

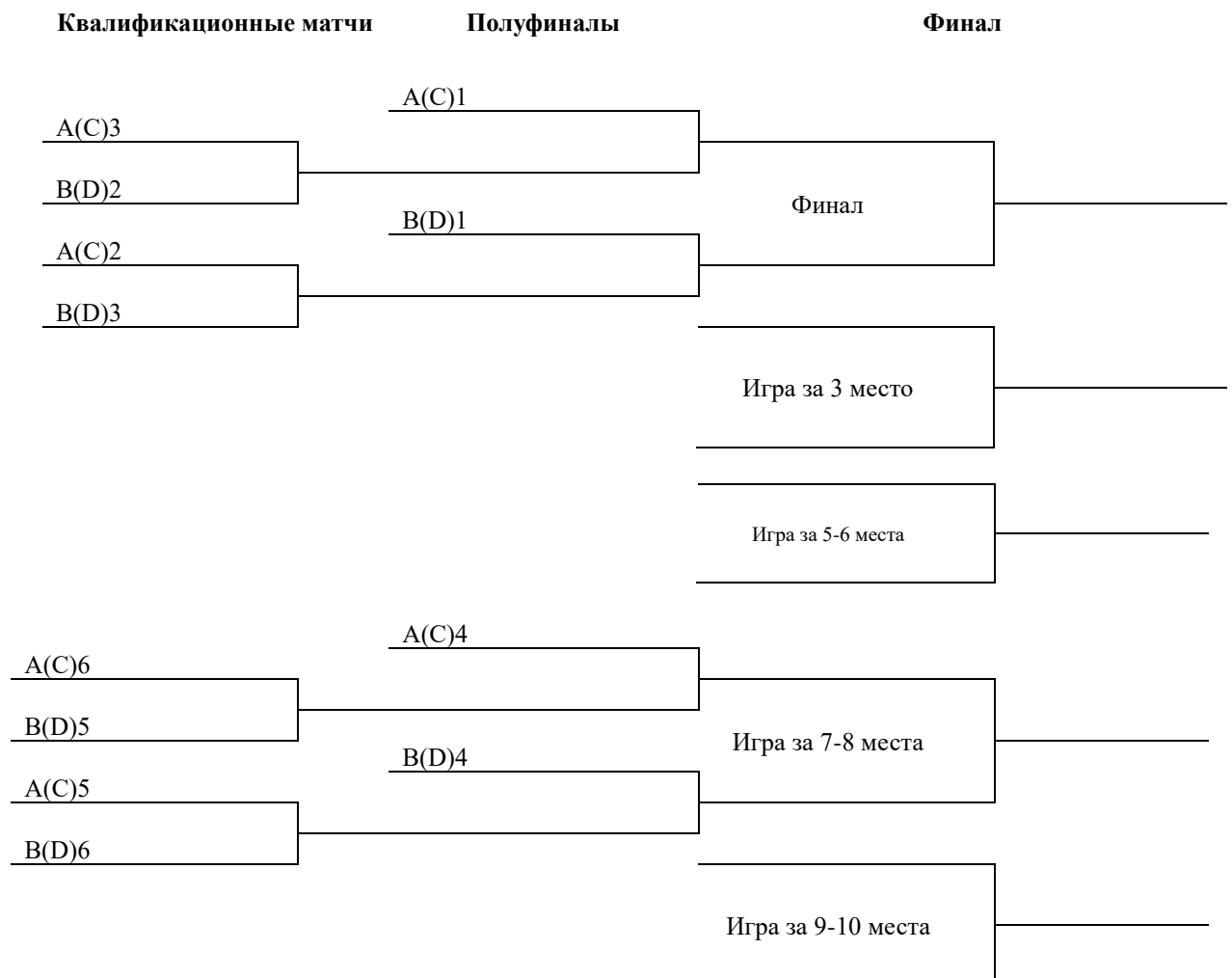
**РЕГЛАМЕНТ**  
**проведения всероссийских соревнований по кёрлингу 2022 г.**  
**(юниоры, юниорки до 22 лет)**  
 тренировочная арена ЛД «Айсберг»  
 п.г.т. Сириус 25 октября – 01 ноября 2022 г.

**1. Система проведения соревнований**

1.1 Команды, участвующие во всероссийских соревнованиях, на первом этапе соревнований играют в двух группах по 6 команд в каждой, по круговой системе. Отдельно юноши и девушки. Одна лучшая команда из каждой группы выходит в полуфинал.

1.2 На втором этапе, команды, занявшие в своих подгруппах 2 и 3 места, играют квалификационные матчи за выход в полуфинал и далее по олимпийской системе: ½ финала, финальный матч и матч за 3-е место. Также проводятся матчи за 5-10 места.

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 (при наличии такой возможности).

1.4 Команда, выигравшая финальный матч, объявляется победителем всероссийских соревнований 2022 года среди юниоров и юниорок до 22 лет.

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**

2.1 За победу в матче команде начисляется 1 очко, за поражение – 0 очков.

2.2 Ранжирование команд после группового этапа проводится в соответствии с Правилами (п. 8.8.1).

2.3 Критериями для общего ранжирования команд в итоговом протоколе соревнований (места с 11 по 12) 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.

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 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. 8.8.1 (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. 8.7.6 и 8.7.7 Правил.

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

4.1. Допуск участников к соревнованиям осуществляется в соответствии с п. 2 «Требования к участникам и условия их допуска» раздела «ВСЕРОССИЙСКИЕ СОРЕВНОВАНИЯ» Положения о межрегиональных и всероссийских официальных спортивных соревнованиях по кёрлингу на 2022 год.

4.2. Команда должна начинать первую игру соревнований в составе 4 (четырёх) игроков.

## **5. Регламент проведения матча**

5.1. Матчи всероссийских соревнований среди юниоров и юниорок до 22 лет состоят из 8 эндов. Все матчи проводятся до выявления победителя; в случае если основная часть игры закончилась с ничейным счётом, проводится экстра-энд (энды).

5.2. В случае отсутствия технической возможности матчи могут проводиться без контроля времени по электронному секундомеру, но в соответствии с регламентом времени, установленным ГСК соревнований.

5.3. Каждая команда может использовать один командный тайм-аут длительностью 60 секунд во время каждой игры и один командный тайм-аут длительностью 60 секунд во время каждого экстра-энда.

5.4. 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.

5.5. Продолжительность перерывов в ходе игры

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

5.6. 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.

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

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

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. После третьего замечания игрок, допустивший повреждение ледовой поверхности, удаляется с площадки.

5.11. 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.

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

5.13. Текущие результаты в печатном виде вывешиваются на информационном табло по окончании игровых туров.

5.14. Правила использования щеток для свипинга на соревнованиях:

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

5.14.2. Щётки со щетиной не разрешены к использованию.

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

выявления использования неразрешенных щеток игроками во время игры, команде засчитывается техническое поражение в этой игре.

#### 5.14.4. 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 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 щеткой.

#### 5.15. 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.

**Пояснение:** если камень касается какой-либо части центральной линии, считается, что он находится на центральной линии.

## 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. 5.6 Правил.

## 8. Награждение победителей и призеров

8.1. Награждение победителей и призеров всероссийских соревнований среди юношей и девушек до 22 лет осуществляется в соответствии с Положением о межрегиональных и всероссийских официальных спортивных соревнованиях по кёрлингу на 2022 год.

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