

# MAGYAR CURLING SZÖVETSÉG

## CURLING SZABÁLYKÖNYV

(Magyar nyelvű fordítás)

TÉLI OLIMPIAI/PARALIMPIAI SPORTÁG



## CURLING JÁTÉK-, ÉS VERSENYSZABÁLYZAT

**Forrás: WCF angol nyelvű szabálykönyve**

**2021 októberi szabálykönyv**

## Tartalomjegyzék

<b>A CURLING SZELLEMI SÉGE</b> .....	3
<b>A CURLING JÁTÉKSZABÁLYAI</b> .....	4
1. A PÁLYA .....	4
2. A KÖVEK.....	5
3. A CSAPATOK.....	5
4. A JÁTÉKOSOK HELYE A PÁLYÁN.....	6
5. A KŐ ELDOBÁSA.....	7
6. A SZABAD VÉDEKEZÉSI ZÓNA (FGZ= Free Guard Zone).....	8
7. A SÖPRÉS .....	8
8. A MEGÉRINTETT MOZGÓ KÖVEK .....	9
9. ELMOZDÍTOTT ÁLLÓ KÖVEK.....	10
10. A FELSZERELÉS .....	10
11. A PONTOZÁS .....	11
12. FÉLBESZAKADT MÉRKŐZÉSEK .....	12
13. KERESSZÉKES CURLING .....	12
14. KERESSZÉKES VEGYES PÁROS CURLING.....	13
15. VEGYES CURLING .....	13
16. VEGYES PÁROS .....	14
17. TILTOTT SZEREK .....	17
18. SPORTSZERŰTLEN VISELKEDÉS .....	17
<b>VERSENYSZABÁLYZAT</b> .....	18
1. ÁLTALÁNOS SZABÁLYOK.....	18
2. A RÉSZTVEVŐ CSAPATOK .....	18
3. FELSZERELÉS .....	19
4. A MÉRKŐZÉS ELŐTTI GYAKORLÁS.....	20
5. A JÁTÉK HOSSZA .....	20
6. A JÁTÉKIDŐ MÉRÉSE.....	21
7. CSAPAT IDŐKÉRÉSEK .....	22
8. A KÖVEK KIJELELÉSE / LAST STONE DRAW.....	22
9. CSAPATOK RANGSOROLÁSA / DRAW DOBÁSOK ÖSSZESENÉGE (DSC).....	25
10. JÁTÉKVEZETŐ.....	27
<b>VERSENYEK – LEBONYOLÍTÁSI RENDSZEREK</b> .....	28
<b>KVALIFIKÁCIÓS RENDSZER FÉRFI ÉS NŐI VILÁGBAJNOKSÁGRA</b> .....	32
<b>KVALIFIKÁCIÓS RENDSZER</b> .....	33
<b>JUNIOR VILÁGBAJNOKSÁGRA (WJCC)</b> .....	33
<b>WORLD SENIORS (WCC) &amp; WORLD MIXED CURLING CHAMPIONSHIP (WMxCC)</b> .....	33
<b>ÓCEÁNIAI-ÁZSIAI CURLING BAJNOKSÁG (PACC)</b> .....	33

CURLING EURÓPA BAJNOKSÁG (ECC).....	34
KVALIFIKÁCIÓS RENDSZER – AMERIKAI ZÓNA .....	35
MINIMUM KÖVETELMÉNYEK .....	37
ALKALMASSÁG .....	37
RÁJÁTSZÁS (PLAY-OFF) LEBONYOLÍTÁSI RENDSZEREI.....	38
SZAKKIFEJEZÉSEK.....	44

## A CURLING SZELLEMISÉGE

A curling az ügyesség és a hagyomány játéka. Öröm nézni egy jól kivitelezett dobást 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](mailto:info@worldcurling.org)

[www.worldcurling.org](http://www.worldcurling.org)

# A CURLING JÁTÉKSZABÁLYAI

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 4,750 méter (15 láb 7 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 oldalvonalától kiindulva a másik oldalvonalig, az alábbiak szerint:
  - i. a TEE LINE, melynek maximális vastagsága 13 mm ( $\frac{1}{2}$  hüvelyk), úgy kerüljön elhelyezésre, hogy középpontja a pálya közepétől 17,375 méterre (57 láb) legyen.
  - ii. a BACK LINE, melynek maximális vastagsága 13 mm ( $\frac{1}{2}$  hüvelyk), úgy kerüljön elhelyezésre, hogy külső széle a tee line-tól 1,8219 méterre (6 láb) legyen.
  - iii. a HOG LINE, melynek vastagsága 102 mm (4 hüvelyk), úgy kerüljön elhelyezésre, hogy belső széle a tee line középpontjától számított 6,401 méterre (21 láb) legyen.
  - iv. A CENTER LINE, melynek maximális vastagsága 13 mm ( $\frac{1}{2}$  hüvelyk), köti össze a tee line-k középpontjait és 3,658 méterre (12 láb) a tee line-k középpontjai mögött helyezkedik el.
  - v. A HACK LINE, melynek hossza 457 mm (1 láb 6 hüvelyk) és maximális vastagsága 13 mm ( $\frac{1}{2}$  hüvelyk), mindkét center line végénél, a tee line-nal párhuzamosan kerül elhelyezésre.
  - vi. A COURTESY LINE, melynek hossza 152 mm (6 hüvelyk) és maximális vastagsága 13 mm ( $\frac{1}{2}$  hüvelyk), a pálya mindkét végében, a két hog line-on kívül 1,219 méterre és azokkal párhuzamosan kerül elhelyezésre.
- c) Kerekesszékes versenyekkor a pálya mindkét végén, 2 vékony kerekesszékes vonal kerül felfestésre a center line-nal párhuzamosan annak mindkét oldalán, mely a hog line-tól a legközelebbi kör legkülső széléig ér, és a center line külső szélétől 457 mm-re (18 hüvelyk) helyezkedik el.
- d) A középpont (a tee), a tee line és a center line 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), 610 mm (2 láb) és a legbelső kör minimum 152 mm (6 hüvelyk).
- e) A pálya két végében, a hack line-on kerül elhelyezésre két hack (elrugaszkodási pont). Ezek belső éle a center line-tól számított 76 mm-re (3 hüvelyk) található. Az elrugaszkodási pontok szélessége nem haladhatja meg a 152 mm-t (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 203 mm-t (8 hüvelyk) a hack line előtt. Amennyiben az elrugaszkodási pont a jégre van rögzítve, úgy annak mélysége nem haladhatja meg 38 mm-t (1,5 hüvelyk).

## 2. A KÖVEK

- a) A curling kő kör alakú, kerülete maximálisan 914 mm (36 hüvelyk), magassága pedig 114 mm (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 korábban eldobott 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 dobás közben a markolat leválik a kőről, az éppen lökő csapattag dönthet úgy, hogy a játék folytatódjon, vagy az utolsó dobást megismétli, miután az esetlegesen elmozdult többi curling követ a lökés előtt helyére visszaállították.
- f) Az a kő, amely nem áll meg teljesen a játéktáblán lévő hog line belső éléig, a játékból azonnal ki kell venni, kivéve, ha mozgása közben másik kőbe ütközik, mert ebben az esetben játékban marad.
- g) Az a kő, amely teljes terjedelmében áthalad a back line-n, a játékból azonnal ki kell venni.
- h) Az a kő, amely érinti a pályákat elválasztó vagy a szélső vonalat, a játékból azonnal ki kell venni, így elkerülve, hogy az átmenjen a szomszédos játéktérre/pályára.
- 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, negyedik vagy ötödik kő elengedését megelőzően, annak megállapítására, hogy a kő a Free Guard 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 dobnak el, meghatározott sorrendben, az ellenféllel felváltva.
- b) A csapatok a játékosok dobási sorrendjét, illetve a skip és a vice-skip személyét a játék megkezdése előtt meghatározzák. A csapat sorrendje a meccs alatt nem változhat, kivéve csere esetén, ahol a dobási sorrend és a skip-, és vice-skip pozíció is cserélődhet, de ez a sorrend változatlan marad a mérkőzés végéig. Az a csapat, amelyik a játék során, megcserélte a dobási sorrendjét, vagy a pozíciókat, a versenybíró engedélye nélkül, 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. megkezdí 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. megkezdi a játékot a nevezett cserejátékosal. Ebben az esetben a későn 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, valamennyi játékos 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 eldobni, az alábbi szabályokat kell alkalmazni. Ha a játékos:
  - i. a kezdő, a második játékos dobja el a követ
  - ii. a második játékos, a kezdő játékos dobja el a követ
  - iii. a harmadik játékos, a második játékos engedi el a követ
  - iv. a negyedik játékos, a harmadik játékos engedi el a követ.
- h) Abban az esetben, ha a soron következő játékos nem tudja egyik követ sem eldobni az end során, az alábbi szabály vonatkozik a játék hátralévő részére. Ha a játékos:
  - i. az első dobó, a második és a harmadik játékos három követ dob, majd pedig a negyedik játékos a hátralévő kettőt.
  - ii. a második dobó, a kezdő és a harmadik játékos három követ enged el, majd pedig a negyedik játékos a hátralévő kettőt.
  - iii. a harmadik dobó, a kezdő játékos elengedi a harmadik játékos első követét, majd a második játékos elengedi a harmadik játékos második követét, végül pedig a negyedik játékos a hátralévő kettőt.
  - iv. a negyedik dobó, a második játékos elengedi a negyedik játékos első követét, majd a harmadik játékos elengedi a negyedik tag második követét.

#### **4. A JÁTÉKOSOK HELYE A PÁLYÁN**

- a) Az éppen nem dobó csapat:
  - i. A kő elengedése alatt a játékosok mozdulatlanul állnak az oldalvonalak mentén, a courtesy line-k között. Kivéve:
    - 1) a skip és/vagy a vice skip mozdulatlanul állhatnak a back line mögött az éppen aktív játékosoldalon, de semmilyen módon nem avatkozhatnak bele a lökő csapat skip-jének vagy vice-skip-jének döntéseibe, és
    - 2) a soron következő dobó játékos mozdulatlanul helyet foglalhat az éppen aktív dobó oldalon, a hack mögött, a pálya oldalán.

- ii. Az éppen játékban nem lévő csapat játékos számára tilos olyan helyen állni, vagy úgy mozogni, hogy azzal a játékos csapatot akadályozza, zavarja, figyelmét elterelje vagy megijessze. Ha mégis ilyen eset történik, vagy ha bármilyen külső körülmény megzavarja az éppen lökő játékos, akkor ő dönthet arról, hogy folytatódjon-e az end vagy az esetlegesen elmozdult kövek dobás előtti állapotába való visszahelyezése után megismétli-e a dobást.
- b) Az éppen dobó csapat
- i. A házban történekeért a skip, illetve, amikor a skip dob, 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 játékosdalán, a jégen kell lennie, mialatt a csapatársai a köveket engedik el.
  - iii. 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 meglegedésére.

## 5. A KŐ ELDOBÁSA

- a) Hacsak nincsen előre meghatározva vagy a Last Stone Draw (utolsó draw dobás, továbbiakban: LSD) során nem kerül eldöntésre, a játékban ellenfelekként játszó csapatok pénzfeldobással döntenek el, hogy az első end első követ ki engedheti el. Ezt a sorrendet addig kell tartani, amíg az egyik csapat pontot szerez, ami után az utolsóként pontot szerző csapat dobja a következő end első követ.
- b) Hacsak nincsen előre meghatározva, akkor az első end első követ elengedő csapat választhatja ki a markolat színét arra a mérkőzésre.
- c) A jobbkezes játékosok a center line-tól balra eső hackből rugaszkodnak el, míg a balkezesek a jobbra eső hackből. A rossz hackből elengedett követ azonnal ki kell venni a játékból, és az esetlegesen ekkor elmozdult köveket a vétlen csapat vissza helyezi az eredeti helyükre.
- d) A curling követ csak a kő nyelének használatával lehet eldobni.
- e) A játékosnak a dobó oldal hog line elérése előtt a követ teljesen el kell engedni. Ha ez nem történt meg, az adott követ a játékból azonnal ki kell vennie a dobó csapatnak a játékból.
- f) Ha a hog line-n túl elengedett követ nem vették ki azonnal a játékból és az egy másik követ 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.
- g) A kő akkor tekinthető játékban lévőnek és elengedettnek, ha eléri a dobó oldal tee line-ját, kerekesszékesek esetében a hog line-t. Azt a követ, amely nem érte el a dobó oldal szükséges vonalát, vissza kell vinni, és a követ újra el kell dobni.
- h) Minden játékosnak folyamatosan felkészülten kell várnia, hogy rá kerüljön a sor, és nem szabad felesleges készülődéssel a játékidőt pazarolnia.
- i) Ha a játékos az ellenfél csapatának követ engedni el, akkor meg kell várni, amíg a kő teljesen megáll, majd ki kell cserélni az elengedésre jogosult csapat kövére.
- j) Abban az esetben, ha nem a soron következő játékos engedni el a követ, a játék úgy folytatódjon, mintha a hiba nem következett volna be. A dobásból kimaradt játékos dobja el az end utolsó követ. Ha nem lehet megállapítani, hogy melyik játékos vétett a sorrendben, úgy az end első követ dobó csapat tagja dobja el az utolsó követ is.



