

MAGYAR CURLING SZÖVETSÉG

CURLING SZABÁLYKÖNYV

(Magyar nyelvű fordítás)

TÉLI OLIMPIAI SPORTÁG



CURLING JÁTÉK-, ÉS VERSENYSZABÁLYZAT

Forrás: WCF angol nyelvű szabálykönyve

2016 októberi szabálykönyv

A CURLING SZELLEMISÉGE

A curling az ügyesség és a hagyomány játéka. Öröm nézni egy jól kivitelezett csúsztatást és jó érzés látni, ahogy a játékosok a curling igazi szellemiségéhez hűen a megőrzött tradíciók szem előtt tartása mellett lépnek pályára. A curling játékos célja a győzelem, de sosem az ellenfelek megalázása. Nem próbálja megzavarni az ellene játszókat, sem pedig meggátolni őket abban, hogy legjobb tudásuk szerint játszhassanak. Az igazi curling játékos inkább elveszít egy mérkőzést mintsem, szabálytalanul nyerjen.

A játékosok tudatosan sosem szegik meg a szabályokat, és a hagyományokat sem hagyják figyelmen kívül. Amennyiben ilyen, nem szándékosan elkövetett szabálytalanságot észlelnek, azonnal jelzik azt az illetékesnek.

Habár a curling célja a résztvevők viszonylagos gyakorlottságának felmérése, a játék szellemisége megköveteli a résztvevőktől a barátságos, sportszerű és becsületes magatartást.

Ez a szellemiség kell, hogy áthassa a játék szabályainak alkalmazását és értelmezését, valamint vezérelje a résztvevőket a jégen, illetve azon kívül.

ELLENŐRZÉSI FOLYAMATOK

A Curling Játék-, és Versenyszabályzatát a Curling Világszövetség (WCF, World Curling Federation) Verseny- és Szabályzati Bizottsága vizsgálja felül, az éves tapasztalatok alapján. A tagszervezetek írásban tehetnek javaslatokat, kiegészítéseket a WCF Titkárságának címezve minden év május 15-ig. Az előterjesztést a „WCF Féléves Közgyűlésén” megvitatja, majd előterjeszti és arról a „WCF Éves Kongresszusán” szavazással dönt.

Curling Világszövetség (WCF) hitvallása

A világ legjobb Olimpiai és Paralimpiai téli csapatsportjának lenni.

WCF, Curling Világszövetség Titkársága

3 Atholl Crescent
Perth PH1 5NG, Skócia
Telefon: +44 1738 451 630 Fax: +44 1738 451 641
info@worldcurling.org www.worldcurling.org

TARTALOMJEGYZÉK

A CURLING SZELLEMISÉGE.....	2
ELLENŐRZÉSI FOLYAMATOK	2
Curling Világszövetség (WCF) hitvallása	2
TARTALOMJEGYZÉK.....	3
A CURLING SZABÁLYAI	4
1. A PÁLYA.....	4
2. A KÖVEK.....	5
3. A CSAPATOK	6
4. A JÁTÉKOSOK HELYE A PÁLYÁN	7
5. A KŐ ELCSÚSZTATÁSA	7
6. A SZABAD VÉDEKEZÉSI ZÓNA (FGZ= Free Guard Zone).....	8
7. A SÖPRÉS	9
8. A MEGÉRINTETT MOZGÓ KÖVEK.....	9
9. ELMOZDÍTOTT ÁLLÓ KÖVEK	10
10. A FELSZERELÉS.....	11
11. A PONTOZÁS.....	12
12. FÉLBESZAKADT MÉRKŐZÉSEK	13
13. KEREKESZÉKES CURLING	13
14. VEGYES CURLING.....	14
15. VEGYES PÁROS	14
16. TILTOTT SZEREK	18
17. HELYTELEN VISELKEDÉS	18
VERSENYSZABÁLYZAT.....	18
1. ÁLTALÁNOS SZABÁLYOK.....	18
2. A RÉSZTVEVŐ CSAPATOK.....	19
3. FORMARUHA/ FELSZERELÉS	20
4. A JÁTÉK ELŐTTI GYAKORLÁS.....	21
5. A JÁTÉK HOSSZA.....	22
6. A JÁTÉKIDŐ MÉRÉSE.....	22
7. CSAPAT IDŐKÉRÉSEK	23
8. A KÖVEK KIJEJELŐLÉSE (LSD).....	24
9. CSAPATOK RANGSOROLÁSA / DRAW DOBÁSOK ÖSSZESENÉGE (DSC).....	26
10. JÁTÉKVEZETŐ.....	27
VERSENYEK - A JÁTÉKOK RENDSZERE.....	28
KVALIFIKÁCIÓS RENDSZER FÉRFI ÉS NŐI VILÁGBAJNOKSÁGRA.....	31
JUNIOR VILÁGBAJNOKSÁGRA (WJCC)	31
VEGYESPÁROS VILÁGBAJNOKSÁG (WMDCC),.....	31
WORLD SENIORS (WSCC) & WORLD MIXED CURLING CHAMPIONSHIP (WMxCC)	32
ÓCEÁNIAI-ÁZSIAI CURLING BAJNOKSÁG (PACC).....	33
CURLING EURÓPA BAJNOKSÁG (ECC).....	33
KVALIFIKÁCIÓS RENDSZER – AMERIKAI ZÓNA.....	34
MINIMUM KÖVETELMÉNYEK	37
ALKALMASSÁG.....	37
PLAY-OFF RENDSZER.....	38
PAGE PLAY-OFF RENDSZER.....	38
NEGYEDDÖNTŐS PLAY-OFF RENDSZER	39
RUHÁZATRA VONATKOZÓ ELŐÍRÁSOK	39
SZAKKIFEJZÉSEK	40

A CURLING SZABÁLYAI

Az alábbi szabályok bármely versenyre, illetve játékokra vonatkoznak és az illetékes curling szervezet érvényesíti azokat.

1. A PÁLYA

- (a) A pálya hossza a hátfal belső szélétől számítva 45,720 méter (150 láb), szélessége pedig az oldalvonal belső élétől számított maximum 5,0 méter (16 láb 5 hüvelyk). Ez a felület a felfestett vonalak vagy a kerületen elhelyezett térelválasztók által kerül felosztásra. Ha a létesítmény méretei nem teszik lehetővé a pálya fenti méretek szerinti kijelölését, úgy a pálya hossza minimum 44,501 méterre (146 láb), szélessége pedig minimum 4,420 méterre (14 láb 6 hüvelyk) csökkenthető.
- (b) A pálya mindkét végében, jól látható módon párhuzamos vonalakat kell kijelölni az egyik oldalvonalról kiindulva a másik oldalvonalig, az alábbiak szerint:
- a TEE LINE (célvonal), melynek maximális vastagsága 1,27 cm ($\frac{1}{2}$ hüvelyk), úgy kerüljön elhelyezésre, hogy középpontja a pálya közepétől 17,375 méterre (57 láb) legyen
 - a BACK LINE (hátsó vonal), melynek maximális vastagsága 1,27 cm ($\frac{1}{2}$ hüvelyk), úgy kerüljön elhelyezésre, hogy külső széle a célvonalról 1,8219 méterre (6 láb) essen
 - a HOG LINE (söprési vonal), melynek vastagsága 10,16 cm (4 hüvelyk), úgy kerüljön elhelyezésre, hogy belső széle a célvonal középpontjától számított 6,401 méterre (21 láb) essen.
- (c) A CENTER LINE (középvonal), melynek maximális vastagsága 1,27 cm ($\frac{1}{2}$ hüvelyk), köti össze a célvonal középpontjait és 3,658 méterre (12 láb) a célvonalak középpontjai mögött helyezkedik el.
- (d) A HACK LINE (elrugaszkodási vonal), melynek hossza 0,457 méter (1 láb 6 hüvelyk) és maximális vastagsága 1,27 centiméter ($\frac{1}{2}$ hüvelyk), mindkét középvonal végénél, a célvonalal párhuzamosan kerül elhelyezésre.
- (e) A COURTESY LINE (várakozási vonal), melynek hossza 15,24 centiméter (6 hüvelyk) és maximális vastagsága 1,27 centiméter ($\frac{1}{2}$ hüvelyk), a pálya mindkét végében, a két söprési vonalon kívül 1,219 méterre és azokkal párhuzamosan kerül elhelyezésre.
- (f) Kerekes-székes versenyekkor a pálya mindkét végén, 2 vékony kerekes-székes vonal kerül felfestésre a középvonallal párhuzamosan annak mindkét oldalán, mely a söprési vonaltól (hog line) a legközelebbi kör legkülső széléig ér, és a középvonal külső szélétől 0,457 méterre (18 hüvelyk) helyezkedik el.
- (g) A középpont (a tee), a célvonal és a középvonal keresztmetszetében található. Négy darab koncentrikus kör helyezkedik el a pálya két végében, melyek sugarai kívülről befelé haladva az alábbiak (a külső él tekintetbe vételével): 1,829 méter (6 láb), 1,219 méter (4 láb), 0,610 méter (2 láb) és a legbelső kör minimum 15,24 centiméter (6 hüvelyk).
- (h) A pálya két végében, a hack line-on kerül elhelyezésre két hack (elrugaszkodási pont). Ezek belső éle a középvonaltól számított 7,62 centiméterre (3 hüvelyk) található. Az elrugaszkodási pontok szélessége nem haladhatja meg a 15,24 centimétert (6 hüvelyk), és azokat megfelelő anyag segítségével kell rögzíteni,

mely anyag belső éle a „hack line” belső felére kerül, így az elrugaszkodási pont mérete nem haladja meg a 20,32 centimétert (8 hüvelyk) a hack line előtt. Amennyiben az elrugaszkodási pont a jégre van rögzítve, úgy annak mélysége nem haladhatja meg 3,81 centimétert (1,5 hüvelyk).

2. A KÖVEK

- (a) A curling kő kör alakú, kerülete maximálisan 91,44 centiméter (36 hüvelyk), magassága pedig 11,43 centiméter (4,5 hüvelyk). A kő súlya, beleértve a markolatot és a csavart is, nem lehet több mint 19,96 kg (44 font), és kevesebb, mint 17,24 kg (38 font).
- (b) Minden csapat egy, nyolc kőből álló készletet használ, mely azonos színű markolattal és jól látható jelölésekkel rendelkezik. Abban az esetben, ha egy kő megsérül, és játékra alkalmatlanná válik, helyettesítő követ kell használni. Amennyiben ez nem áll rendelkezésre, az end során legutoljára elengedett követ kell újra ellökni.
- (c) Ha a kő a játék során eltörik, úgy a csapat - a 'Curling szellemiségét' figyelembe véve - oda helyezi a követ, ahova az került volna. Ha a csapatok nem tudnak megegyezni, akkor az endet újra kell játszani.
- (d) Abban az esetben, ha mozgás közben a kő átfordul és a tetején vagy az oldalán áll meg, úgy azt a játékból azonnal ki kell venni.
- (e) Amennyiben elengedés közben a markolat leválik a kőről, az éppen lökő csapat tag dönthet úgy, hogy a játék folytatódjon, vagy az utolsó elengedést megismétli, miután az esetlegesen elmozdult többi curling követ a lökés előtt helyére visszaállították.
- (f) Azokat a köveket, amelyek nem állnak meg teljesen a játék-oldalon lévő söprési vonal belső éléig, a játékból azonnal ki kell venni, kivéve, ha mozgásuk közben másik kövekbe ütköznek, mert akkor játékban maradhatnak.
- (g) Az a kő, amely teljes terjedelmében áthalad a hátsó vonalon (back line), a játékból azonnal eltávolítandó.
- (h) Az a kő, amely érinti a pályákat elválasztó vagy a szélső vonalat, a játékból azonnal eltávolítandó, így kerülve el, hogy az áttérjen a szomszédos játékmezőre.
- (i) A kövek helyzetét szemrevételezéssel kell lemérni, amíg a játékrész utolsó köve teljesen meg nem áll. Kivételt képeznek azok a helyzetek, amikor azt kell megítélni, hogy az adott kő játékban van-e, illetve a második, harmadik vagy negyedik kő elengedését megelőzően, annak megállapítására, hogy a kő a Free Guard (szabad védekezési) zónában van-e.
- (j) A csapatok a játék részét képező köveken semmilyen módosítást nem végezhetnek, illetve azokra vagy azok fölé semmilyen tárgyat nem helyezhetnek.

3. A CSAPATOK

- (a) Egy csapat négy játékosból áll, akik fejenként két követ csúsztatnak el, meghatározott sorrendben, az ellenféllel felváltva.
- (b) A csapatok a játékosok csúsztatási sorrendjét, illetve a skip és a vice-skip személyét a játék megkezdése előtt meghatározzák. A csapat sorrend a meccs alatt nem változhat, kivéve csere esetét, ahol a dobási sorrend és a skip-vice skip pozíció is cserélődhet, de ez a sorrend meg kell, maradjon a mérkőzés végéig. Az a csapat, amelyik a játék során szándékosan cserélte meg a sorrendjét, elveszíti a mérkőzést, kivéve, ha ez a csere a cserejátékos pályára lépése idejében történt.
- (c) Abban az esetben, ha egy játékos a játék megkezdésekor nincsen jelen, a csapat az alábbiak szerint tehet:
 - (I) megkezdzi a játékot három játékosal. Ekkor az első két csapattag fejenként három követ engedhet el, a harmadik pedig kettőt. A később érkező tag a következő end megkezdésekor becsatlakozhat az előre meghatározott pozíciójába.
 - (II) megkezdzi a játékot a nevezett cserejátékosal. Ebben az esetben a később érkező játékos nem csatlakozhat be a játékba.
- (d) Abban az esetben, ha a csapat egyik tagja nem tudja folytatni a játékot, a csapat az alábbiak szerint járhat el:
 - (I) folytatja a játékot a megmaradt három taggal. Ebben az esetben a kimaradó játékos csak a következő end elején csatlakozhat.
 - (II) a szóban forgó end megkezdésekor a nevezett csere játékos áll be a játékba. Ebben az esetben a lökési sorrend, valamint a skip és a vice-skip személye változhat (a változtatások a játék hátralévő részére vonatkoznak), és a kimaradt tag nem csatlakozhat vissza a játékba.
- (e) Egy csapat nem állhat ki háromnál kevesebb taggal, ők a számukra kijelölt köveket engedik el minden játékrészben.
- (f) Azokon a versenyeken, ahol megengedett a csere, ott minden csapat maximum egy csere játékost regisztrálhat és játszathat a verseny során. Ha ezt a szabályt megszegi az egyik csapat, azonnal elveszíti a mérkőzést.
- (g) Abban az esetben, ha egy játékos elengedte az első követ, de a másodikat nem tudja elcsúsztatni, az alábbi szabályokat kell alkalmazni.
Ha a játékos:
 - (I) a kezdő, a második tag löki el a követ
 - (II) a második csúsztató, a kezdő játékos engedi el a követ
 - (III) a harmadik csúsztató, a második játékos engedi el a követ
 - (IV) a negyedik csúsztató, a harmadik játékos engedi el a követ.
- (h) Abban az esetben, ha a soron következő játékos nem képes egyik követ sem elcsúsztatni az end során, az alábbi szabály vonatkozik a játék hátralévő részére.
Ha a játékos:
 - (I) a kezdő, a második és a harmadik tag három követ enged el, majd pedig a negyedik játékos a hátralévő kettőt.
 - (II) a második csúsztató, a kezdő és a harmadik játékos három követ enged el, majd pedig a negyedik játékos a hátralévő kettőt.

- (III) a harmadik csúsztató, a kezdő játékos elengedi a harmadik tag első követét, majd a második tag elengedi a harmadik tag második követét, végül pedig a negyedik játékos a hátralévő kettőt.
- (IV) a negyedik csúsztató, a második játékos elengedi a negyedik tag első követét, majd a harmadik tag elengedi a negyedik tag második követét.

4. A JÁTÉKOSOK HELYE A PÁLYÁN

- (a) Az éppen nem csúsztató csapat
 - (I) A kő elengedése alatt a tagok mozdulatlanul állnak a szélső vonalak mentén, a várakozási vonalak (courtesy lines) között. Kivéve:
 - a. a skip és/vagy a vice skip mozdulatlanul állhatnak a hátsó vonal (back line) mögött az éppen aktív játékdalon, de semmilyen módon nem avatkozhatnak bele a lökő csapat skip-jének vagy vice-skip-jének döntéseibe, és
 - b. a soron következő csúsztató játékos mozdulatlanul helyet foglalhat az éppen aktív csúsztató oldalon, a hack mögött, a pálya oldalán.
 - (II) Az éppen játékban nem lévő csapat játékosai számára tilos olyan helyen állni, vagy úgy mozogni, hogy azzal a játszó csapatot akadályozza, zavarja, figyelmét elterelje vagy megijessze. Ha mégis ilyen eset történik, vagy ha bármilyen külső körülmény megzavarja az éppen lökő játékost, akkor ő dönthet arról, hogy folytatódjon-e az end vagy az esetlegesen elmozdult kövek dobás előtti állapotába való visszahelyezése után megismétli-e a csúsztatást.
- (b) Az éppen csúsztató csapat
 - (I) A házban történekeért a skip, illetve, amikor a skip csúsztat, vagy ha a skip nincs a jégen, a vice-skip felelős.
 - (II) A házért felelős játékosnak a hog line-on belül, legalább egy lábbal a csapata pályájának, éppen aktív játékdalán, a jégen kell lennie, mialatt a csapatársai a köveket engedik el.
 - (III) Azok a játékosok, akik éppen nem felelnek a házért, vagy nem engednek el követ, söprési pozíciót vesznek fel.
 - (IV) Bármilyen nem megfelelő helyen való tartózkodás esetén az elengedett követ ki kell venni a játékból, minden más megmozdított követ vissza kell helyezni a dobás előtti helyére, a vétlen csapat megalégedésére.

