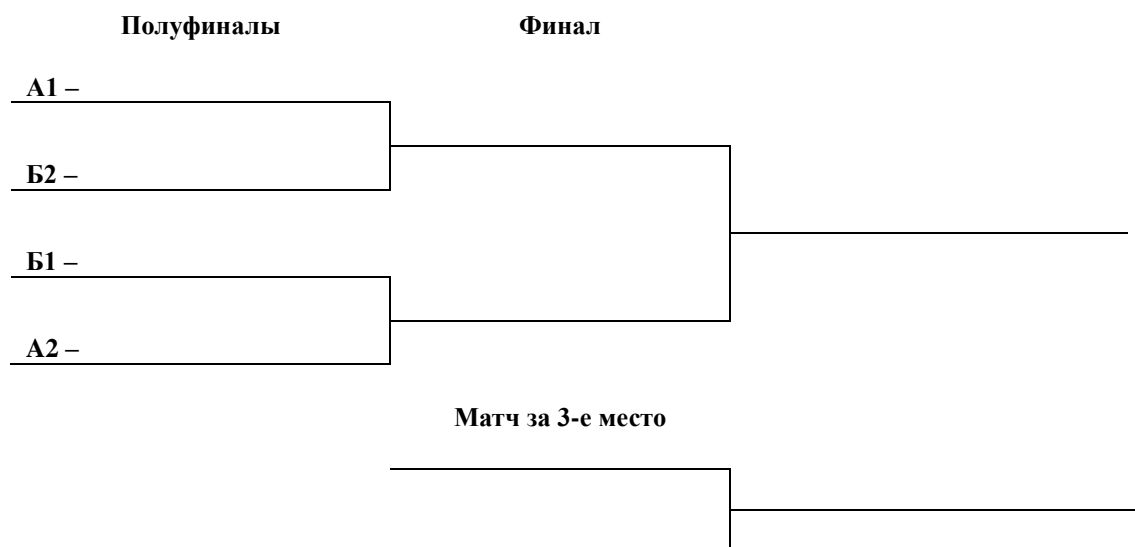


## РЕГЛАМЕНТ ПРОВЕДЕНИЯ СОРЕВНОВАНИЙ ПО КЁРЛИНГУ X ЗИМНЕЙ СПАРТАКИАДЫ УЧАЩИХСЯ РОССИИ 2020 ГОДА

### 1. Система проведения соревнований

- 1.1. Команды, участвующие в Спартакиаде, на первом этапе соревнований играют:
- юноши – по круговой системе в 2 группах по 6 команд в каждой, две лучшие команды из каждой группы выходят в следующий этап соревнований;
  - девушки – по круговой системе в 2 группах по 7 команд в каждой, две лучшие команды из каждой группы выходят в следующий этап соревнований.
- Распределение команд по подгруппам по итогам Первенства России до 19 лет 2019 года.
- 1.2. Регламент проведения жеребьёвки определяется решением судейской коллегии Федерации кёрлинга России.
- 1.3. Во втором этапе соревнований (плей-офф) две лучшие команды из каждой подгруппы играют по олимпийской системе: полуфиналы, финальный матч и матч за 3-е место.



Также проводятся матчи за 5-12 места у юношей и 5-14 места у девушек.

- 1.4. 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 (если есть такая возможность).
- 1.5. Команда, выигравшая финальный матч, считается победителем Спартакиады.
- 1.6. Соревнования проводятся по Правилам вида спорта «кёрлинг», утвержденным Приказом Министерства спорта РФ № 1091 от 21 декабря 2017 г. (далее – Правила).

## **2. Порядок начисления очков. Ранжирование команд**

- 2.1. За победу в матче команде начисляется 2 (два) очка; за поражение – 1 (одно) очко, за неявку – 0 (ноль) очков.
- 2.2. Ранжирование команд после группового этапа полностью регламентируется п. 9.8.1. Правил.
- 2.3. Итоговое ранжирование команд в итоговом протоколе соревнований (места с 5 и ниже) производится в соответствии с результатами дополнительных матчей (см. п. 1.3).