- k) Amennyiben egy játékos figyelmetlenségéből több követ dob 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. Amennyiben az utolsóként dobó játékos dobott el több követ, akkor az utoljára dobott követ ki kell venni a játékból és visszahelyezni a kő eldobása előtti állást.
- l) Amennyiben egy csapat egy játékrészben (end) egymás után két követ dob 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 eldobhat, a csapat utolsó köveként.
  - ii. ha a szabálytalanságot a következő kő elengedéséig nem veszik észre a csapatok, az endet meg kell ismételni.
- m) Ha rossz csapat dobja az end első követét:
  - i. ha az első kő eldobását követően észreveszik, akkor az endet újra kell kezdeni.
  - ii. ha a második kő után veszik észre a játékosok, akkor az endet végig kell játszani.

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

- a) Az a kő, amely a tee line és a 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 hog line-n vagy előtte állnak meg, szintén a FGZ-ban lévőknek tekinthetők.
- b) Abban az esetben, ha az end hatodik kövének eldobását megelőzően az elengedett kő közvetlenül vagy közvetve, egy az FGZ-ban lévő, ellenfélhez tartozó 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.

## 7. A SÖPRÉS

- a) A söprés bármilyen irányú mozgásból állhat (nem kell, hogy a kő teljes szélességében végezzék), tilos beszennyeznie 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 hozzá tartozó csapat bármely játékosa (egy vagy több) a játékdali tee line előtti területen bárhol söpörheti.
- c) Bármelyik játékos megtisztíthatja a pályát a következő dobás előtt.
- d) Az elengedett követ a dobó csapatból egy vagy több játékos is söpörheti bárhol, a játékdali tee line előtti területen.
- e) Egyik játékos sem söpörheti soha az ellenfél követét, csak a játékdali tee line mögött, illetve egyik játékos sem kezdheti söpörni az ellenfél követét addig, amíg az el nem éri a játékdali tee line-ját.
- f) A játékdal tee line-ja mögött egyszerre csak egy játékos söpörhet mindkét csapatból. Ez a dobó csapatból bárki, míg az ellenfél részéről csak a skip vagy a vice-skip lehet.
- g) A tee line mögött a csapatnak elsőbbsége van a saját követét söpörni, de csak olyan módon, hogy azzal ne akadályozza vagy zavarja az ellenfelet.
- h) 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 dobó oldalon a tee line és a játékoldalon a 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 dobó 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 a dobott kőről van szó, úgy azt ismételten el kell engedni,
    - 2) amennyiben nem dobott kőről van szó, úgy azt arra a helyre helyezze vissza az a csapat, akihez tartozik, ahol az érintés nélkül megállt volna.
- b) A játékoldali 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 otthagya, ahol azok megálltak, vagy
    - 3) minden követ oda helyez el, ahol azok a vétkes kő megérintése nélkül megálltak volna.
  - ii. amennyiben mozgásban lévő kőhöz az ellenfél (nem dobó) csapat egy tagja vagy annak felszerelése, akkor, miután minden kő nyugalmi helyzetbe került, a vétlen csapat oda helyezheti a követet, ahova a kövek szerinte valószínűleg megálltak volna akkor, ha nem értek 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 követet 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 dobni miután minden elmozdított követ visszahelyeznek az eredeti helyükre. Ha nincs egyetértés a kövek eredeti helyét illetően, akkor az endet újra kell játszani.
- c) Az LSD („Utolsó draw dobás”):
- i. Ha a dobó csapat egy tagja mozgásban lévő kőhöz ér, akkor a követ ki kell venni és 1,996 m-nek (6 láb 5 inch) kell minősíteni.
  - ii. Ha a nem dobó csapat ér a mozgásban levő kőhöz vagy okozza érintését, akkor a követ újra kell dobni.
  - iii. Ha egy külső tényező ér a mozgásban levő kőhöz vagy okozza érintését, akkor a követ újra kell dobni.
- d) Ha egy mozgó kő egy olyan követ ütközik, amely a pálya elválasztó vonalával vagy szélével érintkezett, akkor a nem dobó 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 ott hagynak, 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 köveket 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 vétlen csapat a köveket az eredeti helyükre állíthatja vissza.
- f) Az LSD („Utolsó draw dobás”):
  - i. ha a dobó csapat egy tagja elmozdít egy álló követ, vagy elmozdulását okozza, mielőtt a mérést elvégzik, a követ ki kell venni és 1,996 m-nek (6 láb 5 inch) kell minősíteni.
  - ii. ha a nem dobó csapat elmozdít egy álló követ, vagy elmozdulását okozza, mielőtt a mérést elvégzik, akkor a dobó csapat visszaállítja a követ az eredeti helyére.
  - iii. ha egy külső tárgy elmozdít egy álló követ, vagy elmozdulását okozza, mielőtt a mérést elvégzik, akkor a dobó 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 eltiltása 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) Síp, vagy másfajta jelzőeszköz használható egészségügyi okok esetén, a WCF-fel való előzetes egyeztetés és írásos engedély ellenében.

- e) Abban az esetben, ha beépített hog line szabálytalanságot mérő műszert használnak a játék során:
  - i. akkor a dobás előtt a markolatot megfelelően kell aktiválni azért, hogy az működjön a kicsúszás alatt, különben ezt a követ hog line után eldobott 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 vétlen csapat visszahelyez a dobás előtti helyére.
- f) Stick használata az alábbiak szerint kerül korlátozásra:
  - i. Tilos használni bármilyen WCF- vagy rangsoroló eseményen, kivéve a kerekesszékes versenyeket.
  - ii. Azok a versenyzők, akik sticket használnak a kövek ellökéséhez, a sticket kell használniuk az összes kövük eldobásához az egész mérkőzés alatt.
  - iii. A stick semmilyen mechanikai előnyhöz nem segítheti használóját, csupán a kar/kéz meghosszabbításaként funkcionálhat.
  - iv. Minden kőelengedő eszköznek meg kell felelnie a kerekesszékes szabálykönyv feltételeinek.
  - v. A stick használatáról a nem-kerekesszékes curlingversenyeken, további információ található a „WCF ajánlása a stickről szabadidős curlinghez” dokumentumban (WCF recommendations for Delivery Sticks in Recreational Play)

## 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, a minimálisan kötelező lejátszandó endek után. 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 egy játékos 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 blank end.
  - ii. ha a mérés a többletpontokról döntött volna, úgy csak a buttonhoz legközelebbi 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 dobó 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 dobásra váró kövei, akkor X-et kell írni az eredményjelző táblára.
  - ii. Ha az egyik csapat már minden követ ledobta, akkor:
    - 1) ha az a csapat kapna pontot, amelyik már minden követ eldobta, akkor X-et kell írni az eredményjelző táblára, hacsak az adott pont nem befolyásolja az eredményt (győzelmet/vereséget/továbbjutást/sorrendet).
    - 2) ha annak a csapatnak, amelyik még nem dobta 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 00:01-14:59 percet késik (vegyes-páros esetén 00:01-09:59 perc), úgy a vétklen 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 15:00-29:59 percet késik (vegyes-páros esetén 10:00-19:59 perc), úgy a vétklen 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 30:00 perc (vegyes-páros esetén 20:00 perc) elteltével büntetésként a vétklen 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 az félbeszakadt. Ebben az esetben a köveket el kell távolítani a játéktérről a jégkarbantartás miatt (a fő Jégmester, a Versenybíró, és a WCF Esemény Technikai Küldöttjének közös megegyezése alapján), ezután az adott end újrajátzásra kerül.

## 13. KERESSZÉKES CURLING

- a) A köveket mozdulatlan kerekesszékből kell eldobni.
- b) Amikor a követ a hack és a dobás oldali ház tetejének legtávolabbi széle közötti területről dobják, akkor a kőnek, a dobás megkezdésekor a center line-n kell lennie. Amikor a követ a dobás oldali hog line és ház tetejének legtávolabbi széle közötti területről dobják, akkor a dobás kezdetekor, a kőnek teljes szélességében a kerekesszékes vonalon belül kell lennie.
- c) A kő elengedése alatt a dobó játékos lába nem érintheti a jég felületét és a szék kerekeinek közvetlenül érintkezniük kell a jéggel.  
A kő kidobása történhet a hagyományos módon, kézzel/karral vagy jóváhagyott stickkel vagy olyan eszközzel, ami megfelel a kerekesszékes curling szabályzatának. A követ egyértelműen el kell dobni kézzel, vagy a bottal, mielőtt eléri a dobó oldali hog line-t.
- d) A kő akkor van játékban, ha eléri a dobó oldal hog line-ját. Azt a követ, amely nem éri el a dobó oldal hog line-ját, azt vissza lehet adni a játékosnak és az újra eldobhatja.
- e) Söprés nem megengedett.

- f) Szabálytalanság esetén, a vétkes csapat elengedett követ ki kell venni a játékból, és minden elmozdult követ a vétlen csapat visszahelyez a dobás előtti helyére.
- g) A WCF kerekesszékes versenyein, a jégen tartózkodó mindkét csapatban négy játékosnak kell szerepelnie és vegyesen kell női és férfi játékosoknak a pályán lenni az egész mérkőzés során. Ha egy csapat nem tartja be ezt a szabályt, elveszíti a mérkőzést. Ha a játékos a pályát egy endben betegség, sérülés vagy egyéb enyhítő körülmény miatt hagyja el, abban az esetben:
  - i. A játékos újra bekapcsolódhat a mérkőzésbe, feltéve, ha a csapat már eldobta az összes kijelölt követ.
  - ii. Ha a távozó játékos köveit még el kell dobni az adott endben és ezt nem tudja megtenni, akkor azonnali hatállyal be kell küldeni a csere játékost úgy, hogy a nemek összetétele továbbra is vegyes maradjon. Ha ez nem kivitelezhető, akkor a csapat automatikusan elveszíti a mérkőzést. A következő end kezdetekor a csapat megváltoztathatja a csapat felállítását, ha szükséges, azonban a lecserélt játékos nem térhet vissza a pályára többet az adott mérkőzésen.
  - iii. Ha mindkét köve el lett dobva már a távozó játékosnak, akkor a következő end kezdeténél a csapatnak be kell hoznia a mérkőzésre egy csere játékost és meg lehet változtatni a csapat felállást, ha szükség van rá. A lecserélt játékos nem térhet vissza a pályára az adott időben.
- h) A mérkőzések rendes játékideje 8 endből állnak.

#### **14. KERESSZÉKES VEGYES PÁROS CURLING**

- a) A kerekesszékes curling szabályai (Játékszabályok 13. pont) érvényesek, a 13. pont g) bekezdés kivételével: Kerekesszékes vegyes páros curlingben egy csapat két játékosból áll, egy női és egy férfi játékosból. 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 kerekesszékes vegyes páros curling szabályai megegyeznek a 16. pontban leírtakkal, kivéve a 16. pont i) bekezdését, mivel a söprés nem megengedett a kerekesszékes curlingben.
- c) A játékosok élhetnek azzal a lehetőséggel (amellett, hogy az elengedésnél vagy senki nem fogja a széket, vagy a csapattárs fogja), hogy segítséget kér egy Játékos segítőől (Ice Player Assistant – IPA) a szék megtartásához. Ha a csapat él ezzel a lehetőséggel, a dobás után nem élhet a csapat panasszal aziránt, hogy a segítő hogyan biztosította a széket.
- d) Elektromos kerekesszék használata nem megengedett, kivéve, ha a játékos a mindennapi életben is elektromos kerekesszéket használ.

#### **15. VEGYES CURLING**

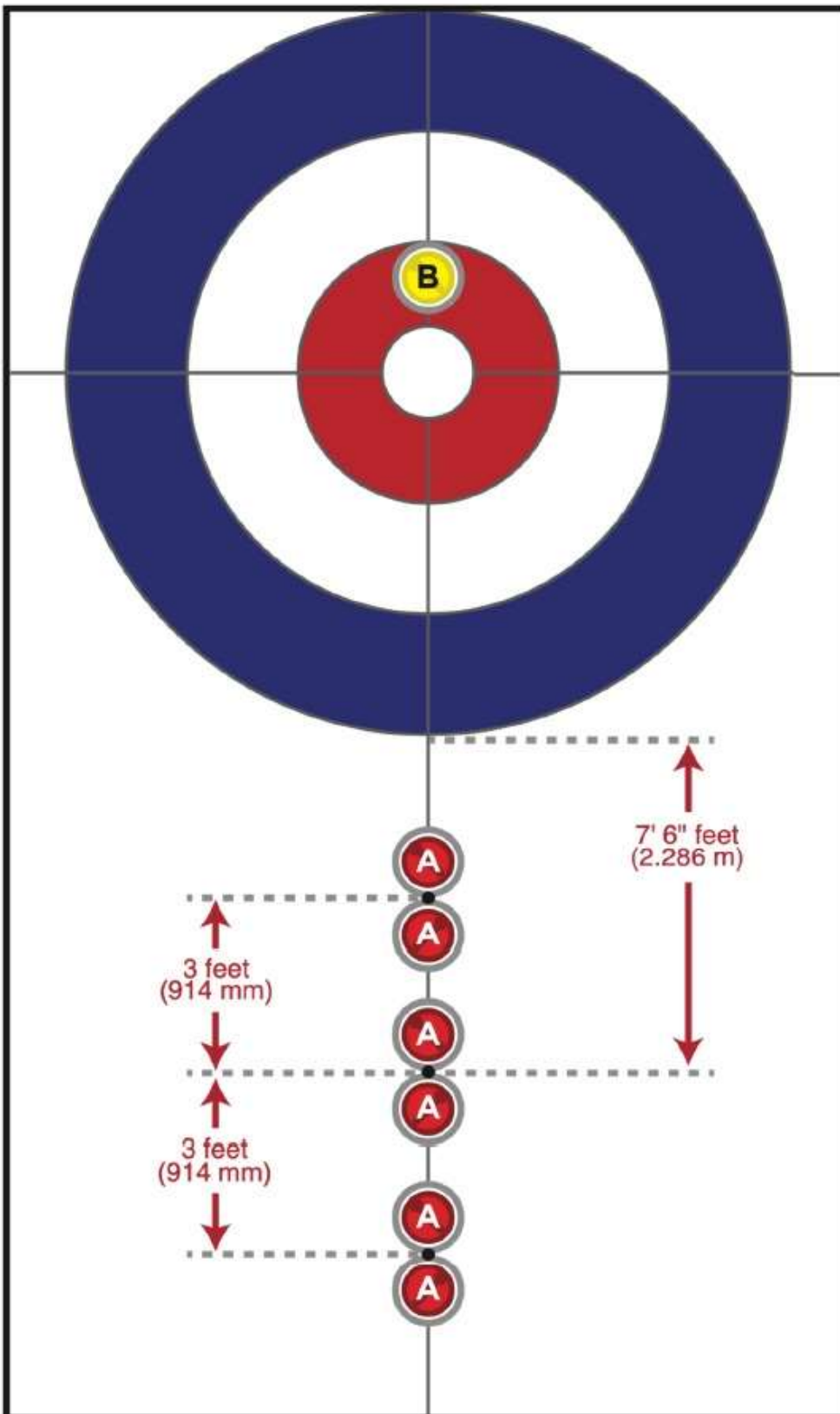
- a) A vegyes csapat két női és két férfi játékosból áll, és ezen női és férfi játékosoknak felváltva kell elengedni a köveket (F-N-F-N, vagy N-F-N-F sorrendben). Cserejátékost nem lehet nevezni.
- b) Ha egy csapat három fővel játszik, akkor a sorrendet is ennek megfelelően kell alkalmazni (N-F-N, vagy 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 csapatmérkőzés rendes játékideje 8 endből áll.
- e) A csapatnak egy edző és egy másik hivatalos segítő engedélyezett. Csak ez a két személy tartózkodhat az edzői padnál.