5. A KŐ ELCSÚSZTATÁSA

- (a) Hacsak nincsen előre meghatározva vagy a Last Stone Draw (LSD = utolsó kő csúsztatás) során nem kerül eldöntésre, a játékban ellenfelekként játszó csapatok érmefeldobással döntenek el, hogy az első end első követét ki engedheti el. Ezt követően az éppen pontot szerző csapat löki el a következő játékrész (end) első követét.
- (b) Hacsak nincsen előre meghatározva, akkor az első end első követét elengedő csapat választhatja ki a markolat színét arra a játékra.
- (c) A jobbkezes játékosok a középső vonaltól balra eső hack-ből rugaszkodnak el, míg a balkezesek a jobbra eső hack-ből. A rossz hack-ből elengedett követ azonnal ki kell venni a játékból, és az esetlegesen ekkor elmozdult köveket a vétlen csapat vissza helyezi az eredeti helyükre.

- (d) A csúsztatási oldal söprési vonalának (hog line) elérése előtt a követ teljesen el kell engedni. Ha a csúsztató játékos nem képes erre, az adott követ a csúsztató csapat a játékból azonnal ki kell, vegye.
- (e) Ha a söprési vonalon (hog line) túl elengedett követ nem vették ki azonnal a játékból és az egy másik kővel ütközött, úgy a vétkes követ az elengedő csapatnak el kell távolítania és az esetlegesen elmozdult többi követ a vétlen csapat tagjainak vissza kell helyeznie eredeti helyére.
- (f) A kő akkor tekinthető játékban lévőnek és elengedettnek, ha eléri a csúsztatási oldal célvonalát (tee line), kerekesszékesek esetében a hog line-t. Azt a követ, amely nem érte el a csúsztatási oldal szükséges vonalát vissza kell vinnie a játékosnak az elrugaszkodási pontba (hack) és onnan újra el kell csúsztatni.
- (g) Minden játékosnak folyamatosan felkészülten kell várnia, hogy rá kerüljön a sor, és nem szabad készülődéssel a játékidőt pazarolnia.
- (h) Ha a játékos az ellenfél csapatának követét engedi el, akkor meg kell várni, amíg a kő teljesen megáll, majd ki kell cserélni az elengedésre jogosult csapat kövére.
- (i) Abban az esetben, ha nem a soron következő játékos engedi el a követ, a játék úgy folytatódjon, mintha a hiba nem következett volna be. A csúsztatásból kimaradt játékos csúsztassa el az end utolsó követét. Ha nem lehet megállapítani, hogy melyik játékos vétett a sorrendben, úgy az end első követét elcsúsztató csapat tag lökje el az utolsó követ is.
- (j) Amennyiben egy játékos figyelmetlenségéből túl sok követ csúsztat el egy játékrészben (end), a játék úgy folytatódjon, mintha a hiba nem következett volna be és a vétkes csapat utolsó játékosa számára rendelkezésre álló kövek száma ennek megfelelően csökkennek.
- (k) Amennyiben egy csapat egy játékrészben (end) egymás után két követ csúsztat el:
 - (I) a vétlen csapat távolítsa el a második követ a pályáról és minden, esetlegesen emiatt elmozdult követ állítson vissza az eredeti helyére. Az a játékos, aki a véletlenül játékba hozott követ elengedte, azt újból elcsúsztathatja, a csapat utolsó köveként.
 - (II) ha a szabálytalanságot a következő kő elengedéséig nem veszik észre a csapatok, az endet meg kell ismételni.
- (l) Ha rossz csapat dobja az end első követét:
 - (I) és ezt már az első kő eldobását követően észreveszik, akkor az endet újra kell kezdeni.
 - (II) és ezt a második vagy az azt követő kövek után veszik észre a játékosok, akkor az endet már tovább kell folytatni.

6. A SZABAD VÉDEKEZÉSI ZÓNA (FGZ= Free Guard Zone)

- (a) Az a kő, amely a célvonal (tee line) és a söprési vonal (hog line) között, de nem a házban áll meg a játékdalon, a szabad védekezési zóna (FGZ) területén helyezkedik el. Emellett azok a játékban lévő kövek, amelyek a szabad védekezési zónában lévő kövekkel ütköztek és a söprési vonalon (hog line) vagy előtte állnak meg, szintén a FGZ-ban lévőnek tekinthetőek.

- (b) Abban az esetben, ha az end ötödik kövének elcsúsztatását megelőzően az elengedett kő közvetlenül vagy közvetve, egy az FGZ-ban lévő követ játékon kívüli területre lök ki, úgy a vétkes követ a játékból ki kell venni és a vétlen csapat az esetlegesen ekkor elmozdult köveket visszahelyezi az eredeti helyükre. (2018. október 1-től, már csak a 6. kővel lehet ütni először)

7. A SÖPRÉS

- (a) A söprés bármilyen irányú mozgásból állhat (nem kell, hogy a kő teljes szélességében végezzék), tilos beszenyeznie a pályát a mozgó kő előtt és a kő egyik oldalán kell befejeződnie.
- (b) A mozdulatlan követ söprés előtt mozgásba kell hozni. Egy elengedett kő által közvetve vagy közvetlenül mozgásba hozott követ a csúsztató csapat bármely játékosa (egy vagy több) a játékdali célvonal (tee line) előtti területen bárhol söprheti.
- (c) Az elengedett követ a csúsztató csapatból egy vagy több játékos is söprheti bárhol, a játékdali célvonal előtti területen.
- (d) Egyik játékos sem söprheti soha az ellenfél követ, csak a játékdali célvonal (tee line) mögött, illetve egyik játékos sem kezdheti söpörni az ellenfél követ addig, amíg az el nem éri a játékdali célvonalat (tee line).
- (e) A játékdal célvonala (tee line) mögött egyszerre csak egy játékos söprhet mindkét csapatból. Ez a csúsztató csapatból bárki, míg az ellenfél részéről csak a skip vagy a vice-skip lehet.
- (f) A célvonal mögött a csapatnak elsőbbsége van a saját követ söpörni, de csak olyan módon, hogy azzal ne akadályozza vagy zavarja az ellenfelet.
- (g) Ha a söprés közben szabálysértés következik be, a vétlen csapatnak joga van a játékot megállítani, és a követ, illetve azokat, amelyek általa elmozdultak volna áthelyezni annak megfelelően, hogy hova érkeztek volna, ha a szabálysértés nem következik be.

8. A MEGÉRINTETT MOZGÓ KÖVEK

- (a) A csúsztatási oldalon a célvonal (tee line) és a játékdalon a söprési vonal (hog line) között:
- (I) ha annak a csapatnak valamely tagja vagy felszerelése a mozgó kőhöz ér, akihez a kő tartozik, a vétkes csapat a megérintett követ azonnal vegye ki a játékból. Ha a követ indító játékos a hozzá közelebbi hog line előtt kétszer ér a kőhöz, nem tekinthető szabálysértésnek.
- (II) ha az ellenfél csapat valamely tagja, annak felszerelése vagy bármely külső tárgy a mozgó kőhöz ér:
1. amennyiben csúsztatott kőről van szó, úgy azt ismételten el kell engedni,
 2. amennyiben nem csúsztatott kőről van szó, úgy azt arra a helyre helyezze vissza az a csapat, akihez tartozik, ahol az érintés nélkül megállt volna.

- (b) A játéktábla söprési vonalán (a hog line-on) belül:
- (I) amennyiben saját, mozgásban lévő követéhez ér vagy érintését okozza egy csapat egy tagja vagy annak felszerelése, miután minden kő nyugalmi helyzetbe került, a vétlen csapat az alábbiak szerint cselekedhet:
 1. eltávolítja a pályáról a megérintett követ, és eredeti helyére állítja vissza az összes többi követ, vagy
 2. minden követ otthagy, ahol azok megálltak, vagy
 3. minden követ oda helyez el, ahol azok a vétlen követ megérintése nélkül megálltak volna.
 - (II) amennyiben mozgásban lévő kőhöz ér vagy érintését okozza az ellenfél (nem csúsztató) csapat egy tagja vagy annak felszerelése, akkor, miután minden kő nyugalmi helyzetbe került, a vétlen csapat oda helyezheti a követeket, ahova a kövek szerinte valószínűleg megálltak volna akkor, ha nem érték volna hozzá a mozgó kövekhez.
 - (III) amennyiben valamilyen külső tényező mozgásban lévő kőhöz ér vagy érintését okozza, akkor, miután minden kő nyugalmi helyzetbe került, a követeket vissza kell helyezni arra a helyre, ahol a kövek megálltak volna a véletlen esemény nélkül. Ha a csapatok nem tudnak megegyezni, akkor a követ újra kell csúsztatni miután minden elmozdított követ visszahelyeznek az eredeti helyükre. Ha nincs egyetértés a kövek eredeti helyét illetően, akkor az endet újra kell játszani.
- (c) Az utolsó elengedett kő (LSD):
- (I) ha a csúsztató csapat egy tagja mozgásban lévő kőhöz ér vagy érintését okozza, akkor a követ ki kell venni és 199,6 cm-nek (6 láb 5 inch) kell minősíteni.
 - (II) Ha a nem-csúsztató csapat ér a mozgásban levő kőhöz vagy okozza érintését, akkor a követ újra kell csúsztatni.
 - (III) Ha egy külső tényező ér a mozgásban levő kőhöz vagy okozza érintését, akkor a követ újra kell csúsztatni.
- (d) Ha egy mozgó kő egy olyan követ ütközik, amely a pálya elválasztó vonalával vagy szélével érintkezett, akkor a nem csúsztató csapatnak kell a követ abba a pozícióba helyeznie, ahova úgy gondolja, hogy a kő érkezett volna anélkül, hogy bármivel is érintkezett volna

9. ELMOZDÍTOTT ÁLLÓ KÖVEK

- (a) Abban az esetben, ha egy olyan mozdulatlan kő, amely nem befolyásolta volna a mozgó kő útját, elmozdításra kerül valamely játékos által, úgy a vétlen csapat ezt a követ eredeti helyére visszaállíthatja.
- (b) Abban az esetben, ha egy olyan mozdulatlan kő, amely nem befolyásolta volna a mozgó kő útját, elmozdításra kerül valamely külső tárgy által, úgy a csapatok közös megegyezéssel ezt a követ eredeti helyére visszaállíthatják.
- (c) Abban az esetben, ha egy olyan kő, amely befolyásolta volna a mozgó kő útvonalát, elmozdításra kerül egy játékos által, akkor, miután minden kő nyugalmi állapotba került, a vétlen csapat az alábbiak szerint cselekedhet:
- (I) minden követ otthagy, ahol azok megálltak, vagy
 - (II) eltávolítja a játékból azt a követ, amelynek útvonalát befolyásolta az elmozdított kő és minden olyan követ visszaállít a helyére, amelyek elmozdultak, vagy
 - (III) a követeket arra a valószínűsíthető helyükre helyezik el, ahol azok megálltak

volna, ha a szóban forgó kő nem kerül elmozdításra.

- (d) Abban az esetben, ha egy olyan kő, amely befolyásolta volna a mozgó kő útvonalát, elmozdításra kerül egy külső tárgy által, akkor, miután minden kő nyugalmi állapotba került, azokat oda kell visszahelyezni, ahol azok valószínűleg megálltak volna, ha a szóban forgó kő nem kerül elmozdításra. Amennyiben a csapatok nem tudnak egyezsége jutni, a követ újra el kell engedni, miután minden más kő az eredeti helyére került visszaállításra. Amennyiben az eredeti pozíciókról a csapatok nem tudnak megegyezni, az endet újra kell játszani.
- (e) Ha a kövek elmozdulását egy kő pályaelválasztóról való visszapattanása okozza, úgy a véletlen csapat a köveket az eredeti helyükre állíthatja vissza.
- (f) Az „Utolsó Draw Dobás” (LSD):
 - (I) ha a csúsztató csapat egy tagja elmozdít egy álló követ, vagy elmozdítását okozza, akkor mielőtt a mérést elvégzik, a követ ki kell venni és 199,6 cm-nek (6 láb 5 inch) kell minősíteni.
 - (II) ha a nem-csúsztató csapat elmozdít egy álló követ, vagy elmozdítását okozza, akkor mielőtt a mérést elvégzik, akkor a csúsztató csapat visszaállítja a követ az eredeti helyére.
 - (III) ha egy külső tárgy elmozdít egy álló követ, vagy elmozdítását okozza, akkor mielőtt a mérést elvégzik, akkor a csúsztató csapat visszaállítja a követ az eredeti helyére.

10. A FELSZERELÉS

- (a) Tilos a jég felületének megrongálása valamely felszereléssel, kézzel vagy testtel. Az ilyenkor alkalmazandó eljárás a következő:
 - 1. alkalom: Első hivatalos figyelmeztetés, hiba kijavítása
 - 2. alkalom: Második hivatalos figyelmeztetés, hiba kijavítása
 - 3. alkalom: Hiba kijavítása és játékos eltávolítása a mérkőzéstől
- (b) Tilos az eszközök felügyelet nélkül hagyása a curling jég bármely részén.
- (c) Tilos elektronikus kommunikációs vagy bármely más, hangmódosító eszköz használata a játék alatt. Ez alól kivétel a stopper, amik csak az időmérésben segíthetnek. Bármilyen más elektronikus eszköz használata tilos, ami segítséget ad a játékosoknak a játéktéren.
- (d) Abban az esetben, ha elektronikus hog line mérő eszközt használnak a játék során,
 - (I) akkor a csúsztatás előtt a markolatot megfelelően kell aktiválni azért, hogy az működjön a kicsúszás alatt, különben ezt a követ hog line sértő kőnek kell tekinteni.
 - (II) a kő elengedése alatt egy- vagy többujjas kesztyű viselése tilos a kő elengedéséhez használt kézen. Szabálytalanság esetén a vétkes csapat elengedett követ ki kell venni a játékból, és minden elmozdult követ a véletlen csapat visszahelyez a dobás előtti helyére.
- (e) Csúsztatást segítő bot használata az alábbiak szerint kerül korlátozásra:
 - (I) Tilos használni bármilyen WCF- vagy rangsoroló eseményen, kivéve a kerekes-székes versenyeket.
 - (II) Azok a versenyzők, akik csúsztatást segítő botot használnak a kövek

- ellökéséhez, az egész játék folyamán ilyen módon kell csúsztatniuk.
- (III) A követ egy egyenes vonal mentén kell kicsúsztatni a hack-ből a cél felé.
 - (IV) A követ teljesen el kell engedni a bottal, mielőtt a játékos valamelyik lába eléri a csúsztatási oldal célvonalát (tee line). A kő akkor tekinthető játékban lévőnek és elengedettnek, ha eléri a csúsztatási oldal söprési vonalát (hog line).
 - (V) A csúsztatást segítő bot semmilyen mechanikai előnyhöz nem segítheti használóját, csupán a kar/kéz meghosszabbításaként funkcionálhat.
 - (VI) Ha a bot alkalmazása közben szabálytalanság történik, a vétkes csapat elengedett követ ki kell venni a játékból, és minden elmozdult követ a vétlen csapat visszahelyez a dobás előtti helyére.

