

«УТВЕРЖДАЮ»

Главный судья соревнований

_____ / Чащин А. А. /

РЕГЛАМЕНТ
проведения Всероссийских соревнований по кёрлингу
юниоры, юниорки до 22 лет 2023 г.
(«кёрлинг-смешанные пары»)

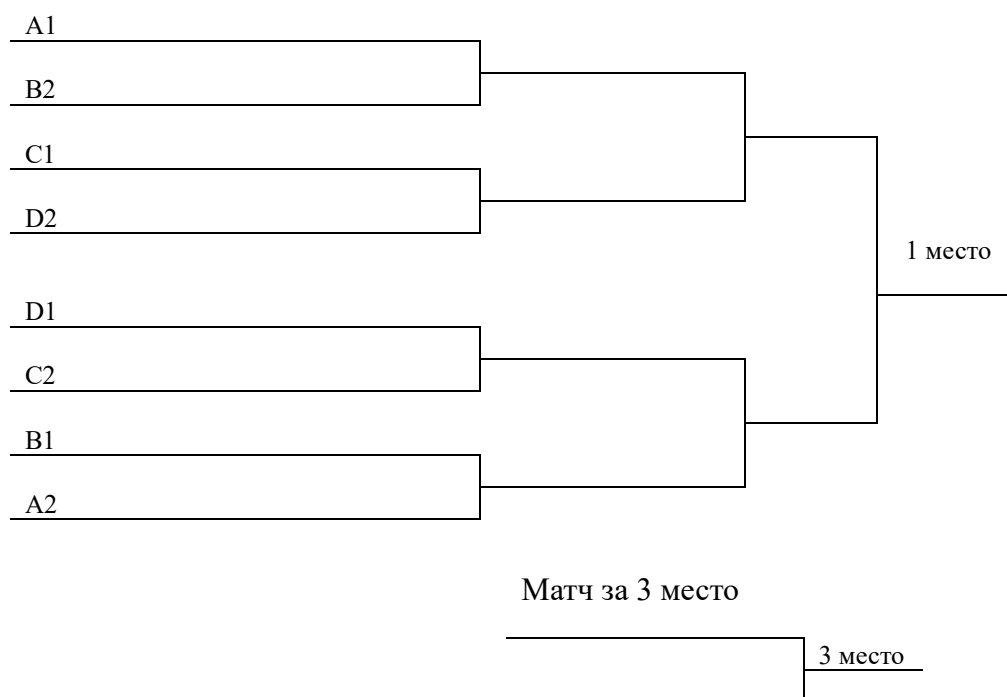
СКК Дворец Спорта имени Владимира Высоцкого
г. Самара, Самарская область
14–20 сентября 2023 года

1. Система проведения соревнований

1.1 Команды, участвующие во всероссийских соревнованиях по кёрлингу среди смешанных пар до 22 лет, на первом этапе соревнований играют в четырех группах по 5 команд в каждой, по круговой системе. Две лучшие команды из каждой группы выходят в следующий этап соревнований.

1.2 На втором этапе восемь команд играют по олимпийской системе: четвертьфинал, полуфинал, финальный матч и матч за 3-е место.

Схема второго этапа соревнований (плей-офф):



1.3 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 (если есть такая возможность).

1.4 Команда, выигравшая финальный матч, объявляется победителем всероссийских соревнований среди смешанных пар до 22 лет (юниоры, юниорки) 2023 года в дисциплине «кёрлинг - смешанные пары».

1.5 Соревнования проводятся по Правилам вида спорта «кёрлинг», утвержденными Приказом Министерства спорта РФ № 808 от 10 октября 2022 г. (далее – Правила).

2. Порядок начисления очков. Ранжирование команд

- 1.1 За победу в матче команде начисляется 1 очко, за поражение и неявку – 0 очков.
- 2.1 Ранжирование команд после группового этапа проводится в соответствии с Правилами (п. 8.8).
- 1.2 Критериями для общего ранжирования команд в итоговом протоколе соревнований (с 9-го по 20-е место) являются:
 1. место в подгруппе;
 2. результат тестовых бросков
- 1.3 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)).

3. Разминка и порядок выполнения «тестовых бросков»

- 1.4 Разминка начинается за 20 минут до времени начала тура. Каждой команде даётся 6 минут на проведение разминки.
- 1.5 Команда, записанная в расписании кругового турнира первой, играет камнями с тёмными ручками; команда, записанная второй, играет камнями со светлыми ручками.
- 1.6 Разминка может проводиться всеми 8 камнями.
- 1.7 «Тестовые 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 Правил.
- 1.8 По окончании выполнения тестовых бросков команда определяет камень, не участвующий в данной игре, на котором судья делает соответствующую пометку.
- 1.9 Итоговый результат тестовых постановочных бросков (Draw Shot Challenge (DSC)) рассчитывается после каждой игры и вывешивается на информационном стенде.
- 1.10 Команда с меньшим итоговым результатом тестовых постановочных бросков имеет право выбрать первый или второй бросок в первом энде данной игры.
- 1.11 Очередность предматчевой разминки или цвет камней в играх после окончания кругового турнира определяется соответственно п. 8.7 Правил.