## 16. VEGYES PÁROS

- a) A vegyes páros csapat két játékosból áll (egy férfi és egy nő). 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 rendes játékidője 8 endből áll.
- d) Minden csapat 5 követ dob el minden endben. Az a játékos, aki csapata első követét dobja az adott endben, annak a játékosnak kell csapata utolsó követét is dobni ugyanabban az endben. A csapat másik játékosának kell csapata második, harmadik és negyedik követét dobni az adott enden belül. A játékosok pozíciója endről endre felcserélhető.
- e) Ha a negyedik kő eldobása előtt, egy eldobott kő közvetve, vagy közvetlenül, bármilyen korábban eldobott, vagy előre felhelyezett követ játékon kívülre üt, a dobott követ ki kell venni a játékból és az elmozdított köveket vissza kell helyezni a vétlen csapatnak, a szabálytalanságot megelőző helyükre. 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 követét el kell távolítani a játékból, az elmozdított követ (köveket) pedig a vétlen csapat visszahelyezi oda, ahol korábban elhelyezkedtek a jégen.
- f) Az endek kezdésének rendje, hogy az egyik csapat felrakja a megfelelő helyre a csapata elhelyezett követét (1), és az ellenfél elhelyezett követét (1) A és B pozícióba:
- i. A pozíció: A center line felezi a követ és közvetlenül, a három pont valamelyike előtt, vagy mögött van. A pontok a center line-n lehetnek:
    - 1) félúton a hog line és a ház tetejének külső széle között
    - 2) 914 mm-re (3 láb) a félúttól, a ház irányába,
    - 3) 914 mm-re (3 láb) a félúttól, a hog line irányába

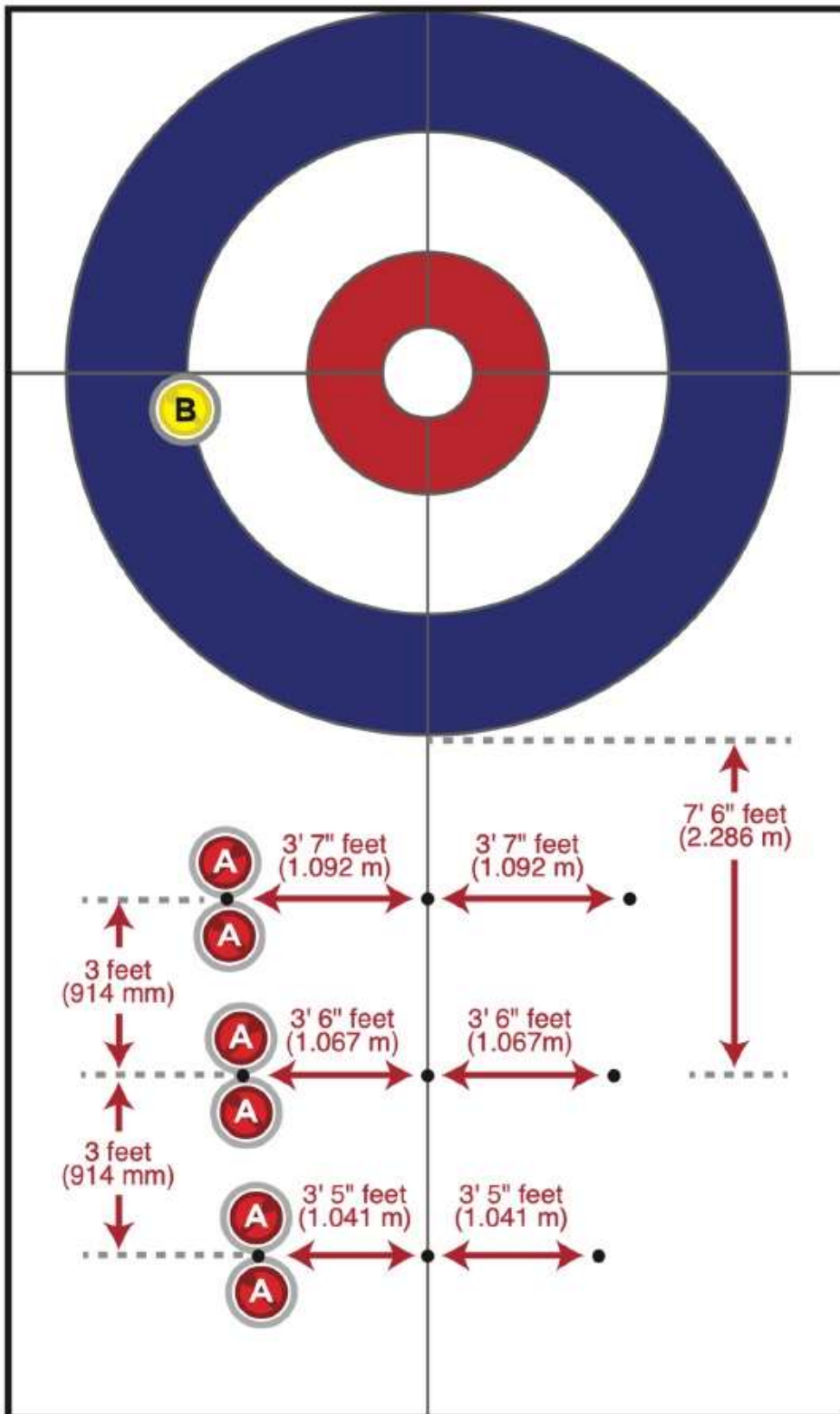
A jég minőségétől függően, ahol nem elérhető a versenynek technikai személyzete, aki a döntést meghozná, a csapatoknak kell meghatározni, hogy melyik pontra helyezik fel az A követ, a mérkőzést megelőző gyakorlás előtt. Ezt az egész mérkőzés során kell alkalmazni.
  - ii. Pozíció B: A követ felezi a center line, és a kő érinti a „4 foot” kört. A kő hátsó szélének érintenie kell a „4 foot” kör hátsó szélét. (lásd az ábrát)
  - 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 dobó 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 a képet). A „Power Play” opció nem választható az extra endben.

1. ábra – Center guard





2. ábra – Power Play



- g) Az előre elhelyezett kövek kiválasztásának rendje:
- i. Az első endben való kedvezményezettség eldöntéséhez a csapatoknak a 'Last Stone 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. Ha az end abból az okból kifolyólag lett blank, hogy az end végén a mérés egyenlő volt, akkor a döntés joga a befejezésről továbbra is annál a csapatnál marad, aki az utolsó követ dobta az adott endben.
- h) Ha az előre felhelyezett köveket rosszul helyezték fel:
- i. Ha a hibát az első kő eldobása után veszik észre, az endet újra kell kezdeni.
  - ii. Ha a hibát a második kő eldobása után veszik észre, az endet folytatni kell, mintha a hiba nem történt volna meg.
- i) Annak a csapatnak, amelyik a ház előtti elhelyezett kővel van („A” kő), kell az első követ löknie az adott endben, és annak a csapatnak, amelyik a házban lévő elhelyezett kővel van („B” kő), kell a második követ löknie az adott endben.
- j) Amikor az éppen követ elengedő csapat következik, a nem dobó játékos a saját pályáján bárhol tartózkodhat. Az elengedés után akár mindkét játékos söpörheti az elengedett követ, valamint a csapathoz tartozó, mozgásban lévő követ a játéktoldal tee line-ja előtt. Ez érvényes a csapat összes dobására, beleértve a LSD dobásokra is.
- k) 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 a 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 dobhat az adott endben.

## **17. 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.

## **18. SPORTSZERŰTLEN VISELKEDÉS**

Nemkívánatos és szabálysértő magatartás, goromba beszéd, a felszerelés megrongálása vagy bármely csapat tagjában való akaratlagos károkozás tilos. Bármilyen szabálysértés a vétkes játékos 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 szabályzatai. Bármilyen módosítás a Technikai értekezleten (Team Meeting) kerül kihirdetésre.
- b) A WCF versenyek időpontjairól a WCF Igazgatótanácsa dönt.
- c) A versenyek-, és a mérkőzések időrendjeit 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-dopping szabályai és eljárásai az irányadóak, amelyek megegyeznek a World Anti-Dopping Agency (WADA) követelményeivel és a WCF Anti-dopping Szabályzatában vannak közzétéve.
- 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 érem, és ők léphetnek fel a dobogóra, ha jelen vannak és teljesítették a kötelezettségeiket. A Téli Olimpiai Játékokon, az Ifjúsági Olimpiai játékokon és a téli paraolimpiai játékokon csak a játékosok kapnak érmet és csak ők léphetnek a dobogóra.

## 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 játékosok, valamint a csapatot segítő személyek összeállítását minden alkalommal a verseny kezdete előtt legalább 14 nappal kell meghatározni. Bármilyen változást a csapat összetételében 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 kvalifikációs versenyein, ha a bajnokság időpontját megelőző év júniusának 30-ig bezárólag 50 évesnél idősebb.
- g) Egy versenyző akkor vehet részt a Kerekesszékes Curling Világbajnokságokon (WWhCC, WWhMDCC), ha teljesülnek a WCF Klasszifikációs szabályaiban leírt feltételek.
- h) Ahhoz, hogy valaki hivatalos csapatsegítő legyen, be kell tölteni a 16. életévét június 30-ig a megrendezésre kerülő verseny évét megelőző évben.
- i) Egy játékosnak és egy csapatsegítőnek kötelező részt vennie a Technikai Értekezleten (Team Meeting). Ha egy csapatnak nincs nevezett segítője, akkor két játékosnak kell részt vennie ezen. Amennyiben, a Versenybíró (Chief Umpire) beleegyezése nélkül, nem jelennek meg az eseményen, elvesztik az első end utolsó kövének lehetőségét. Amennyiben a csapatnak van nevezett tolmácsa, úgy az a személy is részt vehet a Team Meetingen. Az alapszakasz után bejutott csapatokból egy, vagy két embernek (játékosok és/vagy edző) jelen kell lennie a

Csapatjátékozttatón, különben a csapat elveszti választási jogait, ami alaphelyzetben megilleti őket.

- j) A csapat dobási sorrendjét, a skip és a vice-skip pozíciókat, a cserejátékos személyét, valamint az edző nevét fel kell sorolni a csapat összeállítási nyomtatványon (Line-Up Form), melyet a Versenybíró részére kell eljuttatni a verseny előtti gyakorlás 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 Versenybíró számára legalább 15 perccel a játék előtti gyakorlás megkezdése előtt.
- k) A csapat négy (vegyes páros esetén kettő) dobó játékosal kezd meg a játékot. A csapat elveszíti az összes mérkőzését addig, amíg nem tud egy mérkőzésre négy fővel kiállni. Enyhítő körülmények mellett, egy három fős bizottság (WCF Versenyigazgató, vagy képviselője, verseny Technikai Delegáltja, verseny Vezetőbírója - WCF Director of Competitions or Representative, event Technical Delegate, event Chief Umpire) jóváhagyásával a csapat elkezdheti három fővel is a játékot. Ha szükséges, az esetleges fellebezésről a WCF elnök, vagy képviselője hoz döntést.
- l) A mérkőzés ideje alatt, az edzőnek, a cserejátékosnak, és minden más hivatalos személynek tilos kommunikálni a pályán lévő játékosokkal, vagy a játéktéren tartózkodni, kivéve az erre meghatározott 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 verseny és a meccsek előtti gyakorláson, de nem kommunikálhatnak a csapat játékosaiival az LSD 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 időtartamára.
- m) Annak érdekében, hogy a versenyzők a média és a közönség számára beazonosíthatóak legyenek, a csapatokat a szervezet/szövetség nevezési helyének nevével, illetve, a skip nevével jelölik.