11. A PONTOZÁS

- (a) A játék kimenetelét ponttöbbség dönti el, a tervezett számú játékrészek (end) befejeztével, vagy ha egy csapat elismeri ellenfele győzelmét, vagy amennyiben egy csapat a győzelem matematikai esélyét is elveszíti. Amennyiben egy csapatnak már nincs matematikai esélye, akkor az adott endet még befejezheti, de újat már nem kezdhet. Ha ez az utolsó endben fordul elő, akkor a játékot azonnal be kell fejezni. Amennyiben a tervezett számú end befejeztével az eredmény döntetlen, a játék extra end-ekkel folytatódik, amíg valamelyik csapat ponttöbbséggel nem győz.
- (b) Egy end befejeztével (amikor már minden kőre sor került) a csapat minden egyes olyan kövéért egy pontot kap, amely a célponthoz közelebb áll a házban vagy annak érintésével, mint az ellenfél bármelyik köve.
- (c) Az end végeztével a pontszám akkor tekinthető eldöntöttnek, ha arról a házért felelős skipek vagy vice-skipek megegyeztek. Amennyiben a pontszám meghatározása előtt olyan kövek kerülnek eltávolításra, melyek befolyásolták volna az eredményt, a vétlen csapat megkapja azt a pontelőnyt, amely a mérés során bekövetkezhetett volna.
- (d) Abban az esetben, ha az end végén a pontszám meghatározásakor a csapatok szemrevételezéssel nem tudják meghatározni, hogy melyik kő áll közelebb a középponthoz, vagy, hogy egy adott kő érinti-e a házat, mérőeszközt kell használni. A mérést a középpont és a kő legközelebbi pontja között kell elvégezni. Mindkét csapatból a házért felelős személy figyelemmel kísérheti a mérőeszközzel történő mérést.
- (e) Abban az esetben, ha két vagy több kő olyan közel áll a középponthoz, hogy nem lehet mérőműszert használni, úgy a mérést szemrevételezéssel kell elvégezni.
- (f) Abban az esetben, ha nem születik megegyezés sem a műszer, sem pedig szemrevételezés által, úgy a köveket egyenlőnek kell tekinteni, és:
 - (I) ha a mérés azt döntötte volna el, hogy melyik csapat kapja a pontot, úgy az end döntetlen
 - (II) ha a mérés a többletpontokról döntött volna, úgy csak a célponthoz közelebbi kövek számítanak.
- (g) Amennyiben a pontszám meghatározása előtt külső tárgy által olyan kövek kerülnek eltávolításra, melyek befolyásolták volna az eredményt, az alábbiak szerint kell eljárni:
 - (I) ha az elmozdított kövek meghatározták volna, hogy melyik csapat kap pontot,

- úgy az endet újra kell játszani,
- (II) ha egy csapat megszerzett egy/több pontot és az elmozdított kő/kövek meghatározták volna, hogy hány többletpont került volna kiosztásra, úgy az érintett csapat döntheti el, hogy újrajátssza az endet vagy megtartja a megszerzett pontokat.
- (h) A csapat csak akkor adhatja fel a játékot, ha az adott csapat épp csúsztató csapat. Ha az end befejezése előtt adja fel a játékot, akkor az adott pillanatban lévő pozíciók alapján pontszám kerül meghatározásra a következő módon:
- (I) ha mindkét csapatnak vannak még csúsztatásra váró kövei, akkor X-et kell írni az eredményjelző táblára.
- (II) Ha az egyik csapat már minden követ lecsúsztatta, akkor:
1. ha az a csapat kapna pontot, amelyik már minden követ elcsúsztatta, akkor X-et kell írni az eredményjelző táblára, ha csak az adott pont nem befolyásolja az eredményt (győzelmet/vereséget/továbbjutást/sorrendet).
 2. ha annak a csapatnak, amelyik még nem csúsztatta el minden követ, van pontot érő köve, akkor azokat a pontokat meg kell adni és az eredményjelző táblán fel kell tüntetni.
 3. Ha nincs pontot érő kő, akkor X-et kell írni az eredményjelző táblára.
- (i) Abban az esetben, ha egy csapat nem elérhető a játék kezdetének kijelölt idejében, az alábbiak szerint kell eljárni:
- (I) ha a játék kezdete 1-15 percet késik, úgy a vétlen csapat egy pontot kap, és övé lesz az első vagy második kő választásának joga a további játék első endjében; valamint egy end lejátszottnak tekinthető.
- (II) ha a játék kezdete 15-30 percet késik, úgy a vétlen csapat további egy pontot kap, és övé lesz az első vagy második kő választásának joga a további játék első endjében; valamint két end lejátszottnak tekinthető.
- (III) amennyiben a játék nem kezdődik el 30 perc elteltével büntetésként a vétlen csapat nyertesnek tekinthető.
- (j) A büntetéssel végződő mérkőzés eredményét „GY-V” (győztes-vesztes) módon kell regisztrálni.

12. FÉLBESZAKADT MÉRKŐZÉSEK

Ha bármilyen okból egy mérkőzés félbeszakad, úgy a mérkőzés onnan kezdődik újra, ahol meg lett állítva.

13. KERESSZÉKES CURLING

- (a) A köveket mozdulatlan kerekesszékből kell elcsúsztatni.
- (b) Amikor a követ a hack és a csúsztatás oldali ház tetejének legtávolabbi széle közötti területről csúsztatják, akkor a széket úgy kell elhelyezni, hogy a csúsztatás kezdetekor a kő a középvonalon legyen. Amikor a követ a csúsztatás oldali söprési vonal (hog line) és ház tetejének legtávolabbi széle közötti területről csúsztatják, akkor a széket úgy kell elhelyezni, hogy a csúsztatás kezdetekor a kő teljes szélességében a kerekesszékes vonalon belül legyen.
- (c) A kő elengedése alatt a csúsztató játékos lába nem érintheti a jég felületét és a szék kerekének közvetlenül érintkezniük kell a jéggel.

- (d) A kő kicsúsztatása történhet a hagyományos módon, kézzel/karral vagy jóváhagyott csúsztatást segítő bottal. Csak olyan „head assemblies” használható a 2017/2018-as szezonba, beleértve a 2018. évi Paralimpiát, amelyet a WCF jóváhagyott. A követ teljes mértékben kézzel és bottal el kell engedni, mielőtt az eléri a csúsztatási oldal söprési vonalát, a hog line-t.
- (e) A kő akkor van játékban, ha eléri a csúsztatási oldal söprési vonalát. Azt a követ, amely nem éri el a csúsztatási oldal söprési vonalát, azt vissza lehet adni a játékosnak és az újra elcsúsztathatja.
- (f) Söprés nem megengedett.
- (g) Szabálytalanság esetén, a vétkes csapat elengedett követ ki kell venni a játékból, és minden elmozdult követ a vétlen csapat visszahelyez a dobás előtti helyére.
- (h) A WCF kerekesszékes versenyein, a jégen tartózkodó mindkét csapatban négy kőelengedő játékosnak kell szerepelnie és vegyesen kell női és férfi játékosoknak részt venni az egész mérkőzés során. Ha egy csapatnem tartja be ezt a szabályt, elveszíti a mérkőzést.
- (i) A mérközéseken 8 end a tervezett időtartam.

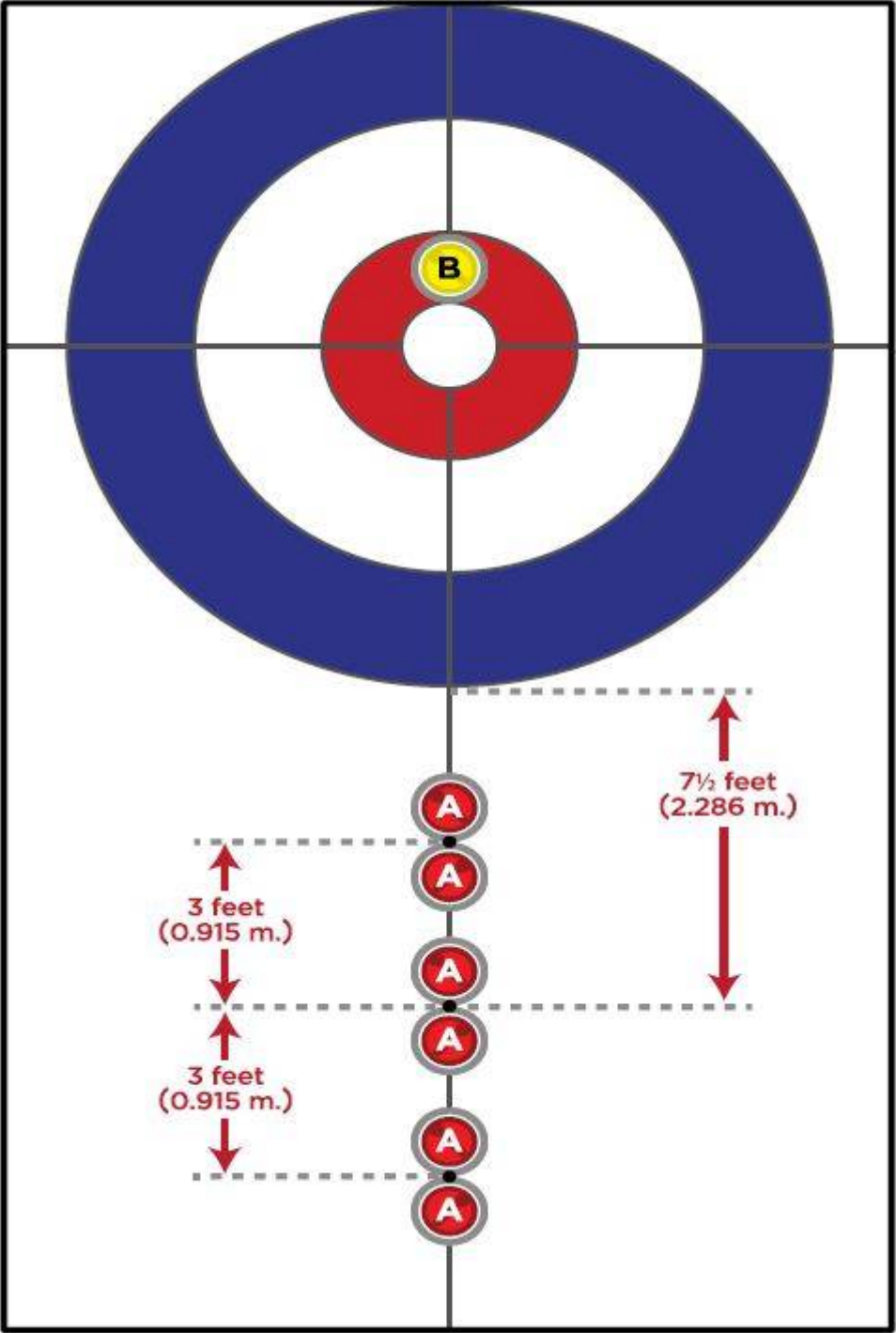
14. VEGYES CURLING

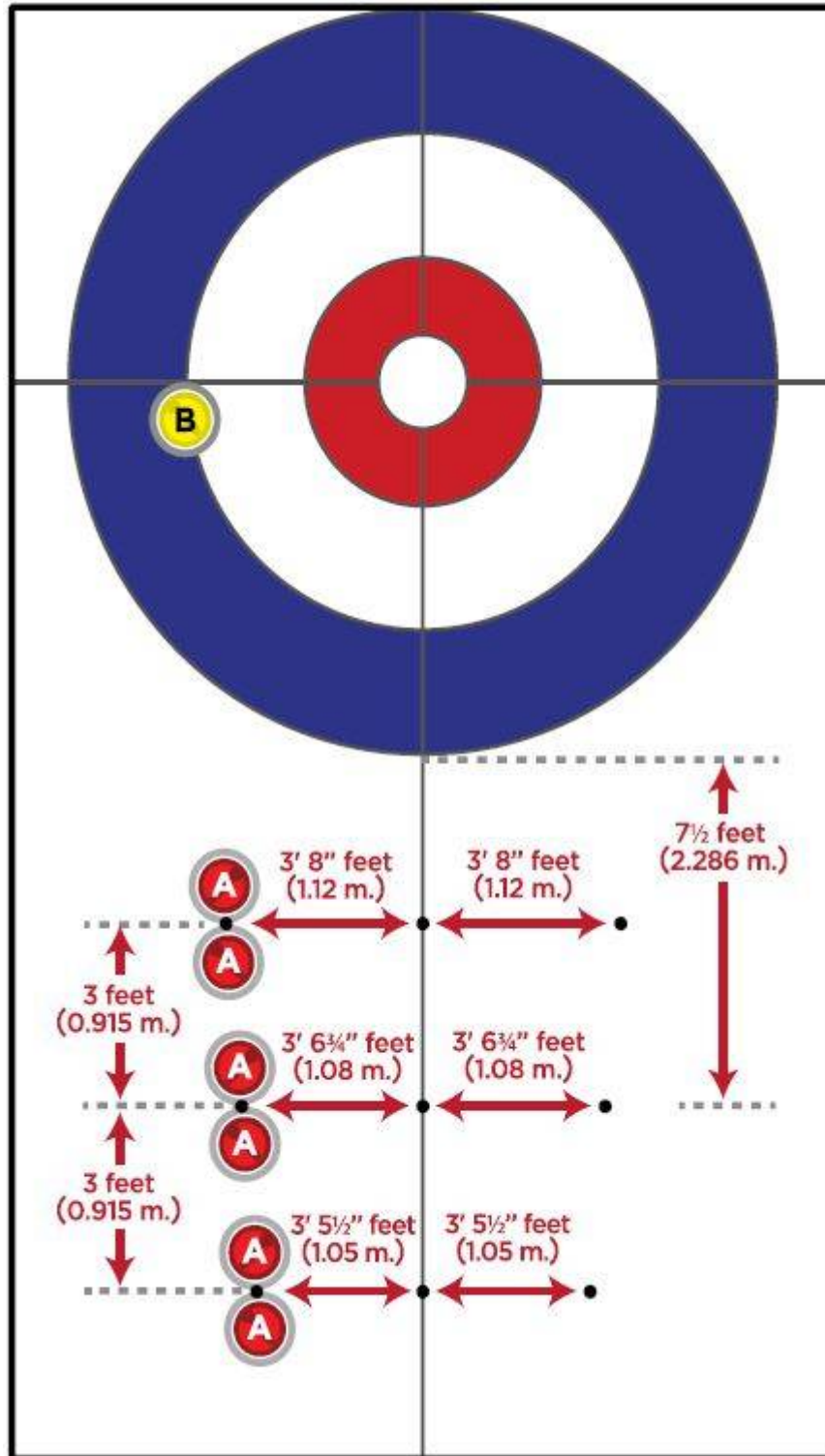
- (a) A vegyes csapat két női és két férfi játékosból áll, és ezen női és férfi játékosoknak felváltva kell elengedni a köveket (F-N-F-N, vagy N-F-N-F sorrendben). Cserejátékost nem lehet nevezni.
- (b) Ha egy csapat három fővel játszik, akkor a sorrendet is ennek megfelelően kell alkalmazni (N-F-N, vagy F-N-F sorrend). Ha ez a mérkőzés időtartama alatt következik be, úgy ennek érdekében a sorrend is változtatható.
- (c) A skip és vice-skip lehet bárki a csapaton belül, de ellenkező neműnek kell lenniük.
- (d) Minden vegyes csapat mérkőzésen 8 end a tervezett időtartam.
- (e) A csapatnak egy edző és egy másik hivatalos segítő engedélyezett. Csak ez a két személy tartózkodhat az edzői padnál.

15. VEGYES PÁROS

- (a) A vegyes páros csapat két játékosból áll (egy férfi és egy női). Cserejátékost nem lehet nevezni. A csapat elveszíti mindegyik mérkőzését, amelyeken nem tud mindkét játékos részt venni a mérkőzés teljes időtartama alatt. A csapatnak engedélyezett egy edző és egy másik hivatalos segítő.
- (b) A pontozás megegyezik a hagyományos curling játékban megszokottakkal. Az end megkezdése előtt elhelyezett kövek már alkalmasak egy pont megszerzésére.
- (c) Minden mérkőzés 8 endből áll.

- (d) Minden csapat 5 követ dob el minden endben. Az a játékos, aki csapata első követ dobja az adott endben, annak a játékosnak kell csapata utolsó követ is dobni ugyanabban az endben. A csapat másik játékosának kell csapata második, harmadik és negyedik követ dobni az adott enden belül. A játékosok pozíciója endről endre felcserélhető.
- (e) Egyetlen egy követ, beleértve a házban tartózkodó köveket sem szabad a játékból eltávolítani, az adott "end" negyedik követének kicsúsztatása előtt. Ha ebben a helyzetben szabálytalanság történik, azaz a követ elmozdítják egy játékon kívüli pozícióba (pályán kívülre ütik), az szabálytalanságnak minősül. Ezért a szabályszegést elkövető csapat követ el kell távolítani a játékból, az elmozdított követ (köveket) pedig a vétkes csapat visszahelyezi oda, ahol korábban elhelyezkedtek a jégen.
- (f) Az endek kezdésének rendje, hogy az egyik csapat felrakja a megfelelő helyre a csapata elhelyezett követ (1), és az ellenfél elhelyezett követ (1) A és B pozícióba:
- i. A pozíció: A követ a centre line felezésénél, félúton a Hog line és a ház eleje közötti három pont valamelyikének elé, vagy mögé kell elhelyezni. A három pont a center line-n van (lásd diagram):
 1. Félúton a hog line és a ház tetejének külső széle között,
 2. 0,915 méterre (3 láb) a félúttól, a ház irányába,
 3. 0,915 méterre (3 láb) a félúttól, a hog line irányábaA jég minőségétől függően, ahol nem elérhető a versenynek technikai személyzete, aki a döntést meghozná, a csapatoknak kell meghatározni, hogy melyik pontra helyezik fel az A követ, a mérkőzést megelőző bemelegítés előtt, amit az egész mérkőzés során kell alkalmazni.
 - ii. Pozíció B: A követ a centre line felénél kell elhelyezni, úgy hogy érintse a „4 foot” kört. A kő hátsó szélének érintenie kell a „4 foot” kör hátsó szélét. (lásd diagram)
 - iii. Power Play: A meccs során egyszer minden csapat, amikor nála van a kövek felhelyezésének választási joga, választhatja a „Power Play” pozíciót a köveknek. A házban lévő kő (B), amelyik az endet befejező követ csúsztató csapathoz tartozik felhelyezhető bármely oldalára a háznak úgy, hogy hátsó felével érintse a tee line-t azon a ponton, ahol az „8 foot” és a „12 foot” körök találkoznak. A guard pozícióban lévő követ (A) a pálya ugyanazon oldalára kell elhelyezni, ugyanabba a távolságba ahol a középső guard volt meghatározva (lásd diagram). A „Power Play” opció nem választható az extra endben.





