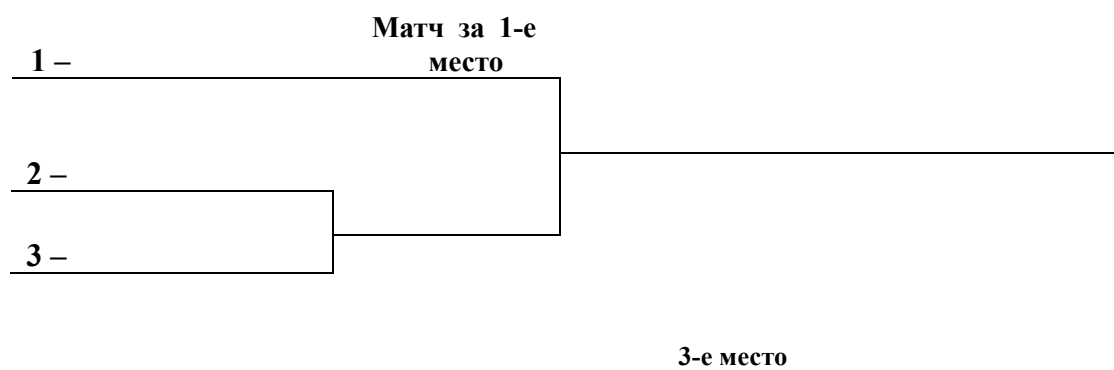


**РЕГЛАМЕНТ ПРОВЕДЕНИЯ
ВСЕРОССИЙСКОГО СОРЕВНОВАНИЯ ПО КЁРЛИНГУ 2020 ГОДА
СРЕДИ ЮНИОРОВ И ЮНИОРОК ДО 22 ЛЕТ**

1. Система проведения соревнований

- 1.1. В розыгрыше всероссийского соревнования 2020 года принимают участие 5 команд юниорок и 6 команд юниоров.
- 1.2. На первом этапе соревнований, команды играют по круговой системе в два круга.
- 1.3. По итогам кругового турнира команда, занявшая первое место, напрямую выходит в финал, команды, занявшие второе и третье место разыгрывают между собой путевку в финал.



- 1.4. Распределение игровых дорожек для проведения матчей второго этапа происходит сразу по окончании первого этапа соревнований с условием, чтобы команды, принимающие участие в четвертьфинальных матчах, не проводили предыдущий матч на той же дорожке (если есть такая возможность).
- 1.5. Соревнования проводятся по Правилам вида спорта «кёрлинг», утвержденными 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 1 (одно) очко; за поражение – 0 (ноль) очков, за неявку – 0 (ноль) очков.
- 2.2. Ранжирование команд после группового этапа проводится в соответствии с Правилами (п. 9.8).
- 2.3. Критериями для общего ранжирования команд в итоговом протоколе соревнований являются:
 1. место в подгруппе;
 2. результат тестовых бросков.

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 на круговом этапе и 9 минут в матчах плей-офф.
- 3.2. Команда, записанная в расписании кругового турнира первой, играет камнями с красными ручками; команда, записанная второй, играет камнями с жёлтыми ручками.
- 3.3. «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. 9.7.4 Правил.
- 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 предметчевой 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. Команда состоит из 4 игроков. Команды имеют право заявить одного запасного игрока.
- 4.2. Допуск участников к соревнованиям осуществляется в соответствии с п. 2 «Требования к участникам и условия их допуска» раздела VIII «ВСЕРОССИЙСКИЕ СПОРТИВНЫЕ СОРЕВНОВАНИЯ» Положения о межрегиональных и всероссийских официальных спортивных соревнованиях по кёрлингу на 2020 год.

5. Регламент проведения матча

- 5.1. Матч состоит из 8 эндов. Все матчи проводятся с экстра-эндами, до выявления победителя.
- 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 команда чрезмерно задерживает игру, он делает замечание об этом скипу (вице-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.
- 5.5. 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 (запасной игрок или представитель), 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. Команда имеет право провести замену игрока в начале следующего энда. В этом случае очередность выполнения бросков и позиции скипа и вице-скипа могут быть изменены (пересмотренная очередность выполнения бросков сохраняется до конца игры), а заменённый игрок не имеет права вернуться в игру.
- 5.9. 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.
- 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) 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.
- 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.
- 5.13 В случае, если нарушение правила хог-лайн замечено командой противника, но не признается командой, выполнившей бросок – судья информируется об этой ситуации.
- 5.14 В дальнейшем, при личном контроле судьей нарушения, камень удаляется из игры.
- 5.15 Текущие результаты в печатном виде вывешиваются на информационном табло по окончании игровых туров.
- 5.16 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).
- 5.17 Правила использования щёток для свипинга на соревновании:
- 5.17.1 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.**
- 5.17.2 Щётки со щетиной не разрешены к использованию.
- 5.17.3 Проверка щёток может осуществляться выборочно во время проведения игровых туров.
- 5.17.4 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 предметчевой разминки и выполнения тестового постановочного броска);
 - тренер и запасной игрок также могут иметь по одной щётке на предметчевой 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.
- 5.17.5 В случае выявления использования неразрешённых щёток игроками во время игры, команде засчитывается техническое поражение в этой игре.
- 5.18 Команды не должны иметь во время игры электронные переговорные устройства либо приборы, изменяющие голос. Во время игры запрещено использование электронных устройств, которые предоставляют информацию 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.

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. 6.5 Правил.