4. Состав команд и условия допуска

- 4.1 В составе одной команды всероссийских соревнований среди смешанных пар могут выступать только 2 (два) игрока.
- 4.2 Допуск участников к соревнованиям осуществляется в соответствии с п. 2 «Требования к участникам и условия их допуска» раздела «Всероссийские спортивные соревнования» Положения о межрегиональных и всероссийских официальных спортивных соревнованиях по кёрлингу на 2023 год.

5. Регламент проведения матча

- 5.1 Все матчи состоят из 8 эндов, при необходимости проводятся с экстра-эндами, до выявления победителя. В случае отсутствия технической возможности матчи могут проводиться без контроля времени по электронному секундомеру, но в соответствии с регламентом времени, установленным ГСК соревнований.
- 5.2 В течение группового турнира, стационарные камни будут отмечены специальным образом и меняются каждый день. Во втором этапе соревнований (плей-офф) команды после предигровой разминки сами определяют, какие из камней будут стационарными (после чего на них наносится специальная маркировка).
- 5.3 Стационарные камни в течение игры располагаются по обеим сторонам игровой дорожки (по одному каждого цвета на каждую сторону).

5.4 В ходе матча каждая команда может взять один тайм-аут продолжительностью 1 минута каждый. В экстра-энде допускается 1 тайм-аут.

5.5 Время подхода тренера на командный тайм-аут определяется судьейской коллегией и сообщается на собрании представителей команд перед соревнованиями. Данное время дается команде, взявшей тайм-аут вне зависимости от присутствия тренера на тренерской трибуне.

5.6 На тайм-аут к команде могут выходить только тренеры, указанные в официальной заявке команды на соревнования, и только с тренерской трибуны. Тренеры, находящиеся на зрительской трибуне, на игровое поле во время тайм-аута не допускаются.

5.7 Продолжительность перерывов в ходе игры

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

5.8 При отсутствии электронного контроля времени: 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.

5.9 В случае, если разница в текущем счете превышает количество камней, необходимое одной из команд для того, чтобы сравнять счёт, команды обязаны завершить игру досрочно.

5.10 В каждом матче должно быть сыграно минимум 6 эндов.

5.11 За недисциплинированное поведение в процессе матча игроку может быть объявлено предупреждение с занесением в протокол матча. После вынесения второго предупреждения игрок удаляется с площадки до окончания матча. Предупреждение выносит старший судья матча.

5.12 Ни один игрок не должен портить ледовую поверхность своей экипировкой, а также оставляя на льду следы от рук или тела. После третьего замечания игрок, допустивший повреждение ледовой поверхности, удаляется с площадки.

5.13 Спортивная форма игроков в ходе матча должна быть единообразной (свитера, куртки, футболки, тенниски) и соответствовать условиям п. 8.2 Правил. Игрокам разрешается в ходе матча снимать верхние куртки и находиться в рубашках или теннисках-поло при условии их единообразия у всех игроков команды. Скипу команды разрешено иметь дополнительную куртку.

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.

5.14 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. При личном контроле судьей нарушения, камень удаляется из игры.

5.15 Текущие результаты по окончании игровых туров публикуются на официальном сайте Федерации кёрлинга России в разделе «Результаты» (www.curling.ru).

5.16 Правила использования щеток для свипинга на соревнованиях:

5.16.1. На соревнованиях разрешается использовать щётки с сертифицированными Всемирной федерацией кёрлинга (WCF) накладками (съёмными подушками) с соответствующим товарным кодом, нанесённым в заводских условиях, а также с накладками (съёмными подушками) «Кёрлинг Мастер» с соответствующей маркировкой, а также с накладками (съёмными подушками) «Hardline Russia» с соответствующей маркировкой.

5.16.2. Щётки со щетиной не разрешены к использованию.

5.16.3. Проверка щёток может осуществляться во время проведения официальных тренировок, а также выборочно во время проведения игровых туров.

5.16.4. Ограничение по использованию щёток во время матча:

- каждый из 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), и только этот игрок может использовать данное оборудование для свипинга во время игры;
- тренер также может иметь одну щётку на предматчевой разминке, однако эта щётка не должны 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.

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

6. Техническое руководство проведением соревнований

6.1 Техническое руководство проведением соревнований осуществляет Главная судейская коллегия (ГСК) соревнований.

7. Спорные ситуации. Подача протеста.

7.1 Все спорные ситуации рассматриваются судейской бригадой, обслуживающей матчи, при необходимости – ГСК соревнований.

7.2 Подача протеста – согласно п. 5.5 Правил.

8. Награждение победителей и призеров

8.1 Награждение победителей и призеров всероссийских соревнований среди смешанных пар осуществляется в соответствии с Положением о межрегиональных и всероссийских официальных спортивных соревнованиях по кёрлингу на 2023 год.

8.2 Команды – участники соревнований должны присутствовать на официальной церемонии открытия и церемонии награждения в полном составе. На всех официальных церемониях участники соревнований должны быть в игровой форме.