(g) Az előre elhelyezett kövek kiválasztásának rendje:

- i. Az első endben való kedvezményezettség eldöntéséhez a csapatoknak a 'Last Shot Draw' (LSD) eredményét kell figyelembe venni. A kisebb LSD értékkel rendelkező csapat dönthet a kövek pozíciójáról.
- ii. Az első endet követően, azé a csapaté az elhelyezett kő kiválasztásának a joga, aki elvesztette az előző endet.
- iii. Amennyiben az end, „blank end” (tehát egyik csapat sem szerzett pontot), az a csapat, amelyik nem az utolsó követ dobta az endben, választhatja ki, hogy melyik elhelyezett kővel van

- (h) Annak a csapatnak, amelyik a ház előtti elhelyezett kővel van, kell az első követ löknie az adott endben, és annak a csapatnak, amelyik a házban lévő elhelyezett kővel van, kell a második követ löknie az adott endben.
- (i) Amikor az éppen követ elengedő csapat következik, a nem dobó játékos bárhol tartózkodhat a jégen, amelyik pályán a meccset játsszák. Az elengedés után akár mindkét játékos söpörheti az elengedett követ, valamint a csapathoz tartozó, mozgásban lévő követ a célzóna tee line-ja előtt. Ez érvényes a csapat összes dobására, beleértve a LSD dobásokra is.
- (j) Ha szabálytalanság történik, az elengedett követ ki kell venni a játékból, és az elmozdult köveket a vétlen csapatnak vissza kell tennie az eredeti helyükre. Ha a szabálytalanság csak egy következő kő elengedése után kerül észlelésre, akkor a játékot folytatni kell, mint ha nem történt volna szabálytalanság, azonban a játékos, aki az első követ engedte el, az maximum két követ csúszthat az adott endben.

16. TILTOTT SZEREK

Mindennemű teljesítményfokozó szer (kivéve orvosi engedéllyel) tudatos vagy nem-tudatos használata etikátlan és tiltott. Ha egy játékos vét e szabály ellen, a versenyzőt azonnal kizárják a versenyből, értesítik a hazai Sportszövetséget, és további büntetések is alkalmazhatók.

17. HELYTELEN VISELKEDÉS

Nemkívánatos és szabálysértő magatartás, goromba beszéd, a felszerelés megrongálása vagy bármely csapat tagjában való akaratlagos károkozás tilos. Bármilyen szabálysértés a vétkes felfüggesztésével jár, amelyet a curling szövetség illetékesként hajt végre.

VERSENYSZABÁLYZAT

1. ÁLTALÁNOS SZABÁLYOK

- (a) A WCF versenyek szabályai a Curling Világszövetség (WCF – World Curling Federation) érvényes előírásai. Bármilyen módosítást a csapatgyűlésen kell megvitatni.
- (b) A WCF versenyek időpontjairól a WCF igazgatótanácsa dönt.
- (c) A játék-, és esemény időrendet a WCF határozza meg a házigazda szervezőbizottsággal egyetértésben.
- (d) A WCF versenyek területén belül a dohányzás tilos, beleértve az elektromos cigaretta használatát is.

- (e) A WCF anti-drog szabályai és eljárásai az irányadóak, amelyek megegyeznek a Drogellenes Világitroda (World Anti-Doping Agency) követelményeivel és a WCF Anti-Drog füzetében tették közzé.
- (f) A javasolt pályaméretektől való bármilyen eltérést a WCF-nek kell jóváhagynia.
- (g) A WCF bajnokságain az első helyezett aranyérmet, a második helyezett ezüstérmet és a harmadik helyezett bronzérmet kap. Az 5 játékost (vegyes párosban 2 fő, vegyes csapatban 4 fő) és edzőjüket illeti meg az érmet, ha jelen vannak és teljesítették a csapat kötelezettségeiket és ők léphetnek fel az emelvényre. A téli olimpiai játékokon, az Ifjúsági Olimpiai játékokon és a téli paraolimpiai játékokon csak a játékosok kapnak érmet és csak ők léphetnek a pódiumra.

2. A RÉSZTVEVŐ CSAPATOK

- (a) Minden csapatot szervezete/szövetsége nevez.
- (b) Ha egy kijelölt csapat nem képes vagy nem kíván részt venni egy versenyen, az érintett szervezet/szövetség jelölhet egy másik csapatot.
- (c) A csapatok összeállítását minden alkalommal a verseny kezdete előtt legalább 14 nappal kell meghatározni. A cserét a team meeting végéig kell bejelenteni.
- (d) A WCF versenyeken minden játékos jóhiszeműen képviseli annak a szövetségnek/szervezetnek a jó hírét, amelynek tagja.
- (e) Egy versenyző akkor vehet részt az Ifjúsági Curling Világbajnokságon (World Junior Curling Championships – WJCC) és annak kvalifikációs eseményein, ha a bajnokság időpontját megelőző év júniusának 30-ig bezárólag 21 évesnél fiatalabb.
- (f) Egy versenyző akkor vehet részt a Szenior Curling Világbajnokságon (World Senior Curling Championships – WSCC) és annak rangadóin, ha a bajnokság időpontját megelőző év júniusának 30.-ig bezárólag 50 évesnél idősebb.
- (g) Egy versenyző akkor vehet részt a Kerekesszékes Curling Világbajnokságon (World Wheelchair Curling Championships – WWCC), ha a játékosnak látható fogyatéka van az alsó láb- és testtartási funkciók területén (pl.: gerincsérülés, agyi bénulás, összetett szklerózis, mindkét láb amputálása stb.) és ezáltal a kerekesszéket mindennapi használatban kell, alkalmazza – konkrétan olyan személy, aki nem járóbeteg vagy csak nagyon rövid távolságot képes a saját lábán megtenni. A minimális fogyatéka meghatározása és a megfelelő besorolás, a nemzetközi sport osztályozó szakemberek hatásköre.
- (h) Minden versenyzőnek és edzőnek kötelező a csapatgyűlésen (Team Meeting) részt vennie. Amennyiben, a fő döntőbíró beleegyezése nélkül, nem jelennek meg az eseményen, elvesztik az első end utolsó kövének előnyét. Csak a játékosok, egy edző, a csapatvezető, és ha szükséges a tolmács jelenléte megengedett. Az alapszakasz után bejutott csapatokból egy, vagy két embernek (játékos és/vagy edző) jelen kell lennie a Csapat-tájékoztatón, különben a csapat elveszti választási jogait (első, vagy második gyakorlás; kövek színe stb.), ami alaphelyzetben megilleti őket.

- (i) A csapat csúsztatási sorrendjét, a skip és a vice-skip pozíciókat, a cserejátékos személyét, valamint az edző nevét fel kell sorolni a csapat-felállási nyomtatványon, melyet a fő döntőbíró részére kell eljuttatni a verseny előtti tréning megkezdése előtt. A csapat vezetőjét/ nemzeti edzőjét/ tolmácsát, ha szükséges, szintén fel kell sorolni. Bármilyen változtatás esetén egy új nyomtatványt (papíron vagy elektronikusan) kell eljuttatni a fő döntőbíró számára legalább 15 perccel a játék előtti tréning megkezdése előtt.
- (j) A csapat négy (vegyes páros esetén kettő) csúsztató játékosal kezdi meg a játékot. A csapat elveszíti az összes mérkőzését addig, amíg nem tud egy mérkőzésre négy fővel kiállni. Enyhítő körülményként tekinthető a bizottság három tagjának jóváhagyása (WCF Versenyszervező Bizottság Vezetője vagy Képviselője, az esemény Technikai Delegáltja, rendezvény Vezető Versenybíró), ebben az esetben a csapat elkezdheti három fővel is a játékot. Ha ez előfordul, akkor lehetőség szerint erről értesülnie kell a WCF Elnöknek, vagy annak Képviselőjének.
- (k) Amikor a játék már zajlik, az edzőnek, a cserejátékosnak, és minden más hivatalos személynek tilos kommunikálni a pályán lévő játékosokkal, vagy a játéktéren tartózkodni, kivéve a speciális szüneteket, vagy időkérést. A szabály vonatkozik minden szóbeli, vizuális, írott, és elektronikus kommunikációra, beleértve az időkéres jelzését is. Az edző, a cserejátékos és a csapat egy hivatalos személye részt vehet az esemény és a meccsek előtti bemelegítésen, de nem kommunikálhatnak a csapat játékosaival az „Utolsó Draw Dobás” (Last Shot Draw) alatt. A játék időtartama alatt az edzői padtól engedély nélkül nem kommunikálhatnak és közvetíthetnek senkinek, akik nincsenek a kijelölt területen. Az edzők, vagy más csapat segítő, aki az edzői padon ül, nem nézheti vagy hallgathatja a közvetítést. Aki ez ellen a szabály ellen vét, az a személy eltávolításra kerül az edzői padtól a mérkőzés időtartama alatt.
- (l) Annak érdekében, hogy a versenyzők a média és a közönség számára beazonosíthatóak legyenek, a csapatokat a szervezet/szövetség nevezési nevével illetve, a skip nevével jelölik.

3. FORMARUHA/ FELSZERELÉS

- (a) Minden csapat minden tagjának egymással megegyező formaruhát és megfelelő lábbelit kell viselnie, amikor játék, illetve verseny idején a pályára lép. A csapatnak világos színű pólót és hosszú ujjút/felsőt kell viselnie, ha számára a világos markolatú, és sötét színű pólót és hosszú ujjút/felsőt kell viselnie, ha számukra a sötét markolatú köveket jelölték ki. Az öltözet színét jelenteni kell a WCF számára minden egyes verseny előtt. Az edzőnek és hivatalos személyeknek, a játékosokkal megegyező ruhát kell viselniük, amikor a játéktéren tartózkodnak. A piros sötét színnek számít. (2018. október 1-től a világos ruházat csak és kizárólag fehér és sárga lehet. Ha nem, akkor ezt a versenyt megelőzően legalább 8 héttel jelezni kell a WCF felé)
- (b) Minden trikón és hosszú ujjún/felsőrészen fel kell tüntetni a versenyző családnevét, 5,08 cm (2 hüvelyk), vagy annál nagyobb méretű betűkkel, a ruházat felső-hátsó részén és annak a szövetségnek/szervezetnek a nevét, amelyben versenyez, 5,08 cm (2 hüvelyk) vagy annál nagyobb betűkkel a hátoldalon, a derékrész felett. Ha szükséges, a nemzeti embléma is feltüntethető a hátoldalon, de csakis a szövetség/szervezet és a versenyző családneve között. A szövetség/szervezet megnevezése nem elhagyható.

Amennyiben egy csapaton belül két versenyzőnek ugyanaz a családneve, úgy a keresztnév első betűjét is meg kell jeleníteni.

- (c) Reklám csakis a WCF érvényes rendelkezései alapján helyezhető el a versenyző ruházatán vagy felszerelésén. A WCF, egyéni mérlegelése alapján, megtilthat bármilyen ruházatot vagy felszerelést, amelyet nem elfogadhatónak vagy nem megfelelőnek ítél a játékhoz.
- (d) Ha egy játékos, vagy edző nem megfelelő felszerelésben van jelen, a pálya területére, vagy az edzői padra való belépése megtagadható.
- (e) Minden játékosnak rendelkeznie kell egy jóváhagyott, elfogadott seprűvel a mérkőzés kezdetén, amit csak ő használhat a mérkőzés alatt. Büntetés: ha egy játékos más seprűjét használja, akkor az adott követ ki kell venni a játékból.
- (f) A játékosok nem cserélhetik a seprű fejét a mérkőzés alatt, amíg a Vezető Versenybíró erre külön engedélyt nem ad. Büntetés: ha engedély nélkül történik a csere, a csapat elveszíti a mérkőzést.
- (g) Ha egy cserejátékos lép pályára, ugyanazt a seprűfejet kell használnia, amit a lecserélt játékos használt. Büntetés: ha új seprűfej kerül a játékba, a csapat elveszíti a mérkőzést.
- (h) Minden játékfelszerelés, amit a WCF versenyein használnak, meg kell feleljen a WCF Felszerelésekre Vonatkozó Szabványának, ami megtalálható a WCF honlapján. Az okok, amiért nem engedélyeznek egyes felszereléseket, amik nem korlátozottak/nem megengedettek: károsítják a jég felületét, nincs összhangban a meglévő szabályokkal és normákkal (mint pl. elektronikus kommunikációs eszközök), teszteredményekkel kimutatható tisztességtelen előnyt adnak, vagy nem sikerül a határidő lejárta előtt regisztrálni az eszközt a WCF hivatalában.
- (i) A büntetés, ha nem megengedett eszközt használnak a WCF versenyein a következők:
 - (I) Első csapat büntetés: a játékost diszkvalifikálják a versenyről és a csapat elveszti az adott mérkőzést.
 - (II) Második csapat büntetés: a csapatot diszkvalifikálják a versenyről és a csapat minden játékosa 12 hónapra eltiltott minden WCF versenytől.

4. A JÁTÉK ELŐTTI GYAKORLÁS

- (a) A WCF versenyek kezdete előtt minden csapat számára lehetőség van azon a pályán gyakorolnia, ahol játszani fog.
- (b) A játék előtti edzés időpontját és hosszát a csapatgyűlésen kell meghatározni.
- (c) A körmérkőzések idejére vonatkozó verseny előtti edzések sorrendje a lehetőségek szerint előre kijelölt, annak figyelembevételével, hogy minden csapatnak egyenlő mennyiségű első és második edzés biztosított. Olyan körmérkőzések esetén, ahol ez előre nem meghatározható, az a csapat edz másodiknak, amely magasabb helyezést ér el a célpont dobások (Draw Shot Challenge) során.
- (d) Az utólagos körmérkőzések (post round robin) esetében, ahol az első end befejező kövének csúsztatási joga előre meghatározott, az a csapat edz elsőnek, amelyik az első end utolsó követ csúsztatja.
- (e) Amennyiben a fő jégmester szükségesnek látja, a játék előtti edzések után a jég tisztításra kerül, a játéktér pedig újrapermetezésre, a bemelegítés után.

5. A JÁTÉK HOSSZA

- (a) A 10 end-re tervezett mérkőzések esetén minimum 6 endet kell végigjátszani, amennyiben körmérkőzésről van szó, illetve 8 endet kell végigjátszani „play-off” mérkőzések esetében.
- (b) A 8 end-re tervezett versenyeken minimum 6 endet kell befejezni.

6. A JÁTÉKIDŐ MÉRÉSE

- (a) Minden egyes csapat 38 percnyi gondolkodási időt kap egy 10 end-es mérkőzés során, 30 perc gondolkodási időt 8 endes mérkőzéseknel (38 percet kerekesszékes meccsnél, 22 percet vegyes-páros meccsnél). Ezt az időt rögzíteni kell és a csapat játékosai és edzői számára láthatóvá tenni végig a játék során.
- (b) Amennyiben egy csapat késlekedik elkezdni a mérkőzést, mindegyik csapat gondolkodási ideje 3 perc 45 másodperccel (kerekesszékeseknél 4 perc 45 másodperccel, vegyes-párosnál 2 perc 45 másodperccel) csökken minden olyan end-re vonatkozóan, amely befejezettek tekinthető (Izd. Curling Játékszabályok 11(i)).
- (c) Amikor extra end-re van szükség, a mérőórát újra kell indítani és mindegyik csapat 4 perc 30 másodperc gondolkodási időt (kerekesszékeseknél 6 perc, vegyes-párosnál 3 perc) kap minden egyes extra end-re.
- (d) A mérkőzés és minden end akkor kezdődik, amikor az endek közötti szünet ideje lejár. Az első követ elengedő csapat órája nem indul el a mérkőzés/end kezdetekor, hacsak a kezdő csapat nem húzza szándékosan az időt, ez esetben elindul az idejük (nincs előre irányuló mozgás a hackből, vagy a követ nem engedik el a stick-kel). Ha nincs késleltetés, akkor a másodikként dobó csapat dobásánál indul el az időmérés.
- (e) Ha minden, lent olvasható kritérium teljesül, akkor a nem dobó csapatból dobó csapat válik, és elindul a gondolkodási ideje:
 - (I) minden kő nyugalmi állapotba nem került vagy át nem haladt a hátsó vonalon és
 - (II) a csúsztató csapat által vétett szabálysértések miatt elmozdult kövek, amennyiben ezeket visszahelyezni szükséges, eredeti helyükre vissza nem lettek állítva
 - (III) a versenyzők el nem hagyják a pályát a másik csapat részére, a házért felelős személy a hátsó vonal mögött foglal helyet, a csúsztató személy és a söprő tagok pedig a pálya szélére vonultak vissza.
- (f) A csapat gondolkodási ideje leáll, amikor a dobott kő eléri a tee line-t (kerekesszékes curling esetében hog line) a dobó oldalon.
- (g) Egy csapat csak akkor csúsztathat követ, ha az óra megy, vagy ha felkészültek az idő elindítására. Bármilyen szabálysértés bekövetkeztével a követ újra el kell csúsztatni, miután az elmozdult köveket a vétlen csapat visszahelyezte eredeti helyükre. A vétkes csapat ideje azonnal elindul, amikor az elmozdult köveket visszahelyezték az eredeti pozíciójukba és addig megy, amíg az újracsúsztatott kő el nem éri a csúsztatás oldali tee-line-t (kerekesszékes curling esetén a hog line-t).
- (h) Ha a köveket külső hatás által okozott szabálytalanság miatt kell visszahelyezni

eredeti helyükre, mindkét óra megáll.

