



«УТВЕРЖДАЮ»

Главный судья соревнований  
(С.Я. Калалб)

22 января 2026 г.

## РЕГЛАМЕНТ ПРОВЕДЕНИЯ ПЕРВЕНСТВО МОСКВЫ ПО КЁРЛИНГУ среди юниоров и юниорок до 22 лет

### 1. Общие положения

- 1.1. В соответствии с Единым календарным планом физкультурных, спортивных и массовых спортивно-зрелищных мероприятий города Москвы на 2026 год в период со 27 января по 01 февраля 2026 года проводится Первенство Москвы по кёрлингу среди юниоров и юниорок до 22 лет.
- 1.2. Соревнование проводится на одном спортивном объекте Кёрлинг-центр «Москвич» (г. Москва, пр-кт. Волгоградский, дом 46/15).
- 1.3. Соревнование проводится по Правилам вида спорта «кёрлинг» утвержденным Приказом Министерства спорта РФ № 808 от 10 октября 2022г. (далее Правила).
- 1.4. Первенство Москвы является отборочным соревнованием для участия в Первенстве России среди юниоров и юниорок до 22 лет 2026 (на основании количества квот предоставленных ФКР). 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 Соревнования проводится мандатная комиссия и жеребьевка команд, на которой должны присутствовать представители/доверенные лица спортивных школ/клубов/команд.

### 2. Система проведения соревнований

- 2.1. Первенство Москвы по кёрлингу среди юниоров и юниорок до 22 лет проводится в следующих группах: – группа «А» – 4 команды (юниорки); – группа «Б» – 5 команд (юниорки); группа «С» – 4 команды (юниоры); – группа «Д» – 4 команды (юниоры).
- 2.2. Первенство Москвы в группах «А» и «Б» (юниорки) проводится в два этапа: на первом этапе команды играют по круговой системе в один круг; на втором этапе соревнований 8 лучших команд (по итогам первого этапа) играют схеме: четвертьфинал, полуфинал, финальный матч и матч за 3-е место.
- 2.3. Первенство Москвы в группах «С» и «Д» (юниоры) проводится в два этапа: на первом этапе команды играют по круговой системе в один круг; на втором этапе соревнований 8 лучших команд (по итогам первого этапа) играют схеме: четвертьфинал, полуфинал, финальный матч и матч за 3-е место.
- 2.4. Распределение игровых дорожек для проведения матчей второго этапа происходит сразу по окончании первого этапа соревнований с условием, чтобы команды, принимающие участие в полуфинальных матчах, не проводили предыдущий матч на той же дорожке (при наличии такой возможности).

Схема второго этапа Соревнований:



## **1. Система ранжирования команд.**

- 1.1. За победу в матче команде начисляется 2 (два) очка, за поражение – 1 (одно) очко, за неявку и техническое поражение – 0 (ноль) очков.
- 1.2. Ранжирование команд после группового этапа регламентируется п. 8.8.1. Правил.
- 1.3. Текущие результаты в печатном виде вывешиваются на информационном стенде по окончании игровых турнов.

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

- 2.1. В составе одной команды Соревнования может выступать только 5 (пять) игроков. Минимальное количество игроков команды, принимающих участие в матче – 3 (три).
- 2.2. Возраст, принадлежность к спортивной организации и спортивный разряд определяется Положением о московских соревнованиях на 2026 год, утвержденным Москкомспортом.
- 2.3. Все участники должны иметь медицинский допуск к соревнованиям, медицинскую страховку от несчастных случаев при занятиях спортом и сертификат РУСАДА.
- 2.4. Предварительные заявки подаются в ГСК за 30 дней до начала Чемпионата Москвы, окончательный срок подачи заявок (полностью правильно оформленные) – на мандатную комиссию.

## **3. Разминка и порядок проведения «тестовых бросков»**

- 3.1. Разминка начинается за 20 минут до времени начала тура. Каждой командедается 6 (шесть) минут на проведение разминки.
- 3.2. В расписании в играх, отмеченных «\*», очередность разминки разыгрывается жребием. 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. 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 наименьшим итоговым результатом тестовых постановочных бросков имеет право выбрать первый или второй бросок в первом энде данной игры.
- 3.6. Очерёдность предматчевой разминки или цвет камней в играх после окончания кругового турнира определяется в соответствии с п. 8.7.6 и 8.7.7 Правил.