### **3. FELSZERELÉS**

- a) Minden csapat minden tagjának egymással megegyező egyenruhát és megfelelő lábbelit kell viselnie, amikor játék, illetve verseny idején a pályára lép. A csapatnak világos színű pólót és hosszú ujjút/felsőket kell viselnie, ha számára a világos markolatú, és sötét színű pólót és hosszú ujjút/felsőket 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 világos színű öltözet csak és kizárólag fehér vagy sárga színű lehet, kivéve, ha a WCF engedélyez másik színt. A ruházat legalább 70%-a ezen két szín valamelyikét kell, hogy tartalmazza. Amennyiben egy nemzet más színű felsőt szeretne világos ruházatnak, úgy ezt legalább 8 héttel a verseny előtt jeleznie kell a világszövetség felé.
- b) Minden pólón és hosszú ujjún/felsőrészen fel kell tüntetni a versenyző családnévét, 51 mm (2 hüvelyk), vagy annál nagyobb méretű betűkkel, a ruházat felső-hátsó részén és annak a szövetségnek/szervezetnek a nevét, amelyben versenyez, 51 mm (2 hüvelyk) vagy annál nagyobb betűkkel a hátoldalon, a derékrész felett. Ha szükséges, az ország nemzeti szimbóluma is feltüntethető a hátoldalon, de csakis a szövetség/szervezet és a versenyző családnéve között. Amennyiben egy csapaton belül két versenyzőnek ugyanaz a családnéve, 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. Az ide vonatkozó szabályok megtalálhatóak a szabálykönyvben.

- 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 a saját kő söpréséhez, akkor az adott követ ki kell venni a játékból. Ha egy játékos más játékos seprűjével söpri az ellenfél követét, akkor a vétlen csapatnak kell visszahelyezni a követ oda, ahol az a szabálytalanság nélkül megállt volna.
- f) A játékosok nem cserélhetik a seprű fejét a mérkőzés alatt, amíg a 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 Versenyfelszerelésekre Vonatkozó Szabályozásának, 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-nél.
- i) A büntetések, ha az eszközök nem felelnek meg a WCF Versenyfelszerelésekre Vonatkozó Szabályozásának, 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 hónapos eltiltást kap minden WCF versenytől.
- j) A kerekesszékes curling felszerelésére vonatkozó információk megtalálhatóak A Kerekesszékes Curling Szabályoknál (Wheelchair Curling Policy).

#### **4. A MÉRKŐZÉS ELŐTTI GYAKORLÁS**

- a) A WCF versenyek kezdete előtt minden csapat számára lehetőség van azon a pályán gyakorolnia, ahol az adott mérkőzését játszani fogja.
- b) A mérkőzés előtti gyakorlás hossza vegyes páros esetén 7 perc, minden más eseményen 9 perc. A mérkőzés előtti gyakorlás kezdő időpontját a Team Meetingen közlik a csapatok számára.
- c) Az alapszakaszban a mérkőzés előtti gyakorlások, amennyire ez lehetséges, előre meghatározottak, annak figyelembevételével, hogy minden csapatnak egyenlő mennyiségű első és második gyakorlás legyen biztosítva. Olyan körmérkőzések esetén, ahol ez előre nem meghatározható, a pénzfeldobás győztese dönthet arról, hogy az első, vagy második gyakorlást választja.
- d) A rájátszás mérkőzések (post round robin) esetében, ahol az első end befejező kövének joga előre meghatározott, az a csapat edz elsőnek, amelyik az első end utolsó követ dobja.
- e) Amennyiben a jégmester szükségesnek látja, a gyakorlások után a jég tisztítására, a hack előtti rész újrapermetezésére kerül sor.

#### **5. A JÁTÉK HOSSZA**

- a) A 10 end-re tervezett mérkőzések esetén minimum 8 endet kell lejátszani „play-off” mérkőzések esetében, valamint minimum 6 endet kell lejátszani minden egyéb mérkőzés esetén.
- 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 mérkőzéseknél (38 percet kerekesszékes meccsnél, 30 percet kerekesszékes vegyes páros 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, kerekesszékes vegyes párosnál 3 perc 45 másodperccel, vegyes párosnál 2 perc 45 másodperccel) csökken minden olyan end-re vonatkozóan, amely befejezettnek 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, kerekesszékes vegyes párosnál 4 perc 30 másodperc, 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 back line-n; és
  - ii. a dobó csapat által vétett szabálysértések miatt elmozdult kövek, amennyiben ezeket visszahelyezni szükséges, eredeti helyükre vissza nem lettek állítva; és
  - iii. a versenyzők el nem hagyják a pályát a másik csapat részére, a házáért felelős személy a back line mögött foglal helyet, a dobó 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 dobhat követ, ha az óra megy, vagy ha felkészültek az idő elindítására.
- 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 endek közti szünet hosszát, amely a televíziós közvetítéstől és egyéb külső faktoroktól függhet, minden versenyre külön határozzák meg és a Team Meeting-en jelentik be. Ha egy szünet három vagy több perces, a csapatokat tájékoztatni kell arról, ha már csak egy perc van hátra a szünetből. A kezdő csapat nem dobhatja el a követ a szünet vége előtt. Ha egy kő eldobása a szünet lejáta után, 10 másodpercen belül megtörténik, a csapat ideje nem indul el. A szünet hossza általában:
  - i. 1 perc egy end befejezésekor, kivéve a (j)(II) pontban leírt esetben. A vegyes-párosban a köveket maguknak a játékosoknak kell felhelyezni, amelyre minden esetben plusz 30 másodpercet kapnak. A csapatok találkozhatnak és kommunikálhatnak az edzővel, a csere csapattal vagy bármilyen más csapat tisztviselővel, ha a létesítmény adottságai ezt lehetővé teszik.
  - 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 eldobhat egy követ, akkor a játékvezető dönti el, hogy az ehhez szükséges időt az adott csapat játékidőjéből 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 dobó oldal tee line-ját (kerekeszékes 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 elveszíti a mérkőzést. Amennyiben egy kő a dobó oldal tee line-ját (kerekeszékes curlingben hog line) még azelőtt éri el, hogy az idő letelt, a kő időben eldobottnak tekinthető.
- o) Az a csapat, akinek az órája tévesen ment időmérési hiba miatt, (rossz csapat ideje megy) a megállapított hibás időtartam kétszeresét adják vissza a csapat idejéhez.
- 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 adni a másik csapat idejéhez is.

## 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 másodpercnyit minden extra end-ben.
- (c) A csapat időkérese 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 időkérese (amikor megáll a gondolkodási idő) akkor indul, amikor a csapat jelezte az időkérést, ami magában foglalja az érkezési időt (travel time) és ezen felül 60 másodpercet. Az érkezési időt minden verseny előtt a Vezető Versenybírónak kell meghatározni, amit minden csapat megkap, függetlenül attól, hogy van-e edzőjük és az edző bemegy-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 sétálósvak vannak kialakítva, a személy nem állhat a jég felületén.
  - v. A csapat részére jelezni kell, amikor csak 10 másodperc van hátra az időkéresből.
  - vi. Amikor lejárt az időkéres, az edzői padon ülő személy(ek)nek be kell fejeznie a csapattal való kommunikációt és azonnal el kell hagyniuk a játékteret.
- (d) Egy csapat technikai időt kérhet, amennyiben bíraskodásra van szüksége, vagy sérülés, illetve más rendkívüli esemény történt. A technikai időkéres alatt az órákat meg kell állítani.

## 8. A KÖVEK KIJELELÉSE / LAST STONE DRAW

- a) A körmérkőzések során elsőnek feltüntetett csapatok játszanak a sötét markolatú kövekkel, míg a második helyen feltüntetett csapatok a világos színűekkel.
- b) Azon mérkőzések esetén, ahol „LSD” -t dobna a csapatok a meccs előtti gyakorlás 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 vagy söpörte, nem kötelező játszania a meccsen. A söprés engedélyezett (kivéve kerekeszékes curlingben).  
Vegyes párosban mindkét játékosnak a jégen kell lennie, bármilyen más versenyen legalább 3 játékosnak kell a jégen lennie. Ha ez nem teljesül, a maximális LSD távolságot kapja a csapat.

Az elsőnek eldobott követ le kell mérni és eltávolítani a játéktérről, mielőtt a második kő 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 összeggel végez, úgy az LSD kövek egyenként 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 középponttól kezdünk és a kő legközelebb eső részéhez mérjük, de az LSD távolságot a kő közepének tee-től való távolságában kell megadni centiméterben kifejezve.
  - ii. A kő hivatalos sugara a WCF bajnokságokon 142 mm.
  - iii. Bármilyen mért értékhez a kerület 14,2 cm-ét hozzá kell adni. Ez azt jelenti, hogy amelyik kő nem éri el a házat, az  $1,854 \text{ m} + 142 \text{ mm} = 1,996 \text{ m}$ .
  - iv. Amelyik kő fedi a tee pontot, azt két pontról kell mérni a 4 foot körének szélétől. Ez a két pont 90 fokot kell, bezárjon a középponttal és attól 610 mm (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 1,996 m-es eredménnyel kerülnek nyilvántartásba.
- i. A tartalék játékos által dobott LSD az alapszakasz körmérkőzése során egy játékos eredményeivel vonható össze, tehát így az a játékos is teljesíti a minimum LSD dobásokra vonatkozó követelményt.
  - ii. Ha csak három játékos van a csapatban, 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 1,996 m-t kell beírni a hivatalos jegyzőkönyvbe.

<b>Figyelembe vett alapszakasz mérkőzések száma</b>	<b>Figyelembe vett LSD dobások száma</b>	<b>Minimum követelmény egy játékos számára</b>
<b>3</b>	<b>6</b>	1 kő, a csapatnak legalább 2 óramutató járásával megegyező, és 2 óramutató járásával ellentétes irányú követ kell dobni
<b>4</b>	<b>8</b>	2 kő: 1 óramutató járásával megegyező irányú dobás 1 óramutató járásával ellentétes irányú dobás
<b>5</b>	<b>10</b>	2 kő: 1 óramutató járásával megegyező irányú dobás 1 óramutató járásával ellentétes irányú dobás
<b>6</b>	<b>12</b>	2 kő: 1 óramutató járásával megegyező irányú dobás 1 óramutató járásával ellentétes irányú dobás



<b>7</b>	<b>14</b>	3 kő: minimum 1 óramutató járásával megegyező irányú dobás, minimum 1 óramutató járásával ellentétes irányú dobás
<b>8</b>	<b>16</b>	3 kő: minimum 1 óramutató járásával megegyező irányú dobás, minimum 1 óramutató járásával ellentétes irányú dobás
<b>9</b>	<b>18</b>	4 kő: 2 óramutató járásával megegyező irányú dobás 2 óramutató járásával ellentétes irányú dobás
<b>10</b>	<b>20</b>	4 kő: 2 óramutató járásával megegyező irányú dobás 2 óramutató járásával ellentétes irányú dobás
<b>11</b>	<b>22</b>	4 kő: 2 óramutató járásával megegyező irányú dobás 2 óramutató járásával ellentétes irányú dobás
<b>12</b>	<b>24</b>	5 kő: minimum 2 óramutató járásával megegyező irányú dobás minimum 2 óramutató járásával ellentétes irányú dobás
<b>13</b>	<b>26</b>	6 kő: minimum 3 óramutató járásával megegyező irányú dobás minimum 3 óramutató járásával ellentétes irányú dobás

- e) Vegyespáros és kerekesszékes vegyes páros 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 dobni a játékosoknak.
- f) A WCF által rendezett körmérkőzések esetében (egy csoport), amelyek során minden csapat mindegyik másik csapattal játszik, a rájátszás során a kőszínek és az első end első kövének sorsa az alábbiak szerint kerül eldöntésre:
- i. az a csapat, amelyik a jobb győzelem/vereség aránnyal rendelkezik, eldöntheti, hogy melyik színű kövekkel játszik és az első end első vagy második követ szeretné-e dobni;
  - ii. amennyiben a csapatok megegyező győzelem/vereség aránnyal rendelkeznek, úgy a kettejük közötti mérkőzés győztese határozhatja meg, hogy melyik színű kövekkel játszik, vagy az első end első vagy második követ szeretné-e dobni;
- g) Olyan WCF rendezvényeken, ahol a körmérkőzéseket külön csoportba osztva játsszák, az alapszakasz utáni mérkőzéseken, 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 gyakorlás 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 eldobni.
- h) Olyan WCF rendezvényeken, ahol a csapatok két csoportban játszanak, és hat (6) csapat kvalifikál a rájátszásba (három csapat mindkét csoportból), a kőszín, vagy az első/másodiknak dobás az első endben az alábbiak szerint dől el:
- i. Ha az elsőként rangsorolt csapat játszik egy második, vagy harmadikként rangsorolt csapattal, az elsőként rangsorolt csapat választhat kőszínt, valamint első, vagy második

követ az első endben. Ha az elsőként rangsorolt csapatok játszanak egymás ellen, a kisebb DSC átlaggal rendelkező csapat választhatja az első, vagy második melegítést, vagy a kőszínt. LSD dobás dönti el (minimum követelmény nélkül), melyik csapaté az első és második kő az első endben.