- (i) Az órát minden esetben meg kell állítani, ha a játékvezető beavatkozik.
- (j) Miután a csapatok megegyeztek a lejátszott end végső pontszámáról, szünet következik, és egyik óra sem megy. Ha mérés szükséges, a szünet a mérés befejeztével kezdődik. Az end-ek közti szünet hosszát, amely a televíziós közvetítéstől és egyéb külső faktoroktól függhet, minden versenyre külön határozzák meg és a csapat-gyűlésen jelentik be. Ha egy szünet három vagy több perces, a csapatokat tájékoztatni kell arról, ha már csak egy perc van hátra a szünetből. A csúsztató csapat órája a szünet befejeztével elindul, kivéve, ha a dobó csapat játékos a dobás szakaszában van. A szünet hossza általában:
 - (I) 1 perc egy end befejezésekor, kivéve a (j)(II) pontban leírt esetben. A vegyes-párosban a követet maguknak a játékosoknak kell felhelyezni, amelyre minden esetben plusz 30 másodpercet kapnak. A csapatok nem találkozhatnak vagy kommunikálhatnak semmilyen módon az edzővel, a csere csapattal vagy bármilyen más csapat tisztviselővel.
 - (II) 5 perc a középső end befejeztével. A csapatok találkozhatnak a játék területen bármely csapattal vagy bármilyen más csapat tisztviselővel, akinek engedélyezett az edzői padon tartózkodni.
- (k) Ha egy játékos újra elcsúsztathat egy követ, akkor a játékvezető dönti el, hogy az ehhez szükséges időt az adott csapat játékidejéből vonják-e le.
- (l) Amennyiben egy endet újra kell játszani, az órákat oda kell visszaállítani, ahol a megelőző end befejeztével álltak.
- (m) Ha a játékvezető úgy dönt, hogy egy csapat szükségtelenül késlelteti a játékot, úgy figyelmezteti a vétkes csapat skip-jét és a figyelmeztetés után, amennyiben a következő kő nem éri el a csúsztatási oldal célvonalát (tee line) (kerekeszékés curlingben hog line) 45 másodpercen belül, úgy a követ azonnal ki kell venni a játékból.
- (n) Minden csapatnak a számára kijelölt időn belül be kell fejeznie a versenyt, vagy feladnia a meccset. Amennyiben egy kő a csúsztatási oldal célvonalát (tee line) (kerekeszékés curlingben hog line) még azelőtt éri el, hogy az idő letelt, a kő időben elcsúsztatottnak tekinthető.
- (o) Az a csapat, akinek az órája tévesen ment időmérési hiba esetén (hibás óra fut) a megállapított hibás időtartam kétszeresét kapja jóváírását a saját idejében.
- (p) A csapat, akinek az órája nem ment, időmérési hiba miatt (nem fut az óra) nem kap idő levonást, de megfelelő egységnyi időt hozzá kell írni a másik csapat idejéhez.

7. CSAPAT IDŐKÉRÉSEK

- (a) Minden WCF eseményen lehetséges az időkéres akkor is, ha a meccs folyamán van vagy nincs időmérés.
- (b) Egy csapat egyszer 60 másodpercnyi időt kérhet egy játék során, és egyszer 60 másodpercnyi minden extra end-ben.
- (c) A csapat időkéres lebonyolítása a következő:

- (I) csak a jégen tartózkodó játékosok kérhetnek időt.
 - (II) időt bármelyik jégen lévő csapattag kérhet, de csak akkor, amikor a csapat órája megy. A játékos az időkérést "T" kézzel jelzi.
 - (III) A csapat időkérése (amikor megáll a gondolkodási idő) akkor indul, amikor a csapat jelezte az időkérést, ami magában foglalja az érkezési időt (travel time) és a plusz 60 másodperc áll a csapat rendelkezésére. Az érkezési időt minden verseny előtt a Vezető Versenybírónak kell meghatározni, amit minden csapat megkap, függetlenül attól, hogy van-e edzőjük és az edző be megy-e a játéktérre.
 - (IV) csak egyetlen személy, aki a kijelölt edzői területen foglal helyet és egy tolmács, ha szükség van rá, találkozhat a csapattal. Ennek a személynek, vagy személyeknek a kijelölt útvonalat kell használnia a csapathoz való lejutás során. Abban az esetben, ha a pálya mellett sétálószávok vannak kialakítva, a személy nem állhat a jég felületén.
 - (V) A csapatot figyelmeztetni kell, amikor csak 10 másodperc van hátra az időkérésből.
 - (VI) Amikor lejárt az időkérés, az edzői padon ülő személy(ek)nek be kell fejeznie a csapattal való kommunikációt és azonnal el kell hagynia a játéktérrel.
- (d) Egy csapat időt kérhet, amennyiben bíráskodásra van szüksége, vagy sérülés illetve más rendkívüli esemény történt. A technikai időkérés alatt az órákat meg kell állítani.

8. A KÖVEK KIJELÖLÉSE (LSD)

- (a) A körmérkőzések sorsolása során első helyre sorolt csapatok játszanak a sötét markolatú kövekkel, míg a második helyre sorolt csapatok a világos színűekkel.
- (b) Azon mérkőzések esetén, ahol „Utolsó Draw Dobás”-t (LSD) dobnak a csapatok a meccs előtti edzésének lezárásaként, két követ kell eldobni két különböző játékosnak a kezdési oldalra eső tee line felé - az elsőt az óramutató járásának megfelelő, a másodikat az óramutató járásával ellenkező irányba. A játékosnak (csere) aki az LSD követ dobta, nem kell játszania a meccsen. A söprés engedélyezett (kivéve kerekesszékes curlingben). A vegyes curlingben mind a két nemnek kell dobni követ, de a csapat a nemekre való tekintet nélkül választhat söprőt. Az elsőnek eldobott követ le kell mérni és eltávolítani a játéktérről, mielőtt a második követ eldobásra kerül. A két dobás eredménye összeadódik, és ez adja a csapat LSD eredményét az adott mérkőzésre. Az alacsonyabb LSD távolsággal rendelkező csapat eldöntheti, hogy az első end első vagy második követ szeretné-e elengedni a mérkőzés első endjében. Amennyiben mindkét csapat azonos távolsággal végez, úgy az egyedi LSD követek kerülnek összehasonlításra, és a legjobb nem egyenlő LSD eldönti, hogy mely csapat választhatja az első end első vagy második kövének elengedését a mérkőzés első endjében. Ha mindkét csapat pontosan egyforma egyedi LSD távolságot dobott, akkor pénzfeldobással döntenek el, hogy melyik csapat kapja a választás jogát az első end első vagy második kövének elengedésére.
- (c) LSD távolságokat a következő módon kell mérni és rögzíteni:
 - (I) Minden egyes mérést a tee-től kezdünk és a követ a legközelebb eső részéhez mérjük, de az LSD távolságot a követ közepének tee-től való távolságában kell megadni centiméterben kifejezve.
 - (II) A hivatalos terület a WCF bajnokságokon 14,2 cm.
 - (III) Bármilyen mért értékhez a terület 14,2 cm-ét hozzá kell adni. Ez azt

jelenti, hogy amelyik kő nem éri el a házat, az $185,4 \text{ cm} + 14,2 \text{ cm} = 199,6 \text{ cm}$.
 (IV) Amelyik kő fedi a tee pontot, azt két helyről kell mérni (lyukak) a 4 foot körének szélétől. Ez a két pont 90 fokot kell, bezárjon a középponttal és attól 0,61 m (2 láb) távolságban van.

- (d) Az LSD kövek, valamint az egy játékosra eső, óramutató járásával megegyező-, és ellentétes irányú dobások száma minden verseny előtt meg lesz határozva, függően az alapszakaszbeli mérkőzések számától. Az eredeti csapatfelállástól függően mind a 4 játékosnak (vegyes párosban 2-nek) teljesíteni kell a minimális LSD dobások számát. Ha szabálytalanság történik, azaz egy játékos nem teljesíti a minimum mennyiségi követelményt, a hiányzó dobások 199,6 cm-es eredménnyel kerülnek nyilvántartásba. A tartalék játékos által dobott LSD az alapszakasz körmérkőzései során egy játékos eredményeivel vonható össze, tehát így az a játékos is teljesíti a minimum LSD dobásokra vonatkozó követelményt.

(I) A cserejátékos csak abban az esetben dobhat LSD-t, ha minden más játékosnak már megvan a kötelező LSD száma.

(II) Ha csak három játékos van a csapatba, akkor a negyedik játékos LSD száma, egyenlő arányban megoszlik a többi három játékos között.

(III) Ha egy játékos nem tudja befejezni a versenyt, és még nem teljesítette a kötelező LSD számát, akkor 199.6 cm-t kell beírni a hivatalos jegyzőkönyvbe.

Alapszakasz mérkőzések száma	LSD dobások száma	Minimum követelmény egy játékos számára
4	8	2 kő: 1 óramutató járásával megegyező irányú dobás 1 óramutató járásával ellentétes irányú dobás
5	10	2 kő: 1 óramutató járásával megegyező irányú dobás 1 óramutató járásával ellentétes irányú dobás
6	12	2 kő: 1 óramutató járásával megegyező irányú dobás 1 óramutató járásával ellentétes irányú dobás
7	14	3 kő: minimum 1 óramutató járásával megegyező irányú dobás minimum 1 óramutató járásával ellentétes irányú dobás
8	16	3 kő: minimum 1 óramutató járásával megegyező irányú dobás minimum 1 óramutató járásával ellentétes irányú dobás
9	18	4 kő: 2 óramutató járásával megegyező irányú dobás 2 óramutató járásával ellentétes irányú dobás
10	20	4 kő: 2 óramutató járásával megegyező irányú dobás 2 óramutató járásával ellentétes irányú dobás
11	22	4 kő: 2 óramutató járásával megegyező irányú dobás 2 óramutató járásával ellentétes irányú dobás

- (e) Vegyespáros esetén mindkét játékos azonos számú, óramutató járásával megegyező- és ellentétes irányú LSD követ kell, hogy dobjon. Páratlan számú mérkőzés esetén az egyik forgatásból eggyel többet kell dobnia a játékosoknak.

- (f) A WCF által rendezett körmérkőzések esetében (egy csoport), amelyek során minden csapat mindegyik másik csapattal játszik, az utó-körmérkőzések folyamán az első end első kövének sorsa az alábbiak szerint kerül eldöntésre:

- (I) az a csapat, amelyik a jobb győzelem/vereség aránnyal rendelkezik, eldöntheti, hogy az első end első vagy második követ szeretné csúsztatni;
 (II) amennyiben a csapatok megegyező győzelem/vereség aránnyal rendelkeznek, úgy a kettejük közötti mérkőzés eredménye határozza meg,

- hogy ki csúztatja el az első end első vagy második követ;
- (III) az (I) és az (II) pontokban foglaltak ellenére, azokon a versenyeken, amelyeket Page play-off rendszerben bonyolítják, az a csapat, amely az 1 vs. 2 játékot megnyeri, jut be a döntőbe és eldöntheti, hogy az első end első vagy második követ engedi-e el. Az a csapat, amely elveszti az elődöntőt és a bronzmeccset játssza, eldöntheti, hogy az első end első vagy második követ csúztatja-e el.
- (g) Olyan WCF rendezvényeken, ahol a körmérkőzéseket külön csoportba osztva játsszák, a rájátszásban, ha a csapatok azonos csoportból jönnek a jelen pont (f) szabálya alkalmazandó, és ha a csapatok külön csoportból jönnek, az alacsonyabb DSC átlaggal rendelkező csapat döntheti el, hogy az első, vagy második melegítő csapat szeretne lenni, vagy megválaszthatja a kövek színét. A melegítés utáni két draw dobás (LSD) (minimum követelmény nélkül) - melyet két különböző játékos dob, a két különböző forgatási iránnyal - határozza meg, melyik csapat döntheti el, hogy az első endben az első vagy a második követ szeretné-e elcsúztatni.
- (h) A körmérkőzések után, előre meg van határozva, hogy melyik csapat kezdi a játékot, és annak a csapatnak van joga megválasztani, hogy melyik színű kövekkel játszik.

9. CSAPATOK RANGSOROLÁSA / DRAW DOBÁSOK ÖSSZESEN (DSC)

- (a) Az alapszakasz során az azonos győzelem-vereség mutatóval rendelkező csapatok betűrend szerinti sorrendben lesznek feltüntetve, a hárombetűs rövidítésük szerint, és egyenlő helyezéssel kerülnek a rangsorba.
- (b) Az alábbi kritériumoknak kell ebben a sorrendben teljesülniük, hogy a körmérkőzés befejeztével a csapatok helyezése meghatározható legyen:
- (I) A csapatok győzelem/vereség adataik alapján kell rangsorolni;
- (II) Ha két csapat holtversenyben áll, az a csapat kerül előrébb a rangsorban, amely a körmérkőzések során a kettejük közti meccset megnyerte;
- (III) Ha három vagy több csapat áll holtversenyben, akkor az egymás elleni eredményt veszik alapul (Ha ez az eljárás nem minden csapatra alkalmazható, akkor a fennmaradó csapatok esetében is az egymás elleni eredmény számít);
- (IV) Azoknál a csapatoknál, akiknél az (I), az (II) és az (III) pontban foglaltak sem jelentik a rangsor eldöntését, a Célpont Dobási (Draw Shot Challenge – DSC) hozhat eredményt. Ha különböző méretű csoportokból jön két csapat, akkor az utolsó közös páros számú LSD számít bele a DSC átlagba. A DSC távolságok átlaga körmérkőzések alkalmával dobott minden egyes „Utolsó Draw Dobás (LSD) átlagából adódik, amit az alapszakasz során dobott a csapat. Ahol 11, vagy annál kevesebb egyéni LSD dobás kerül végrehajtásra, a legrosszabb eredmény automatikusan kiesik az átlagolás előtt. Ahol több mint 11 egyéni dobás kerül végrehajtásra, a két legrosszabb eredmény automatikusan kiesik az átlagolás előtt.
- A legalacsonyabb LSD átlagot elérő csapat kapja a legjobb helyezést a rangsorban. Ha az átlagok megegyezők, akkor a legjobb, nem egyenlő, érvényben lévő DSC dobást dobó csapat kapja a magasabb helyezést.

Amennyiben az LSD eredmények is egyenlők, úgy a WCF világranglista helyezést kell rangsornak tekinteni.

- (V) Ha a csapatok különböző csoportban versenyeznek, és nem kerülnek továbbjutó helyre, a végső rangsorban a DSC dobások átlaga alapján kerülnek besorolásra az azonos helyen található csapatok. Az alacsonyabb LSD átlaggal rendelkező csapat kapja a magasabb helyezést.
- (VI) Olyan versenyeken, ahol egy vereség esetén is kieshet egy csapat, az azonos körben kiesett csapatok azonos helyezést kapnak, és hárombetűs rövidítésük alapján, betűrend szerinti sorrendben lesznek rangsorolva.
- (c) Play-off-ba jutás során, ha több csapat áll holtversenyben a round robint követően, akkor sem kerül sor tie break mérkőzésre.
- (d) Kihívásos (challenge) mérkőzés során, ha több csapat áll holtversenyben, a challenge pozíciós helyen, akkor sem kerül sor tie-break mérkőzésre.
- (e) Osztályozó (relegation) mérkőzés során, ha több csapat áll holtversenyben, az osztályozós helyen, akkor sem kerül sor tie-break mérkőzésre.

10. JÁTÉKVEZETŐ

- (a) Minden WCF által szervezett versenyre a WCF jelöl ki fő-, és asszisztens játékvezetőt. Ezen posztok betöltésére férfiakat és nőket vegyesen kell választani, akik személyét a felelős szövetség/szervezet hagyja jóvá.
- (b) A játékvezető jogosult a csapatok között kialakuló minden vitás esetben eljárni, attól függetlenül, hogy arról a szabályok rendelkeznek-e, vagy sem.
- (c) Egy játékvezető bármikor beavatkozhat a játékba a verseny alatt, és a kövek elhelyezkedésével kapcsolatosan adhat utasításokat, valamint irányíthatja a játékosokat és játékszabályok pontos betartását.
- (d) A fő játékvezető, amennyiben erre fel van hatalmazva, bármilyen játékba bármikor beavatkozhat és utasításokat adhat a játék lefolyásával kapcsolatosan, ahogy azt megfelelőnek tartja.
- (e) Egy játékvezető késleltetheti a játékot és meghatározhatja a halasztás időtartamát.
- (f) A szabályokra vonatkozó minden ügyben a játékvezető hozhat ítéletet. Abban az esetben, ha a játékvezető határozata ellen fellebbezés érkezik, úgy a végső döntést a fő játékvezető hozza meg.
- (g) Nem megfelelő viselkedésre, illetve beszédre hivatkozva a fő játékvezető eltávolíthat játékost a versenyből, akinek a pályát azonnal el kell hagynia és a játék további részében nem vehet részt. Az eltiltott játékos helyére nem léphet be cserejátékos.
- (h) A fő játékvezető indítványozhatja a curling szervezetnél bármely játékos, edző vagy csapat tisztviselő a jelen és jövőbeli játékból való eltiltását vagy felfüggesztését.