#### **4. Регламент проведения матча.**

- 4.1. Матч Чемпионата Москвы состоит из 8 эндов. В случае ничьей проводятся экстра-энды, до выявления победителя.
- 4.2. На табло устанавливается время игры – 130 минут. По окончании установленного времени доигрывается последний начатый энд. В случае ничьей проводятся экстра-энды, до выявления победителя.
- 4.3. Если судья определяет, что какая-либо команда чрезмерно задерживает игру, он сообщает об этом скипу этой команды, и, если после предупреждения следующий камень не пересечёт ти-лайн в зоне выполнения броска в течение 45 секунд, камень немедленно удаляется из игры.
- 4.4. 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.
- 4.5. 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.
- 4.6. 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 вне тренерской трибуны, на игровое поле во время тайм-аута не допускаются.
- 4.7. 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.
- 4.8. В ходе матча каждая команда имеет право на проведение одной замены согласно Правил.
- 4.9. Тренер, находясь на тренерской трибуне, может общаться с командой в перерыве между эндами.

- 4.10. Время подхода тренера определяется ГСК соревнований и составляет 10 секунд – в ближний дом, 40 секунд – в дальний дом. Данное время предоставляется команде, взявшей тайм-аут, вне зависимости от присутствия тренера на тренерской трибуне.
- 4.11. Продолжительность перерывов в ходе игры:
- между эндами: 1 минута;
  - перед экстра-эндом: 1 минута;
  - между 4 и 5 эндом (середина игры): 5 минут.
- 4.12. Команда имеет право провести замену игрока только 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.
- 4.13. Несоответствующее поведение, нецензурные и агрессивные выражения, порча экипировки, применение физической силы по отношению к какому-либо участнику соревнований запрещено. Любые нарушения могут привести к отстранению виновника от участия в соревнованиях.
- 4.14. Ни один игрок не должен портить ледовую поверхность своей экипировкой, а также оставлять на льду следы от рук или тела. В соответствии с Правилами, после 3 замечаний игрок удаляется с площадки.
- 4.15. 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.
- 4.16. 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.
- 4.17. Все личные вещи игроков команд (куртки, щетки, чехлы для щеток и пр.) не должны закрывать табло и затруднять судьям доступ к табло.
- 4.18. На соревнованиях разрешается использовать щетки с сертифицированными Всемирной федерацией кёрлинга (WCF) накладками (съёмными подушками) с соответствующим товарным кодом, нанесённым в заводских условиях, а также накладками (съёмными подушками), разрешенными и утвержденными Федерацией кёрлинга России.
- 4.19. Использование щеток для свипинга определяется п. 8.2.4–8.2.6 Правил.
- 4.20. Проверка щеток может осуществляться во время проведения официальных тренировок, а также выборочно во время проведения игровых туров.
- 4.21. Ограничение по использованию щеток во время матча:
- каждый из четырёх игроков, заявленных на матч, может иметь только одну щетку (насадку на щетку) 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 щетке на предматчевой разминке, однако эти щетки 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.

4.22. В случае выявления использования неразрешённых щёток игроками во время игры, команде засчитывается техническое поражение в этой игре. Ответственность за использование неразрешенных щёток лежит на команде.

4.23. 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;
- оставить все камни там, где они остановились.

Если камень сдвигается с центральной линии за пределы площадки, применяется правило Зоны свободных защитников п. 7.6 Правил.

Пояснение: если камень касается какой-либо части центральной линии, считается, что он находится на центральной линии.

4.24. Во время игры запрещено использование электронных устройств, обладающих функцией передачи и приёма данных 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.

4.25. Участие в соревнованиях является согласием с регламентом данного соревнования.

## **5. Техническое производство проведение соревнований.**

5.1. Техническое руководство проведением соревнований осуществляют Главная судейская коллегия (ГСК) соревнований.

## **6. Спорные ситуации. Подача протеста.**

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

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

## **7. Награждение победителей и призеров.**

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