- ii. Ha egy második helyen rangsorolt játszik egy harmadikként rangsorolt csapattal, a másodikként rangsorolt csapat választhat kőszínt, valamint első, vagy második követ az első endben. Ha a másodikként rangsorolt csapatok játszanak egymás ellen, a kisebb DSC átlaggal rendelkező csapat választhatja az első, vagy második melegítést, vagy a kőszínt. LSD dobás dönti el (minimum követelmény nélkül), melyik csapaté az első és második kő az első endben.
  - iii. Ha a harmadikként rangsorolt csapatok játszanak egymás ellen, a kisebb DSC átlaggal rendelkező csapat választhatja az első, vagy második melegítést, vagy a kőszínt. LSD dobás dönti el (minimum követelmény nélkül), melyik csapaté az első és második kő az első endben.
- i) Amennyiben egy WCF eseményen, egy csoportban dupla körmérkőzést kell játszani, a kőszín és az első end első kövének eldöntése az alábbiak szerint dől el:
- i. A jobb győzelem-vereség mutatóval rendelkező csapat dönthet a kőszínről, valamint, hogy első vagy második követ dob az első endben.
  - ii. Ha két csapat ugyanolyan győzelem-vereség mutatóval rendelkezik, de az egyik csapat megnyerte mindkét egymás elleni alapszakasz mérkőzést, akkor ez a csapat dönthet a kőszínről, valamint, hogy első vagy második követ dob az első endben.
  - iii. Ha két csapat ugyanolyan győzelem-vereség mutatóval rendelkezik, de mindkét csapat nyert egy-egy mérkőzést az alapszakaszban, az egymás elleni mérkőzések során, akkor a kisebb DSC átlaggal rendelkező csapat dönthet a kőszínről, vagy hogy első vagy második követ dob az első endben.

## **9. CSAPATOK RANGSOROLÁSA / DRAW DOBÁSOK ÖSSZESSÉGE (DSC)**

- a) Egy verseny alapszakasza során az azonos győzelem-vereség mutatóval rendelkező csapatok azonos helyen lesznek rangsorolva, betűrend szerinti sorrendben lesznek feltüntetve, a hárombetűs rövidítésük szerint, és egyenlő helyezéssel kerülnek a rangsorba. Azok a csapatok, amelyek még nem játszottak mérkőzést, utolsóként lesznek megjelenítve, helyezés nélkül, betűrend szerinti sorrendben.
- b) Az alábbi kritériumoknak kell ebben a sorrendben teljesülniük, hogy a körmérkőzés befejeztével a csapatok helyezése meghatározható legyen (egy csoport esetén):
  - 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, ii, iii' pontokban foglaltak szerint nem lehet eldönteni a rangsort, akkor a Draw Shot Challenge – DSC a döntő, az e) pont alapján.
- c) Amennyiben a csapatok különböző csoportokban versenyeznek, és az összesített rangsor szükséges az alapszakasz utáni mérkőzések eldöntéséhez, a rangsorolás a DSC átlag alapján történik az azonos helyezésű csapatok között, az alacsonyabb DSC-vel rendelkező csapat magasabb kiemelésével.
- d) Az alábbi módon kerülnek rangsorolásra a csapatok egy esemény végén:
  - i. Ahol nincsen rájátszás, a végső sorrend megállapítása a b) és szükség esetén a c) v. pont alapján történik

- ii. Ahol van rájátszás, ott a végső sorrend megállapítása a rájátszás lebonyolítása, és a c) iii., iv., v. pontjai alapján történik
- iii. Olyan eseményen, ahol nem kerülnek kiosztásra Olimpiai és Paralimpiai Kvalifikációs pontok, és ahol egy vereséggel kieshet egy csapat, ott az azonos körben kiesett csapatok egyenlően lesznek rangsorolva, betűrend szerinti sorrendben lesznek feltüntetve, a hárombetűs országkódjuk alapján.
- iv. Olyan eseményen, ahol Olimpiai és Paralimpiai Kvalifikációs pontok kerülnek kiosztásra, és ahol egy vereséggel kieshet egy csapat, az alábbi módon lesznek rangsorolva a csapatok:
  - Ha az összes csapat egy csoportból jött, akkor az alapszakasz utáni sorrenddel megegyezően lesznek rangsorolva
  - Ha a csapatok különböző csoportban voltak, akkor a csapatok egy, vagy több helyosztó mérkőzést játszanak, függően a csapatok számától, hogy eldöntsék a sorrendet.
  - Ha a mérkőzés a versenyről való kiesés miatt zajlik, akkor további mérkőzés nem kerül lejátszásra, és a csapat rangsorolása az v. pontban leírtak szerint történik.
  - Ha a csapatok különböző csoportban voltak, és nem kvalifikáltak a rájátszásra, a végső sorrend az azonos helyen szereplő csapatok DSC átlagának összehasonlítása alapján történik, a legjobb DSC átlaggal rendelkező csapat lesz magasabban rangsorolva.
- e) Ha egy vagy több csapat nem tudja elkezdni, befejezni a versenyt, vagy kizárják az eseményről, az alábbiak szerint kell eljárni:
  - i. Egy csapat nem indul el a versenyen (DNS)
    - Ha a beosztást módosították, a csapat nem kerül megjelenítésre
    - Ha a beosztást nem lehetett módosítani, a csapat az utolsó helyen lesz listázva, és 'DNS' megjelölést kap. Ha egynél több csapat nem kezdte meg a versenyt, a csapatok betűrend szerinti sorrendben lesznek feltüntetve, a hárombetűs országkódjuk alapján
  - ii. Ha egy olyan alapszakasz utáni mérkőzésen nem tud kiállni egyik csapat sem, ami a végső rangsor meghatározásában számít, akkor mindkét csapat a magasabb azonos helyezéssel zár, és betűrend szerinti sorrendben lesznek feltüntetve, a hárombetűs országkódjuk alapján.
  - iii. Egy csapat nem fejezi be a versenyt (DNF)
    - Az alapszakasz során, ha a csapat nem tudta befejezni minden mérkőzését, a már lejátszott mérkőzés eredményeit megtarthatja, és minden további mérkőzés feladásra kerül, és a csapat a Versenyszabályzat 9. pontja alapján lesz rangsorolva.
    - Az alapszakasz után a mérkőzések eredményei érvényben maradnak. Ha a csapat kvalifikálta magát a rájátszásba, a csapatot a legmagasabb, nem rájátszásba sorolt csapatként fogják rangsorolni, a többi csapat pedig eggyel előrébb lép, feltöltve az üres helye(ke)t. Ezt az újratervezést legalább két órával a mérkőzés kezdete előtt végre kell hajtani. Ha ez nem végrehajtható, a következő ellenfél játék nélkül megnyeri a mérkőzést.
    - A rájátszásban a csapat elveszti a mérkőzést, és ez alapján lesz rangsorolva.
  - iv. Egy csapat kizárásra került a versenyből, kizárják, (DSQ), vagy sportszerűtlen magatartás miatt kizárják (DQB)
    - Az alapszakasz során: a DSQ vagy DQB csapat eredménye törlésre kerül, utolsó helyen lesz listázva és 'DSQ' vagy 'DQB' megjelölést kap.
    - Az alapszakasz után: a DSQ vagy DQB csapat eredménye törlésre kerül, utolsó helyen lesz listázva és 'DSQ' vagy 'DQB' megjelölést kap.
    - A rájátszás alatt: a csapat elveszti a mérkőzést, utolsó helyen lesz rangsorolva, és 'DSQ' vagy 'DQB' megjelölést kap. Az utolsó mérkőzés eredménye 'Győzelem-vereség'-re módosul.
    - A verseny után: a csapat utolsó helyen lesz rangsorolva, és 'DSQ' vagy 'DQB' megjelölést kap. Az utolsó mérkőzés eredménye 'Győzelem-vereség'-re módosul.

- Ha több, mint egy csapatot zárnak ki, akkor a csapatok utolsóként lesznek megjelenítve a sorrendben, betűrend szerinti sorrendben, a hárombetűs országkódjuk alapján
- v. Ha több, mint egy csapattal megtörténik az i., ii., iii. pontok valamelyike, úgy a rangsorolás a következő: DNS, DSQ, DQB.
- vi. A DNF csapatok az aktuális végső sorrendjük alapján kapnak világranglista-, és olimpiai kvalifikációs pontokat. A DNS, DSQ, és DQB csapatok nem kapnak ranglista pontot.
- f) A Draw Shot Challenge (DSC) a teljes átlaga az összes egyéni Last Shot Draw-nak, amelyet egy csapat dobott az alapszakaszban, nem számítva a legrosszabb dobás(oka)t, a ii. és iii. pont alapján.
  - i. A kisebb DSC átlaggal rendelkező csapat lesz magasabban rangsorolva. Ha az átlag megegyezik, úgy a legjobb, nem megegyező LSD dobással rendelkező csapat lesz magasabban rangsorolva. Amennyiben az összes figyelembe vehető LSD megegyezik, úgy a WCF világranglistáján magasabban rangsorolt csapat lesz magasabban rangsorolva.
  - ii. Ahol 11, vagy annál kevesebb eredményt vesznek figyelembe, a legrosszabb egyéni eredmény törlődik az átlag kiszámításánál. Ahol 11-nél több egyéni dobást vesznek figyelembe, ott a két legrosszabb egyéni eredmény törlődik az átlag kiszámításánál.
  - iii. Ha több, mint egy csoport van a versenyen, és a csapatok száma különbözik a csoportokban, a DSC egyenlő számítása érdekében, csak az első „egyenlő számú” mérkőzések LSD-it veszik figyelembe. A Line-up Form alapján, a négy játékosnak (vegyes párosban kettő) az első „egyenlő számú” mérkőzésig teljesítenie kell a minimum LSD követelményeket.

## 10. JÁTÉKVEZETŐ

- a) Minden WCF által szervezett versenyre a WCF jelöl ki a Vezetőbírót és a Helyettes Vezetőbírót (Chief Umpire, Deputy Chief Umpire). Ezen posztok betöltésére férfiakat és nőket vegyesen kell választani, akik személyét a saját nemzeti szövetsége/szervezete 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 – LEBONYOLÍTÁSI RENDSZEREK

Minden versenyen, ahol több csoport van, a besorolás az előző három évi ranglista alapján történik. Azok a tagszövetségek, amelyek nem vettek részt korábban versenyen, a WCF ranglista végére lesznek rangsorolva.

### Téli Olimpiai Játékok (OWG) – Nők és férfiak

- 10 csapat nemenként. A kvalifikációs rendszer a NOB (IOC) és a WCF közös megegyezése alapján jön létre. A rendszer a NOB jóváhagyása után azonnal felkerül a WCF honlapjára.
- 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 (OWG) – Vegyes páros

- 10 csapat. A kvalifikációs rendszer a NOB és a WCF közös megegyezése alapján jön létre. A rendszer a NOB jóváhagyása után azonnal felkerül a WCF honlapjára.
- 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.

### Olimpiai Kvalifikációs Verseny (OQE) – Női és Férfi – Peking 2022-re

- 8 csapat mindkét nemből. 1 csapat a házigazda Nemzeti Olimpiai Bizottság részéről + 5 csapat azon nemzeti olimpiai bizottságok részéről, amelyek a legtöbb kvalifikációs pontot szereztek meg az előző két év Női és Férfi Curling Világbajnokságán, de még nem kvalifikáltak az Olimpiára + 2 csapat azon nemzeti olimpiai bizottságok részéről, akik az Olimpiai Előkvalifikációs Versenyről kvalifikáltak (Pre-OQE).
- A csapatok egy csoportban szerepelnek, körmérkőzéses rendszerben, a legjobb három csapat jut a rájátszásba.

Play-off rendszer: 1 vs 2 – a győztes kvalifikálja országát Olimpiai Bizottságát az Olimpiai Játékokra. Az 1 vs 2 mérkőzés vesztese a csoport harmadik helyezett csapatával játszik. A mérkőzés győztese kvalifikálja országát Olimpiai Bizottságát az Olimpiai Játékokra.

### Olimpiai Előkvalifikációs Verseny – Női és Férfi – Peking 2022-re (Pre-OQE)

- Nyitott minden tagszövetség számára, amely részt vett Női / Férfi világbajnokságra kvalifikáló versenyen a négyéves olimpiai ciklusban.
- A tagszövetségek csapatai kvalifikálhatják országuk Olimpiai Bizottságát az Olimpiai Játékokra. A lebonyolítási rendszer a verseny előtt kiküldésre kerül (Team Meeting Document).
- A WCF fenntartja a jogot a lebonyolítási rendszer megváltoztatására, a csapatok létszámától és a pályák számától függően.

## **Olimpiai Kvalifikációs Verseny – Vegyes-páros – Peking 2022-re (OQE)**

- 16 csapat. 1 csapat a házigazda Nemzeti Olimpiai Bizottság részéről + 15 csapat azon nemzeti olimpiai bizottságok részéről, amelyek a legtöbb kvalifikációs pontot szerezték meg az olimpiát megelőző két Vegyes-páros Világbajnokságon, de nem kvalifikáltak az Olimpiai Játékokra.
- A csapatok közül a két legjobb ország kvalifikálja Olimpiai Bizottságát az Olimpiai Játékokra.
- A rendszer lehetővé teszi, hogy minden nemzetnek legyen esélye hazája Olimpiai Bizottságát kvalifikálni az Olimpiai Játékokra. A lebonyolítási rendszer a verseny előtt kiküldésre kerül (Team Meeting Document).

## **Téli Paralimpiai Játékok – Vegyes csapatok (PWG)**

- 12 csapat. A kvalifikációs rendszer a Nemzetközi Paralimpiai Bizottság (IPC) és a WCF közös megegyezése alapján jön létre. A rendszer a NOB jóváhagyása után azonnal felkerül a WCF honlapjára.
- 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 (YOG)**

A kvalifikációs rendszer a Nemzetközi Olimpiai Bizottság (IOC) és a WCF közös megegyezése alapján jön létre. A rendszer a NOB jóváhagyása után azonnal felkerül a WCF honlapjára.