VERSENYEK - A JÁTÉKOK RENDSZERE

Téli Olimpiai Játékok – Nők és férfiak

- 10 csapat nemenként... 1 csapat a házigazda Nemzeti Olimpiai Bizottság részéről (NOC – National Olympic Committee) + 7 csapat azon nemzeti olimpiai bizottságok részéről, amelyek a legtöbb kvalifikációs pontot szerezték meg a két utolsó férfi és női curling világbajnokságokon + 2 csapat az Olimpiai Kvalifikációs Versenyre (OQE), amelyen minden csapat részt vehet, amely az Olimpiát megelőző négy Női- és Férfi Curling Világbajnokság valamelyikén részt vett és nem szerzett elegendő pontot ahhoz, hogy egyenes ágon kvalifikáljon a Téli Olimpiai Játékokra. Továbbá az olimpiai ciklus alatt megrendezésre kerülő PACC versenyek harmadik helyezettei is meghívást kapnak az Olimpiai Kvalifikációs Versenyre, ha nem szerezték meg az olimpiai indulást közvetlenül a Világbajnokságokon.
- A csapatok egy csoportba vannak osztva és körmérkőzéssel döntik el az első négy helyezés sorsát.

Play-off rendszer: Elődöntők: 1 vs. 4 és 2 vs. 3., a győztesek részt vesznek a döntőben (az arany és ezüstérmekért), a vesztesek játsszák a bronzmeccset.

Téli Olimpiai Játékok – Vegyes páros

- 8 csapat... 1 csapat a házigazda Nemzeti Olimpiai Bizottság részéről + 7 csapat azon nemzeti olimpiai bizottságok részéről, amelyek a legtöbb kvalifikációs pontot szerezték meg a két utolsó Vegyes-páros Curling Világbajnokságon.
- A csapatok egy csoportba vannak osztva és körmérkőzéssel döntik el az első négy helyezés sorsát.

Play-off rendszer: Elődöntők: 1 vs. 4 és 2 vs. 3., a győztesek részt vesznek a döntőben (az arany és ezüstérmekért), a vesztesek játsszák a bronzmeccset.

Téli Paraolimpiai Játékok – Vegyes csapatok

- 12 csapat... 1 csapat a házigazda Nemzeti Olimpiai Bizottság részéről + 11 csapat azon nemzeti olimpiai bizottságok részéről, amelyek a legtöbb kvalifikációs pontot szerezték meg a három legutolsó kerekesszékes curling világbajnokságokon.
- A csapatok egy csoportba vannak osztva és körmérkőzéssel döntik el az első négy helyezés sorsát.

Play-off rendszer: Elődöntők: 1 vs. 4 és 2 vs. 3., a győztesek részt vesznek a döntőben (az arany és ezüstérmekért), a vesztesek játsszák a bronzmeccset.

Ifjúsági Téli Olimpiai Játékok

- A Nemzetközi Olimpiai Bizottság (NOC) nyilvántart pontokat a két megelőző Curling Világszövetség által szervezett Junior Curling Világbajnokság (WJCC) Junior Curling Európai Válogató (EJCC), Óceániai-Ázsiai Junior Curling Bajnokság (PAJCC) versenyein 2014-ben és 2015-ben. Abban az esetben, ha külön kvalifikációs verseny is szükséges az amerikai régióban, ez hozzá lesz adva a kvalifikációs versenyekhez.

Az első 16 vegyes csapat (a több pontot gyűjtött csapatok rangsora alapján) az alábbi elv szerint kerül kiválasztásra. A WCF rangsor alapján az utolsó 8 csapat lesz kiválasztva a WCF által létrehozott ifjúsági rangsor alapján.

- 1 csapat a házigazda Nemzeti Olimpiai Bizottság részéről
- 2 csapat Észak-Amerikából
- 1 csapat Dél-Amerikából
- 3 csapat Ázsiából
- 1 csapat Óceániából
- 8 csapat Európából

A pontok az alábbi rendszer szerint kerülnek kiosztásra:

WJCC	WJBCC
1. = 20 pont	1. = WJCC-s szereplés
2. = 18 pont	2. = WJCC-s szereplés
3. = 17 pont	3. = WJCC-s szereplés
4. = 16 pont	4. = 5 pont
5. = 15 pont	5. = 4 pont
6. = 14 pont	6. = 3 pont
7. = 13 pont	7. = 2 pont
8. = 12 pont	8. = 1 pont
9. = 11 pont	
10. = 10 pont	

Egyetemi Téli Játékok (WUG – Winter University Games) – Női és férfi egyetemisták

- 10 csapat nemenként... 1 csapat a házigazda szövetség részéről + 9 csapat a FISU (Sport Univerzadé Világszövetség) ide vonatkozó szabályainak megfelelően.
- A csapatok egy csoportba vannak osztva és körmérkőzéssel döntik el az első négy helyezés sorsát.

Play-off rendszer: Elődöntők: 1 vs. 4 és 2 vs. 3. a győztesek részt vesznek a döntőben (az arany és ezüstéremért), a vesztesek játsszák a bronzmeccset.

Curling Világbajnokság - Nők (WWCC) és Férfiak (WMCC)

- 13 csapat (a kvalifikációs rendszer leírása a 31-ik oldalon)
- A csapatok egy csoportba vannak osztva és körmérkőzéssel döntik el az első hat helyezés sorsát.

Play-off rendszer: Az 1 és 2 helyezett csapat kiemelésre kerül, míg a 3 és 6 helyezett csapatok, valamint a 4 és 5 helyezett csapatok egymás ellen játszanak a továbbjutásért. Ezen párosítások győztesei játszanak az 1 (3 vs 6), illetve 2 (4 vs 5) helyezett csapatokkal. Az elődöntőben győztes csapatok játszanak az aranyért, míg a vesztes csapatok a bronzéremért.

Ifjúsági Curling Világbajnokság (WJCC) – Ifi női és ifi férfi

- 10 csapat nemenként... 1 csapat a házigazda Szövetségé, a top 6 nemzet szövetsége a korábbi WJCC-k ranglistája alapján és a korábbi WJBCC első 3 helyezettje.
- A csapatok egy csoportba vannak osztva és körmérkőzéssel döntik el az első négy helyezés sorsát.

Play-off rendszer: A play-offban az 1 és 4 helyezett, valamint a 2 és 3 helyezett csapatok játszanak egymással. Az elődöntőben győztes csapatok játszanak az aranyért, míg a vesztes csapatok a bronzéremért.

Szenior Curling Világbajnokság – (WSCC) – Nők és férfiak

- Jelentkező csapatok száma nem kötött (a kvalifikációs és a play-off rendszer leírása a 29-30-ik oldalon).

Vegyes Csapat Világbajnokság – (WMxCC)

- Jelentkező csapatok száma nem kötött (a kvalifikációs és a play-off rendszer leírása a 29-30-ik oldalon).

Vegyes Páros Világbajnokság – (WMDCC)

- Jelentkező csapatok száma nem kötött (a kvalifikációs és a play-off rendszer leírása a 29-30-ik oldalon).

Curling Világbajnokság – Kerekesszék (WWhCC) – Vegyes csapatok

- 12 csapat... 1 csapat a házigazda szervezet részéről + 8 csapat, amelyek a megelőző WWhCC bajnokságon szereztek kvalifikációt + 3 csapat, amelyek a Kerekesszékes B-csoportos Curling Világbajnokságon (WWhBCC) szereztek kvalifikációt.

- A csapatok egy csoportba vannak osztva és körmérkőzéssel döntenek el az első hat helyezés sorsát.

Play-off rendszer: Ugyanaz a rendszer érvényes, mint a női és a férfi világbajnokságra.

Óceániai-Ázsiai Curling Bajnokság (PACC) – Nők és férfiak

- A Csendes-óceáni és Ázsiai térség csapatai számára nyitott (a kvalifikációs és a play-off rendszer leírása a 30-ik oldalon).

Curling Kerekesszékes B-csoportos Világbajnokság (WWhBCC) – Vegyes csapatok

- A verseny nyitott minden olyan szervezet csapatai részére, amelyek még nem szereztek kvalifikációt a következő WWhCC-re. Ezen a versenyen három csapat szerez kvalifikációt.
- Ha 1-10 csapat vesz részt a versenyen, azok egy csoportba kerülnek, ha azonban több, mint tíz, akkor kettőbe. A csoportok körmérkőzéssel döntenek el, kik kerülnek a play-off játékba.
- Play-off rendszer:
 - a., Egy csoport esetén: A play-offban az 1 és 4. helyezett, valamint a 2 és 3. helyezett csapatok játszanak egymással. Az elődöntőben győztes csapatok játszanak az aranyért, míg a vesztes csapatok a bronzéremért. Az éremszerzők kvalifikálnak a következő évi WWhCC-re.
 - b., Két csoport esetén: Mindkét csoport első helyezettje kvalifikál az elődöntőbe; kvalifikációs mérkőzések: A2 v B3, A3 v B2 győztese kerül az elődöntőbe; elődöntők és döntők; az éremszerzők kvalifikálnak a következő évi WWhCC-re.

Ifjúsági B-csoportos Curling Világbajnokság - (WJBCC) – Junior lányok és junior fiúk

- Nyitott minden olyan WCF tagnemzet ifjúsági csapata részére, amelyek még nem kvalifikáltak a következő WJCC-re. Három csapat kvalifikál erről az eseményről.
- Ha 1-10 csapat vesz részt a versenyen, azok egy csoportba kerülnek, a csoportban körmérkőzéssel döntenek el, hogy melyik csapat szerzi meg az első négy helyet.

Play-off rendszer: A play-offban az 1 és 4. helyezett, valamint a 2 és 3. helyezett csapatok játszanak egymással. Az elődöntőben győztes csapatok játszanak az aranyért, míg a vesztes csapatok a bronzéremért.

- Több, mint 10 csapat jelentkezése esetén több csoport kerül kialakításra, a program időkeretének figyelembe vételével. A csoportok körmérkőzéssel döntenek el, kik kerülnek a negyedöntős play-off játékba.

Play-off rendszer: Az alapszakasz befejeztével meg kell állapítani az 1-4. helyezett csapatokat (2 csoport esetén), 1-3. helyezett csapatokat (3 csoport esetén), 1-2. helyezett csapatokat (4 csoport esetén).

Ha három csoport van, akkor az első és második helyezett csapatok egyenes ágon kvalifikálnak a negyedöntőbe, akár csak a legjobb DSC átlaggal rendelkező csoportjában harmadikként rangsorolt csapat. A maradék két csapat kvalifikációs mérkőzést játszik, hogy eldöljön, ki lesz a negyedöntőbe utolsóként bejutó csapat.

A negyedöntő győztesei vesznek részt az elődöntőkben.

Az elődöntő vesztesei vesznek részt a bronzmérkőzésen.

Az elődöntő győztesei vesznek részt a döntőben.

KVALIFIKÁCIÓS RENDSZER FÉRFI ÉS NŐI VILÁGBAJNOKSÁGRA

2018. évi Férfi- és Női Világbajnokságon 13 ország csapata vehet részt:

- 2 Amerikai zóna (benne: házigazda)
- 3 Pán-Ázsiai zóna
- 8 Európai zóna

2019. évi Férfi- és Női Világbajnokságon a következő 13 ország csapata szerez indulási jogot:

- 2 Amerikai zóna (benne: házigazda)*
- 3 Pán-Ázsiai zóna (benne: házigazda)*
- 8 Európai zóna (benne: házigazda)*
- 2 Kvalifikációs verseny

*Az előző Világbajnokságon utolsó helyezett ország zónája egy részvételi jogot elveszít.

2019. évi Férfi- és Női Világbajnokságot megelőzően Kvalifikációs versenyre kerül sor: Ide 8 csapat juthat be, melyből 2 csapat szerez indulási jogot a Világbajnokságra.

Csapatok: 1 házigazda + 1 amerikai + 2 pán-ázsiai + 4 európai

KVALIFIKÁCIÓS RENDSZER JUNIOR VILÁGBAJNOKSÁGRA (WJCC)

Minden övezet:	1 csapat	A házigazda szervezet / szövetség részéről
	6 csapat	A legjobb hat csapat a legutóbbi WJCC-ről, kivéve a házigazda nemzetet.
	3 csapat	A legjobb három csapat a legutóbbi WJBCC-ről.

VEGYESPÁROS VILÁGBAJNOKSÁG (WMDCC),

- A WCF versenyeken minden nemzet tagja olyan játékosokból áll, akik teljes jogú tagjai a hazai szövetségüknek, és teljesítik a játékhoz szükséges minden kritériumát az adott ország szövetségének.
- A Curling Világszövetség minden játérendszer változtatásának jogát fenntartja.

NEVEZÉS	JÁTÉK RENDSZER	PLAYOFF	VÉGSŐ RANGSOR
1-10 nevezés	EGY csoport csoport körmérkőzések + playoff a 4 legjobb helyezést elérő csapattal	Olimpiai play-off rendszer, a legjobb négy csapattal (38-ik oldal)	1-10 számítása: WCF rangsorolási eljárása szerint
11-20 nevezés A csoport: 1, 4, 5, 8, 9, 12, 13, 16, 17, 20 B csoport: 2, 3, 6, 7, 10, 11, 14, 15, 18, 19 Rangsorolás az előző három év alapján történik. Azon tagszövetségek csapatai,	KÉT csoport csoport körmérkőzés + minden csoport legjobb három csapatának meghatározására + Kvalifikációs mérkőzések, elődöntők, bronzmérkőzés+döntő	A csoportok első helyezettjei kvalifikálnak az elődöntőbe. A2 B3 és A3 v B2 mérkőzések, a többi elődöntős csapat meghatározására.	Az összes csapat helyezése a WCF rangsorolási eljárása alapján kerül meghatározásra A Célpont Dobási feladat (DSC) dönt azon csapatok esetében, akik nem kvalifikáltak a playoff-ba, és ugyanazt a helyezést érték el, de különböző csoportban.

amelyek nem vettek részt a korábbi világversenyeken, a WCF Világrangsora alapján kerülnek besorolásra.			A végső sorrend 1-20. helyig kerül meghatározásra.
<p>21-30 nevezés</p> <p>A csoport 1, 6, 7, 12, 13, 18, 19, 24, 25, 30</p> <p>B csoport 2, 5, 8, 11, 14, 17, 20, 23, 26, 29</p> <p>C csoport 3, 4, 9, 10, 15, 16, 21, 22, 27, 28</p> <p>Rangsorolás az előző három év alapján történik. Azon tagszövetségek csapatai, amelyek nem vettek részt a korábbi világversenyeken, a WCF Világrangsora alapján kerülnek besorolásra.</p>	<p>HÁROM csoport</p> <p>csoport körmérkőzés + minden csoport legjobb három csapatának meghatározására + Egy kvalifikációs mérkőzés a negyeddöntőbe jutó utolsó csapat meghatározására. + Negyeddöntők, elődöntők, bronzmérkőzés, döntő</p>	<p>Negyeddöntős rendszer (39-ik oldal)</p> <p>A kvalifikációs mérkőzések vesztesei egyenlő helyezéssel lesznek rangsorolva és ABC sorrend alapján kerülnek megjelenítésre.</p> <p>Az elődöntők vesztesei egyenlő helyezéssel (5.) lesznek rangsorolva és ABC sorrend alapján kerülnek megjelenítésre.</p>	<p>Az összes csapat helyezése a WCF rangsorolási eljárása alapján kerül meghatározásra</p> <p>A Célpont Dobási feladat (DSC) dönt azon csapatok esetében, akik nem kvalifikáltak a playoff-ba, és ugyanazt a helyezést érték el, de különböző csoportban.</p> <p>A végső sorrend 1-30. helyig kerül meghatározásra.</p>
<p>31+ nevezés</p> <p>A csoport 1, 8, 9, 16, 17, 24, 25, 32, 33, 40</p> <p>B csoport 2, 7, 10, 15, 18, 23, 26, 31, 34, 39</p> <p>C csoport 3, 6, 11, 14, 19, 22, 27, 30, 35, 38</p> <p>D csoport 4, 5, 12, 13, 20, 21, 28, 29, 36, 37</p> <p>Rangsorolás az előző három év alapján történik. Azon tagszövetségek csapatai, amelyek nem vettek részt a korábbi világversenyeken, a WCF Világrangsora alapján kerülnek besorolásra.</p>	<p>NÉGY vagy ÖT csoport</p> <p>csoport körmérkőzés + minden csoport legjobb négy csapatának meghatározására + Négy csoport esetén, csoportonként a legjobb 4 helyezett jut a nyolcaddöntőbe. Öt csoport esetén, csoportonként a legjobb 3 helyezett jut a nyolcaddöntőbe + a legjobb DSC átlaggal rendelkező csoport 4. + Nyolcaddöntő, Negyeddöntők, elődöntők, bronzmérkőzés, döntő</p>	<p>Play-offba 16 csapat jut be. Ezen 16 csapat közül 12 csapat szerez olimpiai kvalifikációs pontot. A négy lemaradó csapat, holtversenyben a 13. lesz.</p>	<p>Az összes csapat helyezése a WCF rangsorolási eljárása alapján kerül meghatározásra</p> <p>A Célpont Dobási feladat (DSC) dönt azon csapatok esetében, akik nem kvalifikáltak a playoff-ba, és ugyanazt a helyezést érték el, de különböző csoportban.</p> <p>A végső sorrend 1-31+ helyig kerül meghatározásra.</p>

WORLD SENIORS (WSCC) & WORLD MIXED CURLING CHAMPIONSHIP (WMxCC)

Résztevő szövetségek csapatának tagjai elkötelezetten és tisztességesen, a szabályokat betartva fogják képviselni a szövetségek a világversenyeken.

Minden országnak megadják a lehetőséget, hogy megnyerje a világversenyt és minél több lehetősége legyen játszani. Csapatokat a „Team Meeting” dokumentumba fogják feltüntetni.

A Világszövetség fenntartja a jogot a lebonyolítási rendszer megváltoztatására, a csapatok számától függően.

