



Согласовано
Вице-президент
А.Н.Романцов

«УТВЕРЖДАЮ»
Главный судья соревнований
В.П. Зезин



**Регламент
проведения Чемпионата России по спорту глухих (керлинг)
г. Челябинск, 28 сентября-04 октября 2020 г**

1. Система проведения соревнований

- 1.1. Соревнования проводятся по круговой системе: среди мужских и женских команд в один круг с проведением полуфинальных и финальных игр.
- 1.2. Количество команд, участвующих в чемпионате: 9 мужских и 9 женских.
- 1.3. Распределение игровых дорожек происходит сразу по окончании кругового этапа соревнований, 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 чемпионата России 2020 года по керлингу.
- 1.5. Соревнования проводятся по Правилам вида спорта «спорт глухих», утвержденным Приказом Минспорттуризма России № 83 от 11 февраля 2011 г. (далее – Правила).

2. Порядок начисления очков

- 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 проводится в соответствии с Правилами (п. 9.8), при этом в первую очередь учитывается количество очков, набранных командой во всех играх.
- 2.3. Критериями для общего ранжирования команд в итоговом протоколе (места 5-9) соревнований являются (в соответствии с Правилами):
 1. место в группе,
 2. результат тестовых бросков.
- 2.4. По итогам кругового турнира, лучшие четыре команды выходят в полуфинал. Встречи в полуфинале проводятся между 1 (первым) и 4 (четвертым) местом, и между 2 (вторым) и 3 (третьим) местом
- 2.5. По итогам игр полуфинала победители проходят в финал, проигравшие – в матч за 3 место. Победитель финала – золото (победитель Чемпионата России по керлингу 2020), проигравшая – серебро; победитель матча за 3 место – бронза, проигравшая – 4 место.

3. Разминка и порядок выполнения «тестовых бросков»

- 3.1. Разминка начинается за 30 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 (синие, красные); команда, записанная второй, играет камнями со светлыми ручками (желтые, зеленые).
- 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 и вывешивается на информационном стенде по окончании каждого игрового дня.
- 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. Регламент проведения матча

- 4.1. Регламент матча – не более 8 эндов. Все матчи проводятся с одним экстра-эндом, до выявления победителя. Если в результате экстра-энда счет 0:0, то команда, которая не имела в экстра-энде права последнего броска, считается выигравшим данный экстра-энд.
- 4.2. Игра проводится с учетом общего времени. На игру командам дается **2 часа**. По окончании времени, команды доигрывают текущий энд. Данный энд является последним.
- 4.3. В ходе матча каждая команда может взять один тайм-аут продолжительностью 1 минута. Порядок проведения тайм-аута – согласно Правил. В экстра-энде допускается 1 тайм-аут.
- 4.4. Продолжительность перерывов в ходе игры: между эндами: 1 минута; перед экстра-эндом: 1 минута; между 4 и 5 эндом (середина игры): 5 минут.
- 4.5. На тайм-аут к команде могут выходить только тренеры, указанные в официальной заявке команды на соревнования и находящиеся на тренерской трибуне. 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.
- 4.6. В каждом матче должно быть сыграно минимум 6 эндов.
- 4.7. В случае, если разница в текущем счете превышает количество камней, необходимое одной из команд для того, чтобы сравнять счёт до конца игры, судья имеет право завершить игру досрочно.
- 4.8. 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, а также позиции скипа и вице-скипа. Данные изменения должны быть зафиксированы в протоколе у судьи тура до ее проведения.
- 4.9. 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 с правом замены. Предупреждение выносит старший судья матча. К недисциплинированному поведению игрока относится: бросание щетки, неэтичное поведение по отношению к сопернику, партнеру или судье.
- 4.10. Ни один игрок не должен портить ледовую поверхность своей экипировкой, а также оставляя на льду следы от рук или тела. Процедура реагирования на данные действия будет следующей: 1-й инцидент: 1-е официальное предупреждение судьи, устранение повреждений, 2-й инцидент: 2-е официальное предупреждение судьи, устранение повреждений, 3-й инцидент: удаление игрока с площадки, устранение повреждений.
- 4.11. 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.

4.12. Камень должен быть полностью выпущен из руки до хог-линии в зоне выполнения броска. Если игрок не выпустил камень до хог-линии, 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 нарушения, судья вносит соответствующее замечание в протокол и сообщает об этом игроку. При повторном нарушении, камень удаляется из игры.

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

4.14. Правила использования щеток для свипинга на соревновании:

4.14.1. 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.

4.14.2. Щётки со щетиной не разрешены к использованию.

4.14.3. Проверка щёток будет осуществляться во время проведения официальных тренировок, а также выборочно во время проведения игровых туров.

4.14.4. 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.

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

5. Техническое руководство проведением соревнований

- 5.1. Техническое руководство проведением соревнований по керлингу осуществляет Главная судейская коллегия (ГСК) соревнований.
- 5.2. В состав ГСК входят:
- представитель ОСФСГ, ответственный за вид спорта глухих - керлинг;
 - главный судья соревнований;
 - главный секретарь соревнований;
 - заместитель главного судьи.
 - заместитель главного секретаря

6. Особые условия

- 6.1. В одном матче могут принять участие максимум 5 игроков одной команды. К началу соревнований допускаются команды в составе минимум 4 игроков.
- 6.2. Все спорные ситуации рассматриваются судейской бригадой, обслуживающей матча, при необходимости – ГСК соревнований. Протест на результат матча не принимается. Протесты по другим вопросам могут быть поданы в ГСК соревнований не позднее 30 минут с момента окончания матча.
- 6.3. Спортсменам, принимающим участие в спортивных соревнованиях, запрещается использовать в зоне соревнований (непосредственно место проведения соревнований, а также примыкающие к нему технические зоны, не отделенные перегородкой) любые слуховые аппараты, кохлеарные импланты и прочие средства звукоусиления.

7. Награждение победителей и призёров

- 7.1. Награждение победителей и призёров Чемпионата России осуществляется в соответствии с Положением о проведении Всероссийских соревнований глухих.