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

- 13 csapat
- 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 az elődöntőbe jutásért. Az elsőként rangsorolt csapat a 4. vs 5. mérkőzés győztesével, a másodikként rangsorolt csapat a 3. vs 6. mérkőzés győztesével játszik. Az elődöntőben győztes csapatok játszanak az aranyért, míg a vesztes csapatok a bronzéremért.

## **Ifjúsági Curling Világbajnokság (WJCC) – Junior női és junior 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: Elődöntők: 1 vs. 4 és 2 vs. 3, a győztesek részt vesznek a döntőben (az arany és ezüstérmekért), a vesztesek játsszák a bronzmeccset.

### **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 szövetség kvalifikál erről az eseményről.

A világszövetség fenntartja a lebonyolítás megváltoztatásának jogát, a résztvevők számától és az elérhető pályák számától függően. A lebonyolítás lehetőséget ad minden csapatnak, hogy megnyerje a versenyt, és hogy minél több mérkőzést játszhassanak a csapatok.

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

A kvalifikációs rendszer a Nemzetközi Egyetemi Sportszövetség (FISU) és a WCF közös megegyezése alapján jön létre. A rendszer a NOB jóváhagyása után azonnal felkerül a WCF honlapjára.

### **Kerekesszékes Curling Világbajnokság (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 helyezési sorsát.

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

### **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 szövetség szerez kvalifikációt.
- A világszövetség fenntartja a lebonyolítás megváltoztatásának jogát, a résztvevők számától és az elérhető pályák számától függően. A lebonyolítás lehetőséget ad minden csapatnak, hogy megnyerje a versenyt, és hogy minél több mérkőzést játszhassanak a csapatok.

### **Kerekesszékes Vegyes Páros Curling Világbajnokság (WWhMDCC)**

- Minden WCF tagnemzet számára nyílt nevezés
- A tagnemzet által delegált csapat játékosai teljes körű tagjai a küldő nemzet hazai sportági szövetségének, és teljesítik a feltételeket, hogy az adott szövetséget képviselhesék.
- A világszövetség fenntartja a lebonyolítás megváltoztatásának jogát, a résztvevők számától és az elérhető pályák számától függően. A lebonyolítás lehetőséget ad minden csapatnak, hogy megnyerje a versenyt, és hogy minél több mérkőzést játszhassanak a csapatok.

### **Vegyes-páros Világbajnokság – (WMDCC)**

- 20 csapat. 16 csapat, amely az előző vegyes-páros világbajnokságról kvalifikált + 4 csapat a Vegyes-páros Világbajnokság Kvalifikációs Versenyről (WMDQE).
- A csapatok két csoportba vannak osztva, körmérkőzéses rendszerben játszanak, csoportonként a legjobb három csapat jut tovább.

Play-off rendszer: A csoportelsőként továbbjutó csapatok egyből az elődöntőbe jutnak. A második és harmadikként továbbjutó csapatok játszanak egymás ellen (A2 vs B3, B2 vs A3). A győztesek jutnak az elődöntőbe. Az elődöntőben az A1 csapat játszik a B2 vs A3 mérkőzés győztesével, a B1 csapat játszik az A2 vs B3 mérkőzés győztesével. A győztes csapatok jutnak a döntőbe, a vesztes csapatok a bronzmérkőzést játsszák.

Kiesés: A csoportok utolsó helyezettjei (A10, B10) kiesnek a következő szezon Vegyes-páros Világbajnokság Kvalifikációs Versenyébe (WMDQE). Továbbá két kiesési mérkőzést kell rendezni, A8 vs B9 és B8 vs A9 csapatok között, ahol a vesztes csapatoknak szintén a következő WMDQE versenyen kell részt venniük a következő szezonban.

•

### **Vegyes-páros Világbajnokság Kvalifikációs Verseny (WMDQE)**

- A verseny nyitott minden olyan szervezet csapatai részére, amelyek még nem szereztek kvalifikációt a következő WMDCC-re. Ezen a versenyen négy szövetség szerez kvalifikációt.
- A nyílt verseny célja, hogy minden csapatnak lehetősége legyen megnyerni a versenyt, és a lehető legtöbb mérkőzést játszani.

Play-off rendszer: Ha 16 csapatnál kevesebb csapat nevez, nincsen rájátszás. Körmérkőzés után a legjobb négy csapat kvalifikál a következő WMDCC-re. Ha a nevezők száma 16, vagy több, 8 csapat kvalifikál a rájátszásba. Itt dupla KO-s rendszerben játszanak a csapatok, itt a legjobb négy csapat kvalifikál a következő WMDCC-re.

A Világszövetség fenntartja a jogot a lebonyolítási rendszer megváltoztatására, a csapatok és az elérhető pályák számától függően.

### **Vegyes Csapat Világbajnokság – (WMxCC)**

- Jelentkező csapatok száma nem kötött (a kvalifikációs és a play-off rendszer leírása a 33-ik oldalon).

### **Szenior Curling Világbajnokság – (WSCC) – Nők és férfiak**

- Jelentkező csapatok száma nem kötött (a kvalifikációs és a play-off rendszer leírása a 33-ik oldalon).

### **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 33-ik oldalon).



# KVALIFIKÁCIÓS RENDSZER FÉRFI ÉS NŐI VILÁGBAJNOKSÁGRA

A Férfi- és Női Világbajnokságon 13 ország csapata szerez indulási jogot az alábbiak alapján:

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

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

A Férfi- és Női Világbajnokságot megelőzően Kvalifikációs versenyre kerül sor (WQE):

Ide 8 csapat juthat be, melyből 2 csapat szerez indulási jogot a Világbajnokságra.

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

## **Óceániai-Ázsiai zóna: (PACC)**

2 hely elérhető a világbajnoki kvalifikációs tornán a szövetségek számára. (nem tartalmazva a rendező országot) Azon két csapat számára lesz lehetőség az indulásra, akik a PACC-n a legmagasabb helyezést érték el, azonban nem tudtak kvalifikálni a világbajnokságra egyenes úton. Amennyiben egy tagszövetség úgy dönt, nem kíván részt venni a WQE-n, akkor a PACC következőnek rangsorolt csapatának kerül felkínálásra a hely.

## **Amerikai zóna:**

1 hely elérhető a világbajnoki kvalifikációs tornán a szövetségek számára. (nem tartalmazva a rendező országot) Ha csak két ország jelentkezett az amerikai versenyre, abban az esetben a győztes csapat kapja meg az indulás jogát a világbajnokságon, a vesztes csapat pedig megkapja a jogot a kvalifikációs tornán való indulásra.

Ha a két szövetség megegyezik abban, hogy nem szükséges lejátszani az amerikai válogatót, mert az egyik csapat átengedi a jogot a másiknak, abban az esetben a visszalépő csapat kapja meg a jogot a kvalifikációs tornán való indulásra és a másik csapat szerzi meg a jogot a világbajnokságon való indulásra. Ha több, mint két tagszövetség jelentkezett az Amerikai Zóna Kvalifikációs versenyére, a versenyt kötelező lejátszani. Amennyiben egy tagszövetség úgy dönt, nem kíván részt venni a WQE-n, akkor az Amerikai Kvalifikációs Verseny következőnek rangsorolt csapatának kerül felkínálásra a hely.

## **Európai zóna:**

4 hely elérhető a világbajnoki kvalifikációs tornán a szövetségek számára. (nem tartalmazva a rendező országot). 2 hely lesz elérhető azon szövetségek számára, akik első, illetve második helyen végeztek az Európa bajnokság B divíziójában, valamint 2 hely lesz elérhető azon szövetségek számára, akik a legmagasabban rangsorolt helyen végeztek az Európa bajnokság A divíziójában és még nem kvalifikáltak egyenes úton a világbajnokságra.

Ha valamelyik szövetség úgy dönt, hogy nem él az indulás lehetőségével, akkor a következő legmagasabban rangsorolt szövetség kapja meg a lehetőséget az indulásra, aki még nem kvalifikálta magát egyenes ágon a világbajnokságra. Ha a csapat nem él a lehetőséggel, az a lehetőség fel lesz ajánlva a B divízió legmagasabban rangsorolt szövetségének, akik még nem kvalifikáltak a világbajnoki kvalifikációs tornára. Tisztázandó, hogy a B divízióból nincsen egyenes ágon kvalifikáció a világbajnokságra, mivel a kvalifikációs mérkőzés a VB részvételért el lett törölve. Az út a világbajnokságra továbbra is nyitva áll a B divízió szövetségeinek a világbajnoki kvalifikációs tornán keresztül.

Amennyiben az egyik régióból már nincs lehetőség további feltöltésre a WQE-re, a WCF világranglistáján következőnek rangsorolt csapat kvalifikál a WQE-re.

## **KVALIFIKÁCIÓS RENDSZER JUNIOR VILÁGBAJNOKSÁGRA (WJCC)**

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

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

- A résztvevő szövetségek csapatának tagjai országunk szövetségének teljes jogú tagjai, és teljesítik a versenyen való részvételhez szükséges kritériumokat.
- A világszövetség fenntartja a lebonyolítás megváltoztatásának jogát, a résztvevők számától és az elérhető pályák számától függően. A lebonyolítás lehetőséget ad minden csapatnak, hogy megnyerje a versenyt, és hogy minél több mérkőzést játszhassanak a csapatok.

## **ÓCEÁNIAI-ÁZSIAI CURLING BAJNOKSÁG (PACC)**

### **Kvalifikáció a Világbajnokságra (WCC)**

- A világszövetség fenntartja a lebonyolítás megváltoztatásának jogát, a résztvevők számától és az elérhető pályák számától függően. A lebonyolítás lehetőséget ad minden csapatnak, hogy megnyerje a versenyt, és hogy minél több mérkőzést játszhassanak a csapatok.

## CURLING EURÓPA BAJNOKSÁG (ECC)

- A Curling Európa bajnokságról európai csapatok kvalifikálhatják magukat a Curling Világbajnokságra (WCC).
- Általánosságban Európa a Világbajnokságra 8 helyet kap (beleértve a rendező országot). Ez alól kivétel, ha az előző világbajnokságon európai csapat lett az utolsó.
- A WCF fenntartja a jogot arra, hogy megváltoztassa az ECC játérendszerét. Amennyiben a „C” csoportba nem érkezik nevezés, úgy a női B9 és B10, illetve a férfi B15 és B16 a „B” csoportban játszik marad.

Nevezések	Játérendszer	Play-off	Végso rangsor
<p>“A” csoport <b>Férfiak és nők</b> 10 csapat</p> <p>A1 – A8 +B1 + B2</p> <p>Az előző évi ECC helyezések alapján</p>	<p>EGY csoport</p> <p>csoport körmérkőzés a négy legjobb csapat meghatározására</p> <p style="text-align: center;">+</p> <p style="text-align: center;">Play-off</p>	<p>Olimpiai play-off rendszer a legjobb négy csapattal</p> <p style="text-align: center;">(38-ik oldal)</p>	<p>Az A1-A10 helyezés a WCF rangsorolása szerint dől el. <b>A9 + A10 visszakerül a „B” csoportba a következő ECC-n.</b></p>
<p>“B” csoport <b>Nők</b> 10 csapat</p> <p>A9 + A10 +B3-B8 +C1 + C2</p> <p>Az előző évi ECC helyezések alapján</p>	<p>EGY csoport</p> <p>csoport körmérkőzés + a négy legjobb csapat meghatározására</p> <p style="text-align: center;">+</p> <p style="text-align: center;">Play-off</p>	<p>Olimpiai play-off rendszer a legjobb négy csapattal</p> <p style="text-align: center;">(38-ik oldal)</p>	<p>A B1-B10 helyezés a WCF rangsorolása szerint dől el.</p> <p><b>B1 + B2 a következő ECC-n az A csoportban szerepel.</b></p> <p><b>B9 + B10 a következő ECC-n az C csoportban szerepel.</b></p>

<p>“B” csoport <b>Férfiak</b> 16 csapat</p> <p>A9 + A10 + B3 - B8 + C1 + C2</p> <p>Helyezések az előző ECC alapján</p>	<p>Két csoport 8-8 csapattal</p> <p>Csoporton belüli körmérkőzés</p> <p>+</p> <p>a három legjobb csapat meghatározására + Play-off</p>	<p>A két csoportelső egyenes ágon bejut az elődöntőkbe;</p> <p>A2 v B3 és A3 v B2 mérkőzések az utolsó elődöntős csapatok meghatározására.</p> <p>Elődöntők:</p> <p>A1 játszik B2 vs A3 győztesével; B1 játszik A2 vs B3 győztesével</p> <p>B-csoport osztályozó:</p> <p>A7 v B7 - győztes nem esik ki, A8 v B8 - vesztes kiesik.</p> <p>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.</p>	<p>A B1-B16 helyezés a WCF rangsorolása szerint dől el</p> <p>B1 + B2 a következő ECC- n az A csoportban szerepel</p> <p>B15 + B16 a következő ECC-n az C csoportban szerepel</p>
<p>„C” csoport <b>Férfiak</b> B15 + B16 + további nevezők</p> <p>„C” csoport <b>Nők</b> B9 + B10 + további nevezők</p>	<p>A világszövetség fenntartja a lebonyolítás megváltoztatásának jogát, a résztevők számától és az elérhető pályák számától függően. A lebonyolítás lehetőséget ad minden csapatnak, hogy megnyerje a versenyt, és hogy minél több mérkőzést játszhassanak a csapatok.</p>		<p>A helyezések a WCF rangsorolása szerint dőlnek el</p> <p>A C1 + C2 a következő ECC „B” csoportjában indulhat</p>

