



«УТВЕРЖДАЮ»

Главный судья соревнований

(Н.С. Шлойдо)

«26» сентября 2025 г.

РЕГЛАМЕНТ ЧЕМПИОНАТ МОСКВЫ ПО КЁРЛИНГУ среди смешанных пар

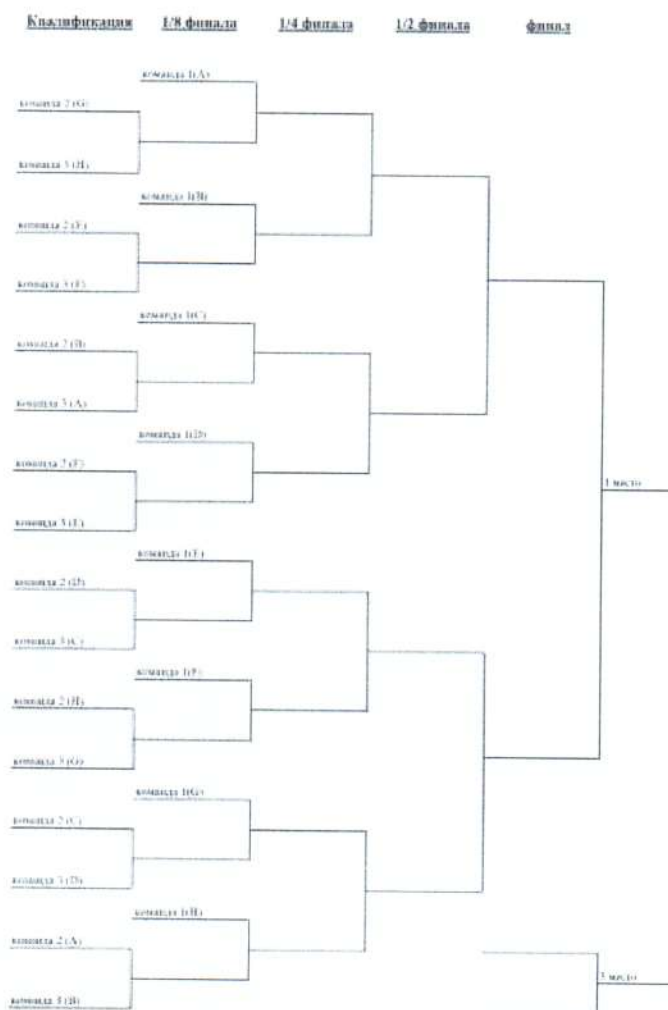
1. Общие положения

- 1.1. В соответствии с Единым календарным планом физкультурных, спортивных и массовых спортивно-зрелищных мероприятий города Москвы на 2025 год в период с 01 по 08 октября 2025 года проводится Чемпионат Москвы по кёрлингу среди смешанных пар (далее - Соревнования).
- 1.2. Соревнование проводится на одном спортивном объекте (в кёрлинг-центре «Москвич» г. Москва, Волгоградский проспект, д.46/15 с10.)
- 1.3. Соревнование проводится по Правилам вида спорта «кёрлинг» утвержденными Приказом Министерства спорта РФ № 808 от 10 октября 2022г. (далее Правила).
- 1.4. Чемпионат Москвы является отборочным соревнованием для участия в Чемпионате России среди смешанных пар в группе «С» (на основании количества квот предоставленных ФКР).
- 1.5. Состав команд, квалифицировавшихся по итогам Чемпионата Москвы на Чемпионат России, должен соответствовать заявленному на Чемпионат Москвы.
- 1.6. Перед началом Соревнования 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 8 подгрупп по 4 команды в каждой, далее команды играют в подгруппах по круговой системе.
- 2.2. Во второй этап Соревнований проходят 24 команд: первые три места из каждой подгруппы.
- 2.3. На втором этапе команды, занявшие 2 и 3 места в подгруппах, играют квалификационные матчи.
- 2.4. На третьем этапе команды, занявшие 1 место в подгруппах, играют с победителями квалификационных матчей по олимпийской системе: 1/8 финала, четвертьфиналы, полуфиналы, финал и матч за третье место.

Схема второго этапа Соревнований:



- 2.5. Распределение игровых дорожек для проведения матчей второго этапа происходит сразу по окончании первого этапа Соревнований с условием, чтобы команды не проводили предыдущий матч на той же дорожке (если есть такая возможность).
- 2.6. 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 и не явку – 0 (ноль) очков, 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 занявших места с 25-го по 32-е в итоговом протоколе соревнований являются:
 - 1) место в подгруппе
 - 2) результат тестовых постановочных бросков (Draw Shot Challenge (DSC));
- 3.4. Команды, проигравшие в квалификационном матче, занимают места с 17-го по 24-е в соответствии с итоговым результатом тестовых постановочных бросков (Draw Shot Challenge (DSC));
- 3.5. 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));
- 3.6. Команды, проигравшие в 1/4 финала, 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. 8.7.4 Правил.
- 4.5. Итоговый результат тестовых постановочных бросков (Draw Shot Challenge (DSC)) рассчитывается после каждой игры.
- 4.6. Команда с меньшим итоговым результатом тестовых постановочных бросков имеет право выбрать первый или второй бросок в первом энде данной игры.
- 4.7. 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. В составе одной команды Чемпионата 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 2025 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 5 дней до начала Чемпионата (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. В течение группового турнира, стационарные камни будут отмечены специальным образом и меняются каждый день.
- 6.3. 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).
- 6.4. Стационарные камни в течение игры располагаются по обеим сторонам игровой дорожки (по одному каждого цвета на каждую сторону).
- 6.5. Продолжительность игрового времени матча – 100 минут.

- 6.6. В ходе матча каждая команда может взять один тайм-аут продолжительностью 1 минута. В экстра-энде допускается 1 тайм-аут.
- 6.7. 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.
- 6.8. 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.
- 6.9. Тренер, находясь на тренерской трибуне, может общаться с командой в 30 секундный перерыв между эндами.
- 6.10. Продолжительность перерыва в ходе игры между 4 и 5 эндом (середина игры) 5 минут.
- 6.11. 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.
- 6.12. В каждом матче должно быть сыграно минимум 6 эндов.
- 6.13. 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.
- 6.14. 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.
- 6.15. 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.
- 6.16. 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.
- 6.17. 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.
- 6.18. Текущие результаты в печатном виде вывешиваются на информационном табло по окончании игровых туров, а также публикуются на сайте <https://moscowcurling.ru/>.
- 6.19. Все личные вещи игроков команд (куртки, щетки, чехлы для щеток и пр.) не должны закрывать табло и затруднять судьям доступ к табло.
- 6.20. Правила использования щеток для свипинга на соревнованиях:
- 6.20.1. На соревнованиях разрешается использовать щётки с сертифицированными Всемирной федерацией кёрлинга (WCF) накладками (съёмными подушками) с соответствующим товарным кодом, нанесённым в заводских условиях, с накладками 4 (съёмными подушками) «Кёрлинг Мастер», «Hardline Russia», «ICurl», «SIB Curl» с соответствующей маркировкой.
- 6.20.2. Проверка щёток может осуществляться выборочно во время проведения игровых туров.

6.20.3. 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;

6.20.4. В случае выявления использования неразрешённых щёток 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 матч, 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.