

«УТВЕРЖДАЮ»

Главный судья соревнований



(Петрова Н.Н.)

«12» апреля 2024 г.

**РЕГЛАМЕНТ
ЧЕМПИОНАТ МОСКВЫ 2024 ПО КЁРЛИНГУ
среди смешанных команд (микст) 2024**

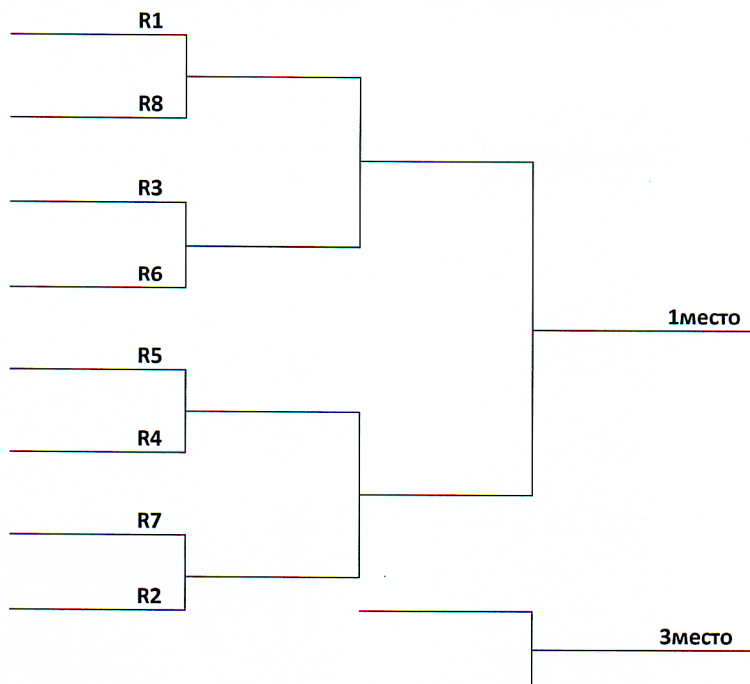
1. Общие положения

- 1.1. В соответствии с Единым календарным планом физкультурных, спортивных и массовых спортивно-зрелищных мероприятий города Москвы на 2024 год в период с 23 по 30 апреля 2024 года проводится Чемпионат Москвы по кёрлингу среди смешанных команд (микст) 2024 (далее - Соревнования).
- 1.2. Чемпионат проводится на одном спортивном объекте (в кёрлинг-центре «Москвич» г. Москва, Волгоградский проспект, д.46/15 с10.)
- 1.3. Чемпионат проводится по Правилам вида спорта «кёрлинг» утвержденными Приказом Министерства спорта РФ № 808 от 10 октября 2022г. (далее Правила).
- 1.4. Чемпионат является отборочным соревнованием для участия в Чемпионате России 2024 года среди смешанных команд (микст) (на основании количества квот предоставленных ФКР).
- 1.5. Состав команд, квалифицировавшихся по итогам Чемпионата Москвы на Чемпионат России, должен соответствовать заявленному на Чемпионат Москвы (иметь в составе не менее 3х игроков основного состава).
- 1.6. Перед началом Чемпионата 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 подгруппы по 5 команд в каждой, далее команды играют в подгруппах по круговой системе.
- 2.2. Во второй этап Соревнований проходят: по одной лучшей команде из каждой подгруппы, а также две лучшие команды по результату тестовых бросков из команд, занявших 2 место в подгруппах. Команды играют по олимпийской системе: четвертьфиналы, полуфиналы, финальный матч и матч за 3-е место.

Схема второго этапа Соревнований (плей-офф):



- 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 (с 9-го по 30-е место) в итоговом протоколе соревнований являются:
 - место в подгруппе,
 - результат тестовых постановочных бросков.
- 3.4. если две команды набирают одинаковое количество очков, то их места распределяются по результату личной встречи этих команд в круговом турнире
- 3.5. В случае равенства очков у трех и более команд их ранжирование осуществляется по сумме очков, набранных в матчах между данными командами. Соотношение камней и эндов не учитывается. В случае равенства этого показателя учитывается личная встреча среди двух команд с лучшими показателями тестовых бросков.
- 3.6. 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. «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. 8.7.4 Правил.

- 4.4. Итоговый результат тестовых постановочных бросков (Draw Shot Challenge (DSC)) рассчитывается после каждой игры.
- 4.5. Команда с меньшим итоговым результатом тестовых постановочных бросков имеет право выбрать первый или второй бросок в первом энде данной игры.
- 4.6. Очередность предматчевой разминки или цвет камней в играх после окончания кругового турнира определяется соответственно п. 8.7 Правил.

5. Состав команд и условия допуска

- 5.1. Каждая команда должна иметь в составе двух мужчин и двух женщин, которые выполняют броски поочерёдно (М, Ж, М, Ж или Ж, М, Ж, М). 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. Продолжительность игрового времени матча – 130 минут.
- 6.3. В ходе матча каждая команда может взять один тайм-аут продолжительностью 1 минута. В экстра-энде допускается 1 тайм-аут.
- 6.4. 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.
- 6.5. 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.
- 6.6. Тренер, находясь на тренерской трибуне, может общаться с командой в 30 секундный перерыв между эндами.
- 6.7. Продолжительность перерывов в ходе игры:
 - между эндами 0,5 минуты;
 - перед экстра-эндом 1 минута;
 - между 4 и 5 эндом (середина игры) 5 минут.
- 6.8. 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.

- 6.9. В каждом матче должно быть сыграно минимум 6 эндов.
- 6.10. 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.
- 6.11. 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.
- 6.12. 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.
- 6.13. 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.
- 6.14. 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.
- 6.15. Текущие результаты в печатном виде вывешиваются на информационном табло по окончании игровых туров, а также публикуются на сайте <https://moscowcurling.ru/>.
- 6.16. Все личные вещи игроков команд (куртки, щетки, чехлы для щеток и пр.) не должны закрывать табло и затруднять судьям доступ к табло.
- 6.17. Правила использования щеток для свипинга на соревнованиях:
 - 6.17.1. 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).
 - 6.17.2. Проверка щёток может осуществляться во время проведения официальных тренировок, а также выборочно во время проведения игровых туров.
 - 6.17.3. 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 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;

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

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

6.18. 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.

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.