ÓCEÁNIAI-ÁZSIAI CURLING BAJNOKSÁG (PACC)

Kvalifikáció a Világbajnokságra (WCC)

A Curling Világszövetség (WCF) határozza meg a játékrendszert

1-4csapat kvalifikációja esetén:

NEVEZÉS	JÁTÉK RENDSZER	PLAYOFF	KVALIFIKÁCIÓ
6, vagy kevesebb nevezés	Egy csoport Körmérkőzések kétszer játszva + a legjobb négy csapat meghatározására + Play-off	Olimpiai play-off rendszer a legjobb négy csapattal (38-ik oldal)	Függ kvalifikációt már korábban elnyert csapatok számától. Sorrend 1-4-ig. Az összes csapat helyezése a WCF rangsorolási eljárása alapján kerül meghatározásra
7, vagy több nevezés	Egy csoport Körmérkőzés + a legjobb négy csapat meghatározására + Play-off		

CURLING EURÓPA BAJNOKSÁG (ECC)

- A Curling Európa bajnokságról európai csapatok kvalifikálhatják magukat a Curling Világbajnokságra (WCC).
- Európa a 2018. évi Világbajnokságra 8 helyet kap.
- Európa a 2019. évi Világbajnokságra 8 helyet kap (beleértve a rendező országot). Ez alól kivétel, ha az előző világbajnokságon európai csapat lett az utolsó.
- Amennyiben a következő Világbajnokság Európában kerül megrendezésre – a házigazdának biztosított a részvétele + a 6 legjobb helyezett az „A” csoportból + az „ECC Világbajnoki kvalifikáció” győztese vehet részt
- Amennyiben a következő Világbajnokság nem Európában kerül megrendezésre – a 7 legjobb helyezett az „A” csoportból + az „ECC Világbajnoki kvalifikáció” győztese vehet részt a világbajnokságon (WCC)
- „ECC Világbajnoki kvalifikáció” – Az „A” csoport utolsó csapata 2 győzelemig tartó párharcot vív a „B” csoport győztesével. Ha a két nemzet valamelyike lesz a házigazda a következő WCC-n, akkor a sorban következő csapat játssza a challenge mérkőzést. A párharc győztese kijut a Világbajnokságra (WCC).
- Az Európai Curling Szövetség fenntartja a jogot arra, hogy megváltoztassa az ECC játékrendszerét. Amennyiben a „C” csoportba nem érkezik több nevezés, úgy a női B9 és B10, illetve a férfi B15 és B16 a „B” csoportban játszik tovább.

Nevezések	Játékrendszer	Play-off	Végső rangsor
„A” csoport Férfiak és nők 10 csapat A1 – A8 +B1 + B2 Az előző évi ECC helyezések alapján	EGY csoport csoport körmérkőzés + a négy legjobb csapat meghatározására + Play-off	Olimpiai play-off rendszer a legjobb négy csapattal (38-ik oldal)	Az A1-A10 helyezés a WCF rangsorolása szerint dől el. A9 + A10 visszakerül a „B” csoportba a következő ECC-n. Az A-csoport utolsó (nem kieső) csapata 2 győzelemig tartó Világbajnoki kvalifikációs mérkőzést játszik a B csoport győztesével.
„B” csoport Nők 10 csapat A9 + A10 +B3-B8 +C1 + C2 Az előző évi ECC helyezések alapján	EGY csoport csoport körmérkőzés + a négy legjobb csapat meghatározására + Play-off	Olimpiai play-off rendszer a legjobb négy csapattal (38-ik oldal)	A B1-B10 helyezés a WCF rangsorolása szerint dől el. B1 + B2 a következő ECC-n az A csoportban szerepel. B9 + B10 a következő ECC-n az C csoportban szerepel. A B csoport győztese egy 2 győzelemig tartó Világbajnoki kvalifikációs mérkőzést játszik az A-csoport utolsó csapatával.
„B” csoport Férfiak 16 csapat A9 + A10 +B3-B14	Két csoport 8-8 csapattal Csoporton belüli körmérkőzés + a három legjobb csapat	A két csoportelső egyenes ágon bejut az elődöntőkbe; A2 v B3 és A3 v B2 mérkőzések az utolsó elődöntős csapatok meghatározására. Elődöntők: Ha két csapat van	A B1-B16 helyezés a WCF rangsorolása szerint dől el B1 + B2 a következő ECC-n az A csoportban szerepel

+C1 + C2 Helyezések az előző ECC alapján	meghatározására + Play-off	mindkét csoportból, A1 játszik a B-ből kvalifikálva, B1 játszik az A-ből kvalifikálva. Ha három csapat van egy csoportból, az első játszik a harmadik helyezettrel, és a csoport második helyezettje játszik a másik csoport legjobb csapatával. B-csoport osztályozó: A7 v B7 - győztes nem esik ki, A8 v B8 - vesztes kiesik. Az „A7vB7” vesztese és a „A8vB8” győztese nem esik ki, a vesztes kiesik a C-csoportba. Nincs tie-break, a rangsor a körmérkőzések eredményei alapján kerülnek meghatározásra.	B15 + B16 a következő ECC-n az C csoportban szerepel A B csoport győztese egy 2 győzelemig tartó Világajnoki kvalifikációs mérkőzést játszik az A-csoport utolsó csapatával.
„C” csoport Férfiak B15 + B16 + további nevezők „C” csoport Nők B9 + B10 + további nevezők	Egy csoport 11, vagy annál kevesebb csapat; Két csoport 12, vagy annál több csapat esetén Körmérkőzés + Play-off	1-4. helyezett csapatok jutnak tovább. 1-2. helyezett csapat játszik egymás ellen. A győztes aranyérmes nyer és kvalifikál a ECC-re, valamint a 3-4. helyezett játszik egymás ellen. 1-2 meccs vesztese játszik a 3-4. meccs győztesével. A győztes ezüstérmes és kvalifikál a ECC-re; a vesztes bronzérmes.	A C1, C2, C... helyezés a WCF rangsorolása szerint dől el A C1 + C2 a következő ECC „B” csoportjában indulhat

KVALIFIKÁCIÓS RENDSZER – AMERIKAI ZÓNA

A KIHÍVÁS

Az Amerikai Zóna előző WCC alapján másodikként rangsorolt szövetsége, feltéve hogy nem ők a következő WCC házigazdái, el kell, hogy fogadjon bármilyen kihívást, amely az Amerikai Zóna más szövetségétől érkezik.

Ha a másodikként rangsorolt szövetség a következő WCC házigazdája, akkor az Amerikai Zónából az előző WCC-n részt vevő másik szövetségének kell fogadnia bármilyen kihívást, amely az Amerikai Zóna más szövetségétől érkezik.

A Kihívás eseményének feltételei:

1. A “kihívható” szervezeteket a WCC-t lezáró rangsorolás eredménye határozza meg, valamint figyelembe kell venni, hogy a következő WCC szervezésének jogát ki kapta meg.
2. Azon amerikai zónabeli Szövetségek, amelyek részt kívánnak venni a kihíváson a WCC helyért, regisztrációs nyomtatványt kell kitölteniük és eljuttatniuk azt a WCF Titkársága részére az eseményt megelőző év júliusának 31. napjáig. Ugyanezen határidő vonatkozik a kihívható Szövetségekre is, ezeknek szintén egy kitöltött nyomtatványt kell eljuttatniuk a WCF Titkársága felé, amelyben arról nyilatkoznak, hogy szándékukban áll részt venni és házigazdaként befogadni a kihívási meccset. A regisztrációs nyomtatványokat a WCF május elseje előtt elküldi az amerikai zóna szövetségei részére
3. Amennyiben csak egy szövetség regisztrált a határidőt megelőzően, úgy az a szövetség automatikusan kvalifikációt szerez a következő WCC-re. Ha egy regisztráció sem érkezik be, úgy a megüresedett helyet az európai vagy csendes-óceáni zóna részére biztosítják, a WCF Igazgatósági tanácsa döntése szerint.
4. A mérkőzésnek a kihívott szervezet a házigazdája. A helyszínt és a dátumokat a következő WCC eseményt megelőző év októberének 31. napjáig kell a WCF-nek jóváhagynia.
5. A mérkőzést a soron következő WCC eseményt megelőző januárjában kell lejátszani, kivéve, ha a WCF, a házigazda és a kihívott nemzetek meg tudnak állapodni egy másik időpontban.

6. Egyik szövetségtől sem várható el, amely több mérkőzés szervezésére is kötelezett, hogy azokat ugyanazon helyszínen és dátumokkal rendezze meg.
7. A fő játékvezető és a fő jégmester személyét a házigazda szövetség jelöli ki, a WCF beleegyezésével. A költségeket a szervező szövetség állja.
8. Minden Szövetség, amely részt vesz a WCC kihívás mérkőzésein, a saját csapatának és csapata tisztviselőinek szállás-, és napidíjának biztosításáért felelős.
9. A WCF nem térít vissza a WCC kihívás mérkőzésekhez kapcsolódó semmilyen útiköltség díjat.

Játék rendszer:

Két regisztrált csapat – az “ötből legjobb” sorozat (3 nyert mérkőzésig)

Első nap – Csapatgyűlés + hivatalos edzés + egy mérkőzés

Második nap – 2 mérkőzés

Harmadik nap – 2 mérkőzés (ha szükséges)

Három regisztrált csapat – kettős körmérkőzés

Első nap – Csapatgyűlés + hivatalos edzés + 1 vs. 2 és 1 vs. 3 mérkőzések

Második nap – 2 vs. 3 és 1 vs. 2 és 1 vs. 3 mérkőzések

Harmadik nap – 2 vs. 3 mérkőzés

Négy regisztrált csapat – kettős körmérkőzés

Első nap – Csapatgyűlés + hivatalos edzés + 1 és 2 mérkőzések

Második nap – 3, 4 és 5 mérkőzések

Harmadik nap – 6 mérkőzés

Öt vagy hat regisztrált csapat – egy körmérkőzés és 1 vs. 2 play-off

Első nap – Csapatgyűlés + hivatalos edzés + 1 és 2 meccsek

Második nap – 3, 4 és 5 meccsek

Harmadik nap – 1 vs. 2 play-off

Időrend:

- A WCC megegyezésével – a kihívott szövetségek nyilatkozatával
- Május 1. – ezen dátumot megelőzően a WCF Titkárság kiküldi a regisztrációs nyomtatványokat
- Július 31. – a regisztráció határideje (a nyomtatványok visszaküldése a WCF Titkársága részére)
- Október 31. – ezen dátumot megelőzően a WCF elfogadja a szervezési helyszínt és időpontot
- Január (vagy a kihirdetett időpont) – a kihívási mérkőzések

MINIMUM KÖVETELMÉNYEK

A tagszervezetek számára szükséges irányelvek a curling világbajnokságokban való részvételhez

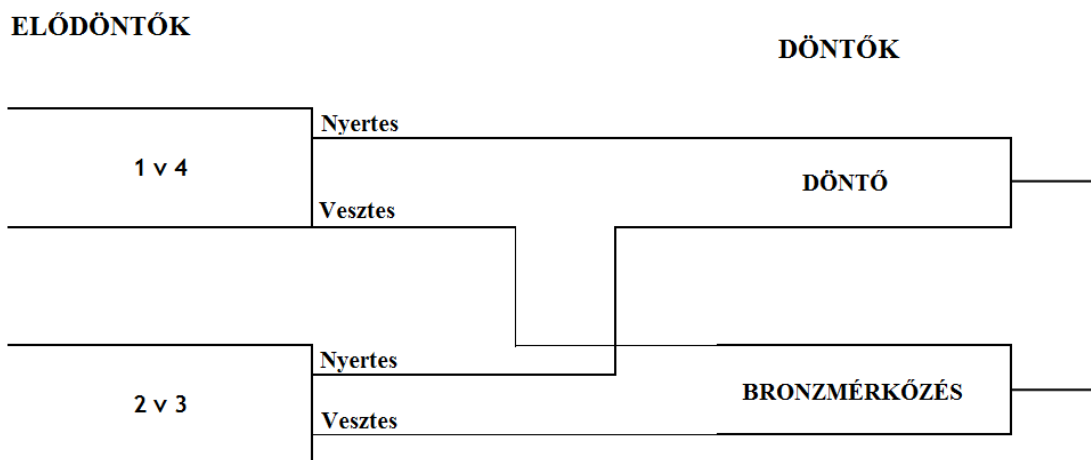
1. Curling szezon: minimum három hónap
2. A játék színvonala: a Curling Világszövetség ítéli meg, hogy a tagszervezet játékaának színvonala lehetővé teszi-e, hogy a Curling Világbajnokságon részt vegyen.
3. Kvalifikáció: azon tagszervezetek, amelyek nem fizették be az éves tagdíjat és tartozásaikat a Curling Világszövetség felé az adott év szeptemberének 1. napjáig, nem jelentkezhettek a soron következő év Curling Világbajnokságára.

ALKALMASSÁG

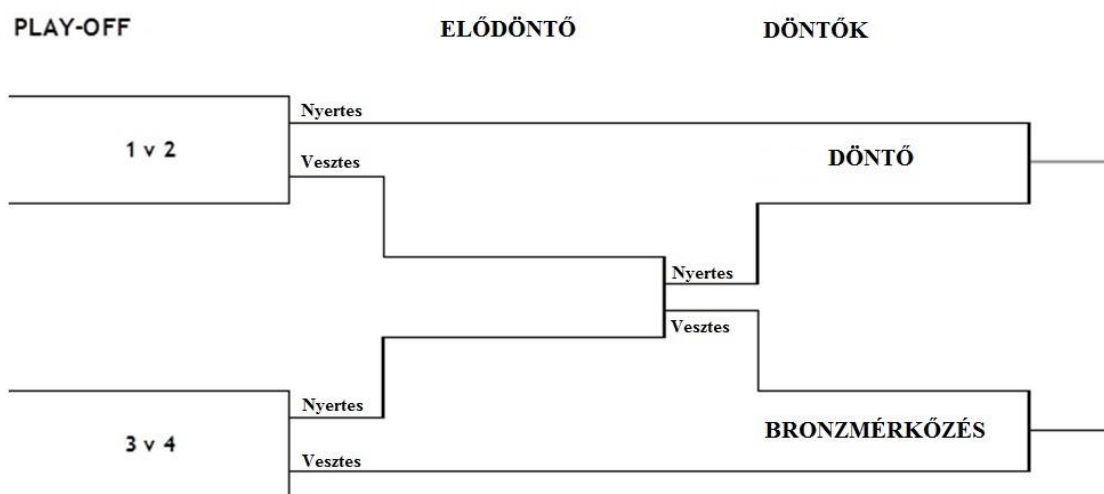
1. A játékosok az általuk képviselt ország állampolgárai – lakhelyük bárhol lehet **vagy** a játékosok állandó lakhelye az általuk képviselt országban van, közvetlenül a verseny kezdete előtt legalább két egymást követő évben.
2. Ha egy játékos már képviselt egy országot bármilyen WCF versenyen, vagy játszott WCF verseny kvalifikációs mérkőzésén vagy versenyén, azon játékos nem képviselhet más országot WCF versenyen vagy WCF verseny kvalifikációs mérkőzésén vagy versenyén addig, amíg a fenti két feltétel közül egynek meg nem felel ÉS két egymást követő év el nem telik.
3. Ez az alkalmasság nem érvényes az Téli Olimpiai és Téli Paralimpiai játékokra, amelyek szabályait Nemzetközi Olimpiai Szövetség és Nemzetközi Paralimpiai Szövetség határozza meg.
4. Bármely vita eldöntésére a játék jogosultságokkal kapcsolatban a WCF Igazgatótanácsa jogosult.

PLAY-OFF RENDSZER

Olimpiai Play-off Rendszer



PAGE PLAY-OFF RENDSZER



NEGYEDDÖNTŐS PLAY-OFF RENDSZER

KVALIFIKÁCIÓS MÉRKŐZÉS

(ha szükséges)

2. legjobb DSC-s csapat
a 3. csapatok között



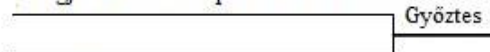
3. legjobb DSC-s csapat
a 3. csapatok között

NEGYEDDÖNTŐK

Legjobb DSC-s csapat az elsők között



2. legjobb DSC-s csapat az elsők között



3. legjobb DSC-s csapat az elsők között



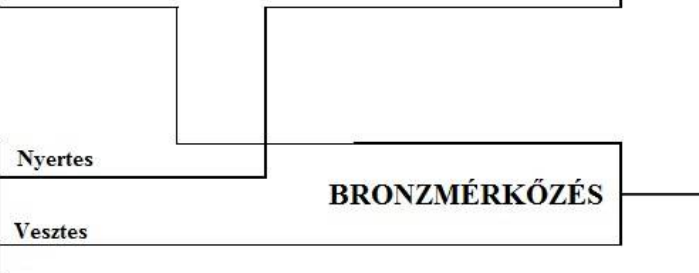
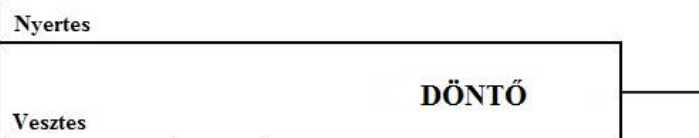
Legjobb DSC-s csapat a másodíkok között



ELŐDÖNTŐK



DÖNTŐK



★ Ahol lehetséges, a csapatok párosításánál figyelembe kell venni azt, hogy két csapat ne játsszon egymás ellen, ha az alapszakaszban már játszottak egymással. Ha szükséges, az ellenfelek sorsolása 'kalapból húzás' (véletlen sorsolás) elv alapján történik, az alapszakasz utáni csapatgyűlésen.

