выполнения шестого броска в энде. В случае нарушения команда, не нарушившая правило, имеет право:
- удалить выпущенный камень из игры и вернуть все смещённые камни на свои прежние позиции; или
 - оставить все камни там, где они остановились.
- Пояснение: если камень касается какой-либо части центральной линии, считается, что он находится на центральной линии.
- 6.22. Во время игры запрещено использование электронных устройств, которые предоставляют информацию игрокам на площадке, за исключением секундомеров, предоставляющих только данные о времени. В случае выявления использования электронных устройств игроками во время игры, команде засчитывается техническое поражение в этой игре.
- 6.23. Участие в соревнованиях является согласием с регламентом данного соревнования.

7. Техническое производство проведение соревнований.

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

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.