



«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 команд (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 ранжирование 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 туров.

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 Москомспортом.
- 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 команде дается 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. Очередность 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 щётки 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 щёток для свипинга определяется п. 8.2.4–8.2.6 Правил.
- 4.20. Проверка щёток может осуществляться во время проведения официальных тренировок, а также выборочно во время проведения игровых туров.
- 4.21. 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.

4.22. 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.

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 осуществляет 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.