RUHÁZATRA VONATKOZÓ ELŐÍRÁSOK

Tételek	Meghatározás
Cipő	Nem meghatározott, egyéni igény szerint
Zokni	Nadrág alatt viselve nem meghatározott
Lábmelegítő	Nadrág felett viselve - beleértve a zokni viseletét is – egységes viselet szükséges csapaton belül
Nadrág	Egységes logó/címer/szín viselete kötelező, a márka lehet különböző
Öv	Amennyiben látszik, akkor egységes legyen
Szoknya	Azonos színű, egyszínű harisnyával, a csapat viselhet vegyesen szoknyát és nadrágot
Triko	Lehet látható (hosszú ujjú a póló alatt) a színét a felszereléssel összhangban kell kiválasztani
Póló	Hordható ki- illetve betűre
Mellény	Hordható a színét a felszereléssel összhangban kiválasztva (név, szövetség, stb. feltüntetésével) egy vagy többféle is viselhető
Kabát	A WCF előírásai szerint (név, szövetség, stb. feltüntetésével)
Többszínű felső	Túlsúlyban egy szín kell, legyen, amely a felső meghatározó színe.
Kapucnis felső	A kapucni nem lehet látható, fel kell hajtani, vagy be kell tűrni a felsőbe
Kalap	Egy vagy többféle is hordható, ha 1-nél többen viselik, akkor egyforma kell, legyen logó: a szövetség vagy az esemény logója lehet
Sál	Többféle is hordható, ha 1-nél többen viselik, akkor egyforma kell, legyen
Fej vagy karszj	Többféle is hordható, ha 1-nél többen viselik, akkor egyforma kell, legyen logó: a szövetség vagy az esemény logója lehet
Ékszerek	Nem meghatározott, egyéni igény szerint
Kesztyű	Nem meghatározott, egyéni igény szerint
Nadrágtartó	Nem látható módon, póló vagy kabát alatt viselve
Felvarró	Korábbi verseny felvarrója nem engedélyezett. Támogató felvarrójának megjelenítéséhez a WCF előzetes hozzájárulása szükséges.

SZAKKIFEJEZÉSEK

Kifejezés	Általánosított meghatározás
Alternate Cserejátékos	Regisztrált, nem játzó csapattag, aki helyettesíteni jogosult az egyik versenyző játékost.
Arithmetically Eliminated Számtanilag kiesett	Az az állapot, amikor kevesebb kő maradt összesen a csapatnál játékban, mint ahány szükséges ahhoz, hogy döntetlent vagy győzelmet érjen el.
Away End Tűső oldal	A pálya azon vége, ahová a mérkőzés első köve csúsztatásra kerül
Back Board/ Bumper Ütköző	Anyag, amely a pálya végein (szélein) van elhelyezve (Fa vagy szivacs).
Back House Weight Ház vége erősség	Az a sebesség, amellyel a csúsztatott kő pont eléri a ház végét.
Back Line Hátsó vonal	A ház végénél található vonal, amely 1,829m-re párhuzamosan helyezkedik el a T-vonallal és keresztülhalad a pálya egészén.
Back of the House Ház vége	A T-vonal és a hátsó vonal közötti házban lévő terület.
Biter Kacsintós	Az a kő, amely csak érinti a ház külső körének szélét.
Blank End Üres End	Az az end, melyben egyik csapat sem szerez pontot.

Bonspiel Bonspiel	Curling verseny, vagy versenysorozat.
Brush (Broom) Seprű	Lásd Seprő eszköz
Brush Head Seprű fej	A seprű azon része, amely söprés közben érintkezés a jég felületével
Button Ház közepe	A ház közepén elhelyezkedő kis kör.
Burned Stone Megégett kő	Az a kő, amelyhez mozgás közben hozzáér egy játékos, vagy a játékos felszerelésének bármely része.
Centre Line Center vonal	A játékeret a közepén hosszában kettéosztó vonal, amely a T-vonalak közepébe csatlakozik és onnan 3,658m-t nyúlik tovább.
Circles Körök	Lásd a Ház meghatározását.
Coach Interaction Edzői segítség kérés	1 perces megbeszélési lehetőség a jégen a csapat és az edző között.
Competition Verseny	Bármilyen számú csapat azon mérkőzéseinek összessége, hogy meghatározzák a győztest.
Come Around Mögé kerülés	Az a dobás, amely egy másik kő mögé fordul be.
Counter Számító kő	Bármely kő, amely érinti a házat, vagy benn van a házban és potenciálisan pontot érhet.
Courtesy Line Udvariassági Vonal	Az a vonal, amely meghatározza a nem csúsztató csapat seprő játékosainak megengedett tartózkodási helyét, annak érdekében, hogy a bíró biztosan láthassa a fogó vonalat és megakadályozza a csúsztató játékos zavarását.
Curl Fordulás	A kőnek az az ívelt pályája, ahol végighalad a jégen.
Debris Törmelék	Bármilyen anyag, beleértve a fagy, hó vagy cipőről, seprűről, ruházatról származó anyag
Delivery End Csúsztató oldal	A pályának azon vége, ahonnan a köveket elcsúsztatják.
Delivering Team Csúsztató csapat	Az a csapat, aki éppen a játékeret birtokolja, illetve a következő követ csúsztatja.
Delivery Csúsztatás	Az a mozdulatsor, ahogyan a játékos megjátssza (elcsúsztatja) a curling követ.
Delivery Stick Csúsztatópálca	Egy eszköz, amelyet a kar meghosszabbításaként használunk a kő megfogásához csúsztatáskor
Displaced Stone Áthelyezett kő	Eredeti helyzetéből kimozdított, de játékban maradó kő.
Divider Osztóprofil	A curling jégbe fagyasztott, a z egyes pályákat egymástól elválasztó anyag (habszivacs vagy fa)
Double Take-out Dupla kiütés	Két ellenfél követ a játéktérből kiütő kő.
Draw Draw /helyezés/	Helyezett kő, amely megáll a házban vagy előtte és játékban marad.
Draw Shot Challenge (DSC) Helyezett kövek átlagos középponti távolságának mutatószáma Draw dobás mutató	Olyan mutatószám, mely megadja a dobott button kövek legbelső pontjának átlagos távolságát a középponttól (annál jobb, minél kisebb ez a szám) Olyan számítási módszer, amely szükség esetén segít eldönteni a körmérkőzés sorrendjét úgy, hogy összevetik ezt a mutatószámot. (az a csapat fejezi be az első end-et – azé a kalapács - akinél ez a szám kisebb)
Draw Weight Csúsztatott kő sebessége és ereje Draw erősség	Az a sebesség és erő, amelyet az éppen csúsztatott kőnek átadva az megáll a középvonalon.
Electronic Hog Line Device Elektronikus játékvonal jelző	Egy olyan eszköz, amely megmutatja, hogy a játékos elengedte-e a követ a csúsztatási oldalon lévő játékvonalig.
End	A curling mérkőzés egy szakasza, amely akkor fejeződik be, amikor mindkét csapat

Játékrész	eldobta mind a 8 követ és/vagy ha valamelyik csapat feladja a játékot és eldöntésre kerül a pontszám.
Equipment Felszerelés	Bármilyen eszköz vagy kellék, amelyet visel vagy használ a játékos.
Extra End – Extra játék ráadás játék	Az összes end lejátszása után, döntetlen állás esetén még egy ráadás endet játszanak a csapatok.
External Force – Külső Tényező	Olyan történés, amely a csapatokon kívül álló okok miatt következett be. (vis maior)
First Player – Első Játékos	A csapat azon tagja, aki az első két követ csúsztatja minden endben.
Forfeit - Feladás	Ha egy csapat nem tudja elkezdni, vagy folytatni a mérkőzést, a másik csapat nyeri azt. Ebben az esetben a végeredményt W-L-ként kell elkönyvelni.
Fourth Player – Negyedik Játékos	A csapat azon tagja, aki az utolsó két követ csúsztatja minden endben.
Free Guard Zone (FGZ) – Szabad Védekező Terület	A tee line és a hog line közötti játéktér, kivéve a ház területét.
Freeze Fagyasztás	A kő csúsztatás után megállva egy másik követ érint, "ráfagy".
Front House Weight Ház eleje erősség	Az a sebesség és erő, amellyel az adott követ csúsztatva az a ház elejében áll meg.
Game Játék	Két csapat által győzelemre játszott, meghatározott számú endekből álló mérkőzés
Guard Védő Gárd	A csapat többi követének védelmére pozicionált kő.
Hack Támaszték	A pálya két végén található lábtámasz, amit a játékosok használnak (kivéve a kerekesszékesek) és aminek segítségével támasztja meg a lábát és vesz lendületet a csúsztatáshoz a dobó játékos.
Hack Line Lábtartó vonal	A hack-nél húzódó, tee line-al párhuzamos rövid keresztvonal (0,457 m).
Hack Weight Lendület, Hack erősség	Az a sebesség és erő, amely ahhoz szükséges, hogy a csúsztatott kő elérje a pálya túlsó végén lévő hack-et.
Handle Fogantyú	A curling kőnek azon része, amelyet a játékos a csúsztatás kivitelezése érdekében megmarkol.
Hammer Kalapács	Az end utolsó köve.
Heavy Erős	Olyan kő, amelyet a kívánatosnál nagyobb sebességgel csúsztattunk.
Hit Ütés	Kiütést jelent. Adott kővel egy másik kő kiütése a játékból.
Hit and Roll Ütés és Forgás	Az ellenséges kő kiütése a játékból úgy, hogy az ütő kő beforog egy másik pozícióba a játéktérben.
Hog Line Söprési Vonal	A pálya szélességében futó keresztvonal, amely párhuzamos a tee line-al, és attól 6,40 m távolságra található a pálya mindkét végében.
Hog Line Violation Hog Line Szabálysértés	Ennek során a követ a csúsztatást követően ki kell venni a játékból, mert a játékos nem engedte el azt a csúsztatási oldalon lévő hog line-ig.
Hogged Stone Fogó vonal után elengedett kő	Olyan kő, amelyet a csúsztatást követően ki kell venni a játékból, mert csúsztatás után a kő nem érte el a pálya túlsó végén lévő hog line-t.
Home End Kezdőoldal	A játéktér azon része, ahonnan az első követ csúsztatják.
House Ház	A pálya két végén található, koncentrikus körökön belül található terület.
Hurry	Vezényszó, mely a játékosokat erőteljesebb söprésre ösztökéli.
Ice Surface Jégfelület	A jég teljes területe, amely a pálya szélei közt fekszik.
In the Process of Delivery Csúsztatás	Mozgássorozat, ami akkor kezdődik, amikor a dobó játékos kész az elindulásra és a kő elengedésével fejeződik be.

folymata	
In-turn	Jobbkezes játékos esetén a kő olyan irányú forgatása, mely az óramutató járásával megegyezik. Ez a balkezeseknek az out-turn. (óramutató járásával ellentétes)
Last Stone Draw (LSD) Utolsó Draw	A játékot megelőző bemelegítés utolsó szakaszában mindegyik csapat csúsztat két követ a játszott házba; az első követ az óramutató járásával megegyező, a másodikat ellentétes irányú forgatással, két különböző játékos által, a túloldalról a kezdőoldal felé. A kövek ház középpontjától való távolságát megméri, ezzel döntve el, hogy melyik csapat választhatja meg, hogy az első endben az első vagy a második követ csúsztatja el.
Lead	A csapat elsőként csúsztató játékosa. Két követ csúsztat minden endben.
Measuring Device Mérőeszköz	Eszköz, amellyel megállapítható, hogy mely kő van közelebb a ház közepéhez, vagy a kő a házban van-e.
Moving Stone Mozgó kő	Csúsztatást követően mozgásban lévő kő, vagy mozgásban lévő kő által mozgásba hozott kő.
Original Position of a Stone Kő eredeti helyzete	A kő azon helye, ahol annak elmozdítása előtt pihent.
Out-of-play Position Játékon kívüli helyzet	A játékban nem lévő kő helye (oldalfal érintés vagy backline áthaladása esetén)
Out-turn	Jobbkezes játékos esetén a kő olyan irányú forgatása, mely az óramutató járásával ellentétes. Balkezeseknek ez az in-turn (óramutató járásával megegyező).
Pebble Buborék	A játék kezdete előtt a pályára permetezett vízcseppek. Ezek megfagynak, így csökkentve a súrlódást a jég és a kő közt.
Peel Lehámozás	Guard eltávolításának céljával kért kő.
Playing End Játszott ház	A pálya azon vége, amely felé a köveket csúsztatják
Point Pont	Egy end befejezésekor a csapat minden olyan kövéért, amely a házban van vagy érinti azt és közelebb van a ház középpontjához, mint az ellenfél legközelebbi köve, egy-egy pontot kap.
Port	Kövek közti, egy kőnél nagyobb vagy kisebb rés.
Positioned Stones Elhelyezett kövek	Vegyes-páros játék esetén az a két kő, amelyeket minden end előtt előre elhelyeznek megadott pozíciókba.
Power Play	Játékosok döntenek el, hogy a kő melyik oldalon helyezkedjen el.
Raise	Olyan helyezett kő, amely egy másik követ kissé előre (tovább) lök.
Raise Take-out	A csúsztatott kő megüt egy álló követ, amely így mozgásba kerül és kiüt egy harmadik követ a játékból.
Rings Gyűrűk	Lásd: ház
Rock Szikla, Kő	Stone Lásd: kő
Roll Gördülés, forgás	A kő oldalirányú mozgása azután, hogy megütött egy álló követ.
Rotation - Forgatás	Egy kő megforgatásának iránya (óramutató járásával megegyező, vagy ellentétes)
Round Robin Körmérkőzés	Verseny, mely során minden csapat minden ellenfelével játszik.
Score Eredmény	Az a pontszám, amelyet egy csapat egy end folyamán szerzett.
Scoring Pontszerzés	Egy csapat minden olyan házban lévő kövével egy pontot szerez, amely közelebb van a ház középpontjához, mint az ellenfél legközelebbi köve.
Second Player Második játékos	Egy csapat második csúsztató játékosa, aki két követ csúsztat.
Sheet Pálya	Adott jégfelület, amelyen curling mérkőzést játszanak.
Shot (stone or rock) Legjobb kő	Egy end bármely pillanatában a ház középpontjához legközelebb eső kő.
Side Line Oldalvonal	A pálya szélén található, a pálya szélét jelző vonal.

Skip	A csapat irányításáért felelő játékos.
Slider Csúszótalp	A csúszató cipő talpára erősített anyag, amely megkönnyíti a jégen való csúszást.
Spare Tartalék	Ld. a Csere meghatározásánál.
Stationary Stone Álló kő	Olyan, játékban lévő kő, amely nincs mozgásban.
Stone Kő	Kőként is ismert ☺, a curling kő gránitból készül és a curling játék során a játékosok csúsztatják.
Stone Set in Motion Mozgó kövek	Egy álló követ egy másik kő megüt, és ezzel mozgásba hozza azt.
Sweeping Söprés	Söprű előre-hátra mozgatása a mozgó kő előtti területen, hogy tisztítsa vagy csiszolja a jég felületét.
Sweeping Device Söprő eszköz	Az az eszköz, melyet a játékosok a mozgó kő előtti jég tisztítására, vagy seprésére használnak.
Swingy Ice Trükkös jég	A jég vagy a kő azon állapota, amikor a kő túlzottan/kiszámíthatatlanul fordul.
Take-out Kiütés	Egy kő elmozdítása a játéktérből úgy, hogy egy másik kő üti ki onnan.
Team Csapat	Négy játékos versenyez együtt. A csapatban lehet még egy ötödik játékos (aki a csere), és egy edző. Vegyespárosban egy férfi és egy női játékos alkot egy csapatot, amelyben lehet még egy edző.
Technical Time out Technikai időkérés	A játék leállítását kérheti a csapat vagy a versenybíró, rongálás, sebesülés vagy más felmerülő körülmény esetén.
Tee T	A ház kellős közepe.
Tee Line T-vonal	A pálya szélességében húzott vonal, amely áthalad a ház közepén, párhuzamosan a hog line-nal és a hátsó vonallal.
Third Player Harmadik játékos	A csapat harmadik játékosa, aki két követ csúsztat.
Tie-breaker Tie-break	Mérkőzés, mely az alapszakasz végén, az azonos győzelem-vereség mutatóval rendelkező csapatok esetén eldönti az alapszakasz végeredményét.
Top of the House A ház teteje	A házon belül a hog line és a T-vonal közé eső terület.
Umpire Bíró/Játékvezető	A szabályoknak megfelelő játékért felelős személy(ek).
Vice-Skip (Mate or Acting Skip) Csapatkapitány-helyettes (Társ- vagy aktuális csapatkapitány)	A csapata játékát akkor irányító játékos, amikor a csapatkapitány csúsztat.
Weight Erősség, sebesség	A kőnek átadott erő/sebesség mértéke a csúsztatás során.
Wheelchair Lines Kerekesszékes vonalak	Két vonal, amely a HOG-LINE-től a ház legközelebbi körének legtávolabbi széléig tart. A kerekesszékes curling játékosok a kő csúsztatását a két vonal közé helyezett kővel kezdenek el.