



«УТВЕРЖДАЮ»

Главный судья соревнований

(Н.С. Шлойдо)

12 сентября 2025 г.

## **РЕГЛАМЕНТ ПРОВЕДЕНИЯ ПЕРВЕНСТВО МОСКВЫ 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 2025 год в период со 15 сентября по 21 сентября 2025 года проводится Первенство Москвы по кёрлингу среди юношей и девушек до 19 лет.
- 1.2. Соревнование проводится на одном спортивном объекте Кёрлинг-центр «Москвич» (г. Москва, пр-кт. Волгоградский, дом 46/15, строение 10).
- 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 юношей и девушек до 19 лет 2025 (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 юношей и девушек до 18 лет проводится в следующих группах: – группа «А» – 8 команд (девушки); – группа «Б» – 6 команд (юноши).
- 2.2. Первенство Москвы в группе «А» (девушки) проводится в два этапа: на первом этапе команды играют по круговой системе в один круг; на втором этапе соревнований 4 лучшие команды (по итогам первого этапа) играют по олимпийской системе плей-офф: полуфинал, финальный матч и матч за 3-е место.
- 2.3. Первенство Москвы в группе «Б» (юноши) проводится в два этапа: на первом этапе команды играют по круговой системе в один круг; на втором этапе соревнований 4 лучшие команды (по итогам первого этапа) играют по олимпийской системе плей-офф: 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 (плей-офф):



### 3. Система ранжирование команд.

- 3.1. За победу в матче команде начисляется 2 (два) очка, за поражение – 0 (ноль) очков, за неявку и техническое поражение – 0 (ноль) очков.
- 3.2. Ранжирование команд после группового этапа регламентируется п. 8.8.1. Правил.
- 3.3. Текущие результаты в печатном виде вывешиваются на информационном стенде по окончании игровых туров.

### 4. Состав команд и условия допуска.

- 4.1. В составе одной команды Соревнования может выступать только 5 (пять) игроков. Минимальное количество игроков команды, принимающих участие в матче – 3 (три).
- 4.2. Возраст, принадлежность к спортивной организации и спортивный разряд определяется Положением о московских соревнованиях на 2025 год, утвержденным Москомспортом.
- 4.3. Все участники должны иметь медицинский допуск к соревнованиям, медицинскую страховку от несчастных случаев при занятиях спортом и сертификат РУСАДА.
- 4.4. Предварительные заявки подаются в ГСК за 30 дней до начала Первенства Москвы, окончательный срок подачи заявок (полностью правильно оформленные) – на мандатную комиссию.

### 5. Разминка и порядок проведения «тестовых бросков»

- 5.1. Разминка начинается за 20 минут до времени начала тура. Каждой команде дается 6 (шесть) минут на проведение разминки.
- 5.2. В расписании в играх, отмеченных «\*», очередность разминки разыгрывается жребием. Команда, указанная первой, разминается первой и играет камнями с ручками темного (красного) цвета.



- 5.3. «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.
- 5.4. 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.
- 5.5. Команда с наименьшим итоговым результатом тестовых постановочных бросков имеет право выбрать первый или второй бросок в первом энде данной игры.
- 5.6. 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.

## **6. Регламент проведения матча.**

- 6.1. Матч Первенства Москвы состоит из 8 эндов. В случае ничьей проводятся экстра-энды, до выявления победителя.
- 6.2. На табло устанавливается время игры – 130 минут. По окончании установленного времени доигрывается последний начатый энд. В случае ничьей проводятся экстра-энды, до выявления победителя.
- 6.3. 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.
- 6.4. 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.
- 6.5. 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.
- 6.6. 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.
- 6.7. 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.
- 6.8. В ходе матча разрешена замена одного игрока. Замена допускается после любого энда. Очерёдность выполнения бросков и позиции скипа и вице-скипа при проведении замены могут быть изменены, все изменения сохраняются до конца матча. Обратная замена не разрешается.
- 6.9. Тренер, находясь на тренерской трибуне, может общаться с командой в перерыве между эндами.
- 6.10. 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.
- 6.11. Продолжительность перерывов в ходе игры:



- между эндами: 1 минута;
- перед экстра-эндом: 1 минута;
- между 4 и 5 эндом (середина игры): 5 минут.

- 6.12. 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.
- 6.13. 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.
- 6.14. 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.
- 6.15. Спортивная форма игроков в ходе матча должна быть единообразной (куртки, футболки, тенниски) и соответствовать дресс-коду (п. 8.2.3 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 игроки, тренеры не допускаются к началу или продолжению участия в матче. Скипу команды разрешено иметь дополнительную куртку. Тренерам и спортсменам запрещено находиться в зоне проведения соревнований в синих джинсах и с капюшоном, надетым на голову.
- 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. На соревнованиях разрешается использовать щётки с сертифицированными Всемирной федерацией кёрлинга (WCF) накладками (съёмными подушками) с соответствующим товарным кодом, нанесённым в заводских условиях, с накладками (съёмными подушками) «Кёрлинг Мастер» с соответствующей маркировкой, с накладками (съёмными подушками) «Hardline Russia» с соответствующей маркировкой, а также трущие подушки (чехлы) на щётки для кёрлинга «ICURL» с соответствующей маркировкой.
- 6.19. Проверка щёток может осуществляться во время проведения официальных тренировок, а также выборочно во время проведения игровых туров.
- 6.20. 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.
- 6.21. 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.
- 6.22. 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.
- 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.
- 6.23. Во время игры запрещено использование электронных устройств, обладающих функцией передачи и приёма данных игрокам на площадке, за исключением секундометров, предоставляющих только данные о времени. В случае выявления использования электронных устройств игроками во время игры, команде засчитывается техническое поражение в этой игре.
- 6.24. 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 матча, и при необходимости, ГСК соревнований.
- 8.2. Подача протеста – согласно п. 5.6. Правил.

## **9. Награждение победителей и призеров.**