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

- 3.1. Разминка начинается за 20 минут до времени начала тура. Каждой команде даётся 6 минут на проведение разминки.
- 3.2. Команда, записанная в расписании кругового турнира первой, играет камнями с тёмными ручками; команда, записанная второй, играет камнями со светлыми ручками.
- 3.3. «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. 9.7.4 Правил и составляет 2 броска (1 с вращением по часовой стрелке, 1 с вращением против часовой стрелки).
- 3.4. Итоговый результат тестовых постановочных бросков (Draw Shot Challenge (DSC)) рассчитывается после каждой игры в соответствии с п. 9.8.1 (4) Правил и вывешивается на информационном стенде.
- 3.5. Команда с меньшим 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 соответственно п. 9.7.6 и 9.7.7 Правил.

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

- 4.1. В составе одной команды Спартакиады может выступать не более 5 (пяти) игроков. Минимальное количество игроков команды, принимающих участие в матче – 3 (три). При этом существует обязательное условие: команда должна начинать первую игру соревнования в составе не менее 4 (четырёх) игроков.
- 4.2. Допуск участников к соревнованиям осуществляется в соответствии с Положением о спортивных соревнованиях X зимней Спартакиады учащихся России 2020 года.

## **5. Регламент проведения матча**

- 5.1. Регламент матча – 8 эндов. Все матчи проводятся с экстра-эндами, до выявления победителя. Матчи проводятся без контроля времени.
- 5.2. В ходе матча каждая команда может взять один тайм-аут продолжительностью 1 минута каждый. В экстра-энде допускается 1 тайм-аут.
- 5.3. Продолжительность перерывов в ходе игры:
  - между эндами: 1 минута;
  - перед экстра-эндом: 1 минута;
  - между 4 и 5 эндом (середина игры): 5 минут.
- 5.4. 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 пересечёт ти-лайн в зоне выполнения броска в течение 45 секунд, камень немедленно удаляется из игры.

- 5.5. В каждом матче должно быть сыграно минимум 6 эндов.
- 5.6. В случае, если разница в текущем счёте превышает количество камней, необходимое одной из команд для того, чтобы сравнять счёт, судья имеет право завершить игру досрочно.
- 5.7. 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.
- 5.8. В ходе матча каждая команда имеет право на проведение одной замены. При проведении замены выходящий игрок может выполнять броски на любом игровом «номере», при замене игрока также может измениться последовательность бросков другими игроками команды.
- 5.9. 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.
- 5.10. 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.
- 5.11. 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. Скипу команды разрешено иметь дополнительную куртку.
- 5.12. 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 судьёй нарушения, камень удаляется из игры.
- 5.13. Текущие результаты в печатном виде вывешиваются на информационном табло по окончании игровых туров.
- 5.14. Все личные вещи игроков команд (куртки, щетки, чехлы для щеток и пр.) должны располагаться в специально оборудованных ящиках на игровом поле или за ними (либо за табло).
- 5.15. Правила использования щёток для свипинга на соревнованиях:
  - 5.15.1. 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.**
  - 5.15.2. Щётки со щетиной не разрешены к использованию.
  - 5.15.3. Проверка щёток может осуществляться во время проведения официальных тренировок, а также выборочно во время проведения игровых туров.
  - 5.15.4. 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.
- 5.15.5. В случае выявления использования неразрешённых щёток 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 матча, при необходимости – ГСК соревнований.
- 7.2. Подача протеста – согласно п. 6.5 Правил.

## **8. Награждение победителей и призёров**

- 8.1. Награждение победителей и призёров Спартакиады осуществляется в соответствии с Положением о спортивных соревнованиях X зимней Спартакиады учащихся России 2020 года.
- 8.2. Команды – участницы соревнований должны присутствовать на официальной церемонии открытия в полном составе, призёры соревнований должны присутствовать на официальной церемонии награждения в полном составе. На всех церемониях участники соревнований должны быть в игровой форме.