## 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 a határidőig. 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 küldi ki 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 WCF-nek kell jóváhagynia.
5. A mérkőzést a soron következő WCC eseményt megelőző októberében vagy novemberében kell lejátszani.
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 – Team Meeting + hivatalos gyakorlás + egy mérkőzés  
Második nap – 2 mérkőzés

Harmadik nap – 2 mérkőzés (ha szükséges)

**Három regisztrált csapat** – kettős körmérkőzés

Első nap – Team Meeting + hivatalos gyakorlás + 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 – Team Meeting + hivatalos gyakorlás + 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 – Team Meeting + hivatalos gyakorlás + 1 és 2 meccsek

Második nap – 3, 4 és 5 meccsek

Harmadik nap – 1 vs. 2 play-off

## MINIMUM KÖVETELMÉNYEK

A tagszervezetek számára szükséges irányelvek a curling világbajnokságokon való részvételhez

1. **Curling szezon:** minimum három hónap
2. **A játék színvonala:** a Curling Világszövetség ítéli meg, hogy a tagszervezet játékának 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 jelentkezhetnek 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 versenyre kvalifikáció nemzetközi mérkőzésen vagy versenyen, azon játékos nem képviselhet más országot WCF versenyen vagy WCF versenyre kvalifikáló nemzetközi mérkőzésen vagy versenyen addig, amíg a fenti két feltétel közül egynek meg nem felel

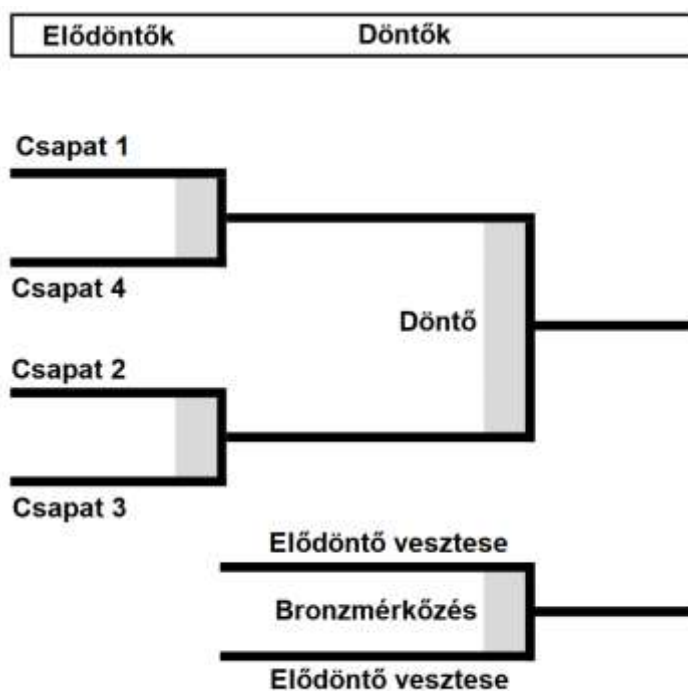
**ÉS**

két egymást követő év el nem telik.

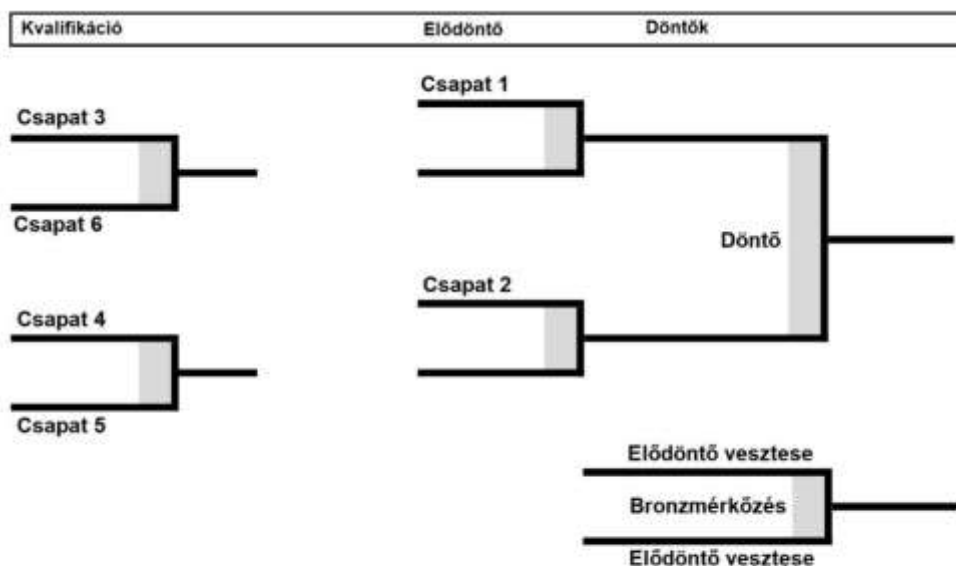
3. Ez az alkalmasság nem érvényes az Téli Olimpiai és Téli Paralimpiai játékokra, amelyek szabályait Nemzetközi Olimpiai Szövetség és Nemzetközi Paralimpiai Szövetség határozza meg.
4. Bármely vita eldöntésére a játék jogosultságokkal kapcsolatban a WCF Igazgatótanácsa jogosult.

