

MCSZ – Seprű protokoll

Minden játékos és edző saját felelőssége, hogy az általa használt seprűfej megfeleljen a Curling Világszövetség (WCF) követelményeinek. A seprű textilanyaga és a szivacs között semmilyen egyéb anyag nem kerülhet, továbbá a textil azon része van kontaktban a jéggel, amit a gyártó cég ennek megfelelően gyártott le.

Büntetés, amennyiben egy játékos nem WCF által jóváhagyott seprűfejjel játszik (WCF szabály):

1. Első szabálytalanság a versenyen – a játékos kizárásra kerül a versenyből, és a csapat elveszti a mérkőzést.
2. Második szabálytalanság egy versenyen – a csapat kizárásra kerül a versenyből, és minden játékos 12 hónapos (365 napos) eltiltást kap minden WCF versenyről.

A kicsúszáshoz használt eszközt, csak kicsúszásra lehet használni, és használat előtt jóvá kell hagyni.

A C3 (i) szabály szerint, aki nem jóváhagyott seprűfejjel, vagy kicsúszáshoz használt eszközzel söpör az LSD dobás, vagy a mérkőzés alatt az a játékos a verseny teljes időtartamára kizárásra kerül és a csapata elveszíti a mérkőzést. Ha a söprés LSD dobás közben történt, a követ 1,996 méterrel írják jóvá.

Büntetés gyakorlás alatt:

1. Első figyelmeztetés: bíró felhívja a figyelmet a szabálytalanságra, a játékosnak seprűt kell cserélnie
2. Második figyelmeztetés: A játékos nem folytathatja a gyakorlást, az LSD dobásokban és az azt követő mérkőzésen (ugyanazon a napon) sem vehet részt.

Ha a játékos egy, a söpréshez nem jóváhagyott eszközzel csúszik, tisztában kell lennie, hogy annak seprűfejét nem lehet söprésre használni. Amennyiben a játékos a szabályt megszegi, a játékost kizárják a versenyről, a csapata elveszíti a mérkőzést.

A bírók és versenyigazgató véletlenszerű seprű ellenőrzésre jogosultak. A bírók és a versenyigazgató felszerelést gyűjthet be a játékostól, és ezek innentől a WCF (MCSZ) tulajdonát képezik.

Minden játékos csak egy seprűt vihet magával a melegítésekre és a mérkőzésekre. Minden seprűt különböző színű szalaggal kell megjelölni, ami mutatja, hogy az adott seprű melyik játékoshoz, vagy edzőhöz tartozik. Az edző a melegítés alatt bármelyik seprűvel söpörhet.

A játékos mérkőzés közben, valamint a melegítés alatt, és után nem cserélheti a seprűfejet, hacsak erre a versenyigazgató/versenybíró külön engedélyt nem ad. Ha nem megengedett használat miatt sérült a seprű feje, nyele, vagy attachmentje, a csere jóváhagyása megtagadható.

Ha egy csapat játékost cserél a melegítés után, vagy a mérkőzés alatt, a cserejátékosnak a lecserélt játékos seprűfejét kell használnia. Ha a seprűfej nem átrakható a cserejátékos seprűjére, a cserének a lecserélt játékos seprűjével kell játszania.

Ha a versenybíró engedélye nélkül kerül játékba új seprű, a csapat elveszíti a mérkőzést.

A seprűk ellenőrzését elég a mérkőzés végén megtenni (mivel, ha valaki végig a nem engedélyezett seprűt használja, azonnal elveszíti a mérkőzést)

Jelölések:

- 4th player – zöld
- 3rd player – kék (VP férfi)
- 2nd player – sárga (VP női)
- 1st player - piros
- Alternate – fekete
- Alternate 2 – narancs