# RÁJÁTSZÁS (PLAY-OFF) LEBONYOLÍTÁSI RENDSZEREI

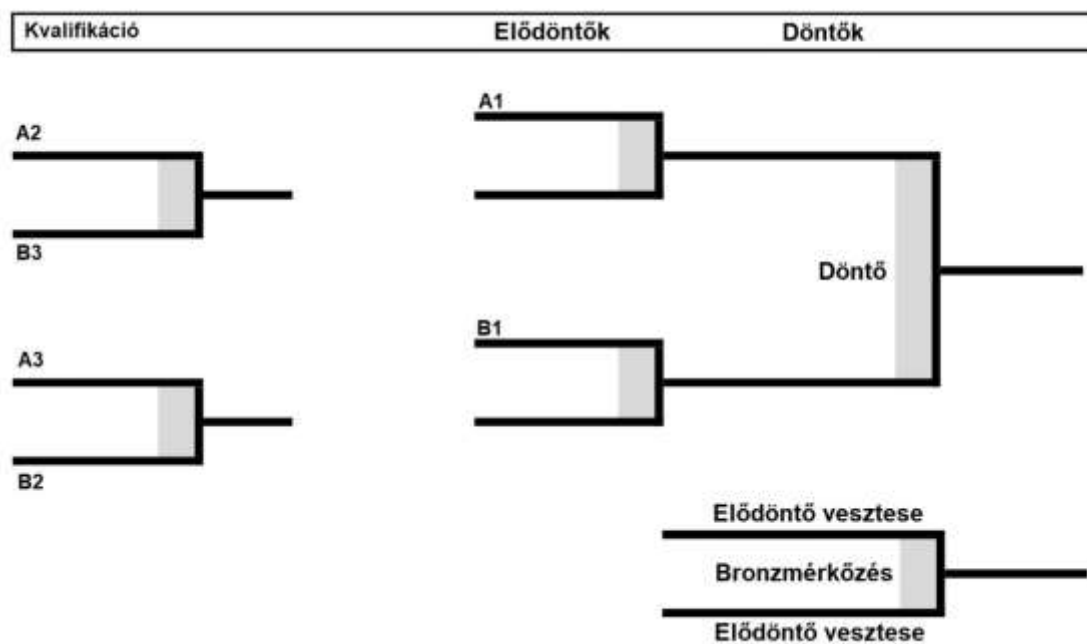
## OLIMPIAI RÁJÁTSZÁS RENDSZERE



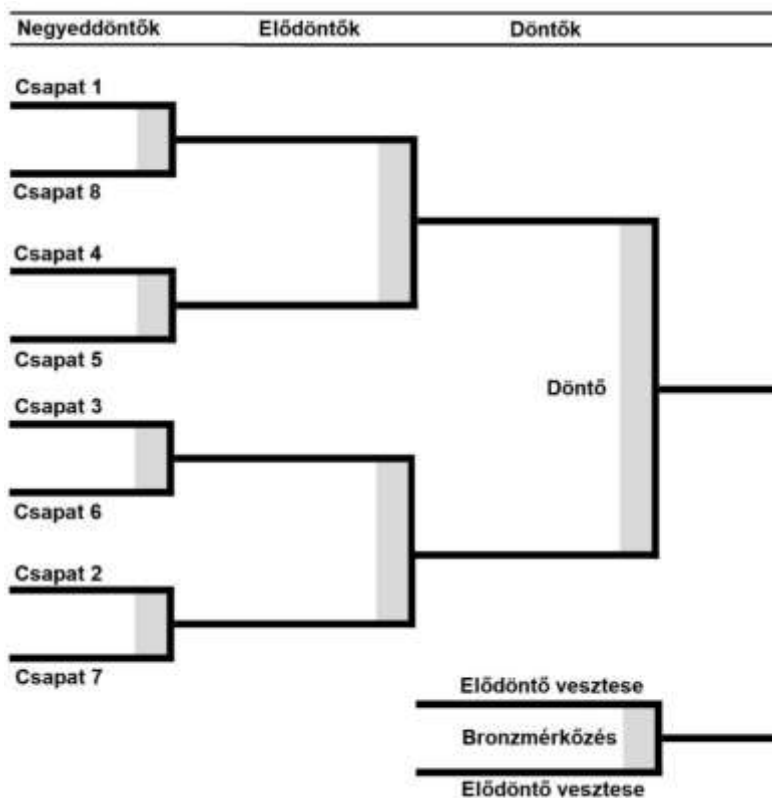
## 6 TOVÁBBJUTÓ EGY CSOPORTBÓL



## 6 TOVÁBBJUTÓ KÉT CSOPORTBÓL

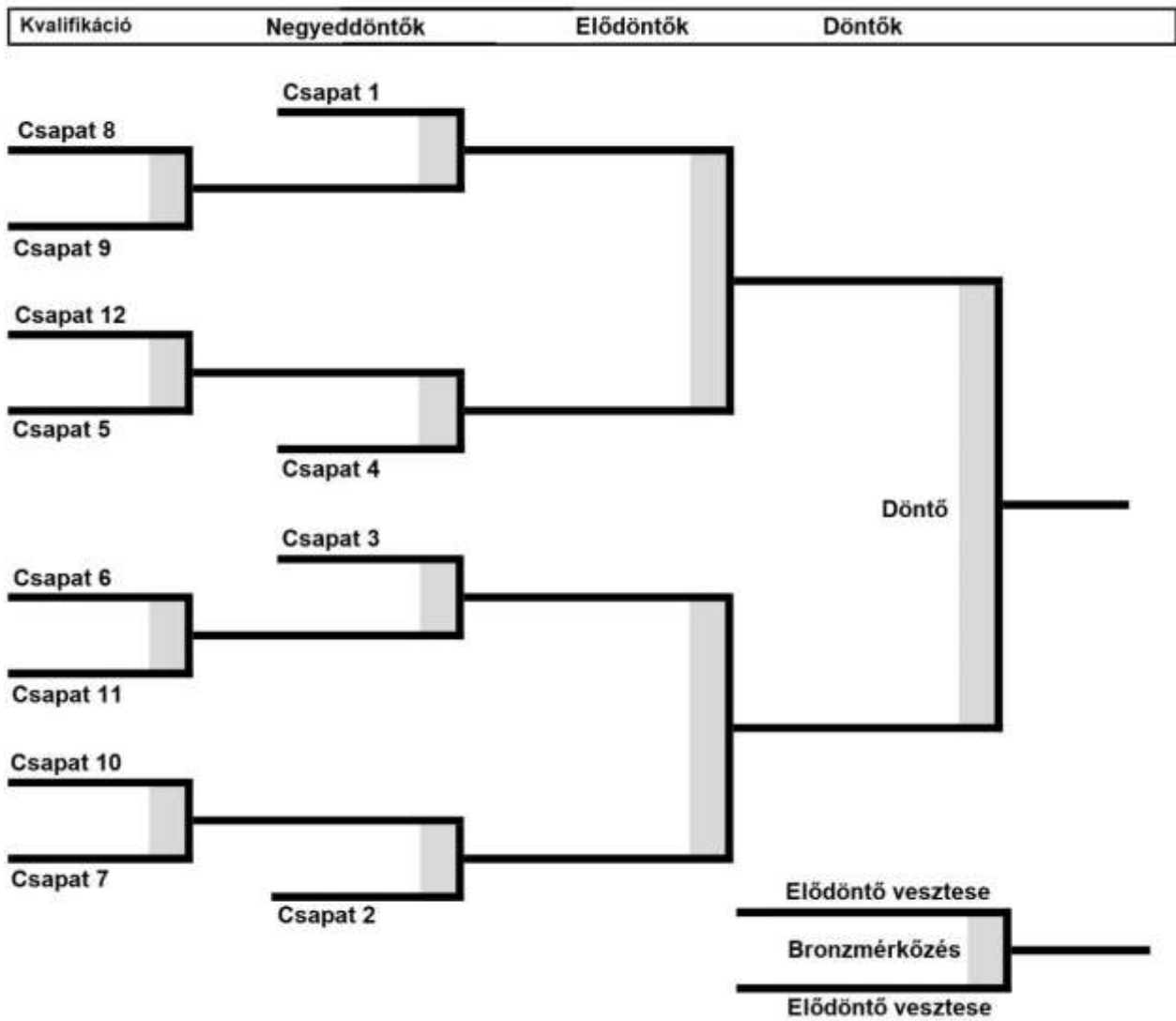


## 8 CSAPAT NEGYEDDÖNTŐKKEL





## 12 CSAPAT KVALIFIKÁCIÓS MÉRKŐZÉSEKKEL



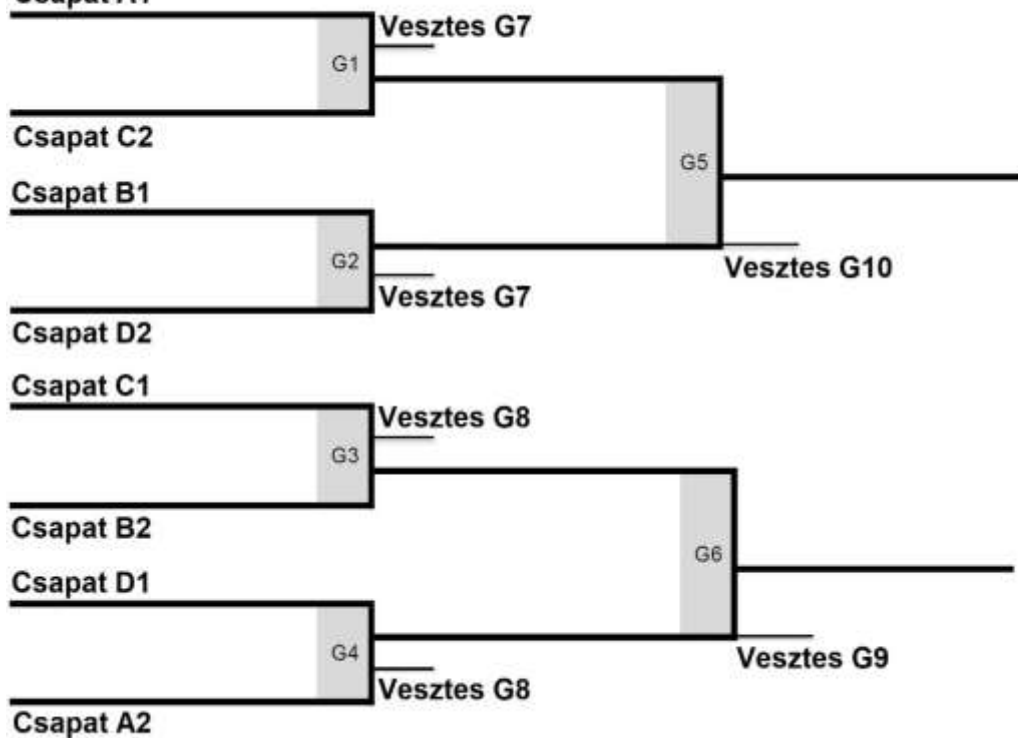
# 16 CSAPAT NYOLCADDÖNTŐKKEL



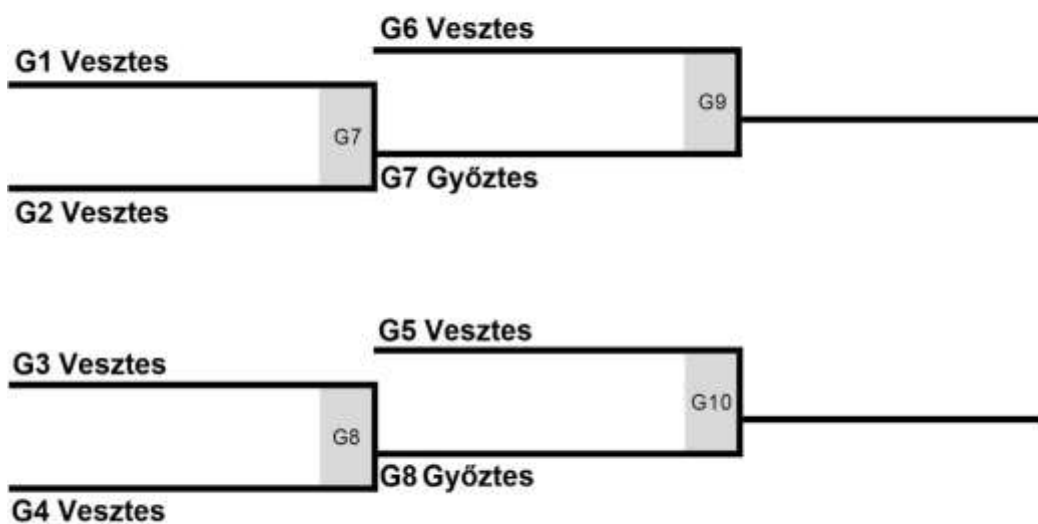
## DUPLA KO 8 CSAPATTAL – NÉGY TOVÁBBJUTÓVAL

A-ág

Csapat A1



B-ág



## RUHÁZATRA VONATKOZÓ ELŐÍRÁSOK

<b>Tételek</b>	<b>Meghatározás</b>
<b>Cipő</b>	Nem meghatározott, egyéni igény szerint
<b>Zokni</b>	Nadrág alatt viselve nem meghatározott
<b>Lábmelegítő</b>	Nadrág felett viselve - beleértve a zokni viseletét is – egységes viselet szükséges csapaton belül
<b>Nadrág</b>	Egységes logó/címer/szín viselete kötelező, a márka lehet különböző
<b>Öv</b>	Amennyiben látszik, akkor egységes legyen
<b>Szoknya</b>	Azonos színű, egyszínű harisnyával, a csapat viselhet vegyesen szoknyát és nadrágot
<b>Trikó</b>	Lehet látható (hosszú ujjú a póló alatt) a színét a felszereléssel összhangban kell kiválasztani
<b>Póló</b>	Hordható ki- illetve betűrve
<b>Mellény</b>	Hordható a színét a felszereléssel összhangban kiválasztva (név, szövetség stb. feltüntetésével) egy vagy többféle is viselhető
<b>Kabát</b>	A WCF előírásai szerint (név, szövetség stb. feltüntetésével)
<b>Többszínű felső</b>	Túlsúlyban egy szín kell, legyen, amely a felső meghatározó színe.
<b>Kapucnis felső</b>	A kapucni nem lehet látható, fel kell hajtani, vagy be kell tűrni a felsőbe
<b>Sapka</b>	Egy vagy többféle is hordható, ha egynél többen viselik, akkor egyforma kell, legyen logó: a szövetség vagy az esemény logója lehet. Érvényes a játékosokra, és az edzői padon lévő személyekre. Kivétel ez alól a kerekesszékes curling: Ha több mint egy játékos hord sapkát, akkor ugyanolyan színűnek kell lennie, de a stílus különbözhet. A stílus és szín viseléséhez a WCF jóváhagyása szükséges, 8 héttel az esemény előtt.
<b>Sál</b>	Többféle is hordható, ha 1-nél többen viselik, akkor egyforma kell, legyen
<b>Fej vagy karszj</b>	Többféle is hordható, ha 1-nél többen viselik, akkor egyforma kell, legyen logó: a szövetség vagy az esemény logója lehet
<b>Ékszerek</b>	Nem meghatározott, egyéni igény szerint
<b>Kesztyű</b>	Nem meghatározott, egyéni igény szerint
<b>Nadrágtartó</b>	Nem látható módon, póló vagy kabát alatt viselve
<b>Felvarró</b>	Korábbi verseny felvarrója nem engedélyezett. Támogató felvarrójának megjelenítéséhez a WCF előzetes hozzájárulása szükséges.

## SZAKKIFEJEZÉSEK

Kifejezés	Általánosított meghatározás
<b>Alternate</b> Cserejátékos	Regisztrált, nem játzó csapattag, aki helyettesíteni jogosult az egyik versenyző játékost.
<b>Arithmetically Eliminated</b> Matematikailag kiesett	Az az állapot, amikor kevesebb kő maradt összesen a csapatnál játékban, mint ahány szükséges ahhoz, hogy döntetlent vagy győzelmet érjen el.
<b>Away End</b> Túlsó oldal	A pálya azon vége, ahová a mérkőzés első köve dobásra kerül
<b>Back Board/ Bumper</b> Ütköző	Anyag, amely a pálya végein (szélein) van elhelyezve (Fa vagy szivacs).
<b>Back House Weight</b> Ház vége erősség	Az a sebesség, amellyel a dobott kő pont eléri a ház végét.
<b>Back Line</b> Hátsó vonal	A ház végénél található vonal, amely párhuzamos a T-vonallal keresztülhalad a pálya egészén.
<b>Back of the House</b> Ház vége	A T-vonal és a hátsó vonal közötti házban lévő terület.
<b>Biter</b> Kacsintós	Az a kő, amely csak érinti a ház külső körének szélét.
<b>Blank End</b> Üres End	Az az end, melyben egyik csapat sem szerez pontot.
<b>Bonspiel</b> Bonspiel	Curling verseny, vagy versenysorozat.
<b>Brush (Broom)</b> Seprű	Lásd Seprő eszköz
<b>Brush Head</b> Seprű fej	A seprű azon része, amely söprés közben érintkezés a jég felületével
<b>Button</b> Ház közepe	A ház közepén elhelyezkedő kis kör.
<b>Burned Stone</b> Megégett kő	Az a kő, amelyhez mozgás közben hozzáér egy játékos, vagy a játékos felszerelésének bármely része.
<b>Centre Line</b> Középső vonal	A játékkeret a közepén hosszában kettéosztó vonal, amely a T-vonalak közepébe csatlakozik és halad tovább a hátsó vonalig.
<b>Circles</b> Körök	Lásd a Ház meghatározását.
<b>Coach Interaction</b> Edzői segítség kérés	1 perces megbeszélési lehetőség a jégen a csapat és az edző között.
<b>Competition</b> Verseny	Bármilyen számú csapat azon mérkőzéseinek összessége, hogy meghatározzák a győztest.
<b>Come Around</b> Mögé kerülés	Az a dobás, amely egy másik kő mögé fordul be.
<b>Counter</b> Számító kő	Bármely kő, amely érinti a házat, vagy benn van a házban és potenciálisan pontot érhet.
<b>Courtesy Line</b> Udvariassági Vonal	Az a vonal, amely meghatározza a nem dobó csapat seprő játékosainak megengedett tartózkodási helyét, annak érdekében, hogy a bíró biztosan láthassa a fogó vonalat és megakadályozza a dobó játékos zavarását.

<b>Curl Fordulás</b>	A kőnek az az ívelt pályája, ahol végighalad a jégen.
<b>Debris Kosz</b>	Bármilyen anyag, beleértve a fagy, hó vagy cipőről, seprőről, ruházatról származó anyag
<b>Delivery End Dobó oldal</b>	A pályának azon vége, ahonnan a köveket eldobják.
<b>Delivering Team Dobó csapat</b>	Az a csapat, aki éppen a játéktérrel birtokolja, illetve a következő követ dobja.
<b>Delivery Dobás</b>	Az a mozdulatsor, ahogyan a játékos megjátssza (el Dobja) a curling követ.
<b>Delivery Stick Dobópálca</b>	Egy eszköz, amelyet a kar meghosszabbításaként használunk a kő megfogásához dobáskor
<b>Displaced Stone Áthelyezett kő</b>	Eredeti helyzetéből kimozdított, de játékban maradó kő.
<b>Divider Osztóprofil</b>	A curling jégbe fagyasztott, az egyes pályákat egymástól elválasztó anyag (habszivacs vagy fa)
<b>Double Take-out Dupla kiütés</b>	Két ellenfél követ a játéktérből kiütő kő.
<b>Draw Draw /helyezés/</b>	Helyezett kő, amely megáll a házban vagy előtte és játékban marad.
<b>Draw Shot Challenge (DSC)</b>	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)
<b>Draw Weight Dobott kő sebessége és ereje, Draw erősség</b>	Az a sebesség és erő, amelyet az éppen dobott kőnek átadva az megáll a középvonalon.
<b>Electronic Hog Line Device Elektronikus játékvonall jelző</b>	Egy olyan eszköz, amely megmutatja, hogy a játékos elengedte-e a követ a dobási oldalon lévő játékvonallig.
<b>End Játékrész</b>	A curling mérkőzés egy szakasza, amely akkor fejeződik be, amikor mindkét csapat eldobta mind a 8 követ (vegyes-párosban 5) és/vagy ha valamelyik csapat feladja a játékot és eldöntésre kerül a pontszám.
<b>Equipment Felszerelés</b>	Bármilyen eszköz vagy kellék, amelyet visel vagy használ a játékos.
<b>Extra End</b>	Az összes end lejátszása után, döntetlen állás esetén még egy ráadás endet játszanak a csapatok.
<b>External Force Külső Tényező</b>	Olyan történés, amely a csapatokon kívül álló okok miatt következett be. (vis maior)
<b>First Player Első Játékos</b>	A csapat azon tagja, aki az első két követ dobja minden endben.
<b>Forfeit Feladás</b>	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.
<b>Fourth Player Negyedik Játékos</b>	A csapat azon tagja, aki az utolsó két követ dobja minden endben.
<b>Free Guard Zone (FGZ) Szabad Védekező Terület</b>	A tee line és a hog line közötti játéktér, kivéve a ház területét.

<b>Freeze</b> Fagyasztás	A kő dobás után megállva egy másik követ érint, "ráfagy".
<b>Front House Weight</b> Ház eleje erősség	Az a sebesség és erő, amellyel az adott követ dobva az a ház elejében áll meg.
<b>Game</b> Játék	Két csapat által győzelemre játszott, meghatározott számú endekből álló mérkőzés
<b>Guard</b>	A csapat többi követének védelmére pozicionált kő.
<b>Hack</b> 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 dobáshoz a dobó játékos.
<b>Hack Line</b> Lábtartó vonal	A hacknél húzódo, tee line-al párhuzamos rövid keresztvonal.
<b>Hack Weight</b> Lendület, Hack erősség	Az a sebesség és erő, amely ahhoz szükséges, hogy a dobott kő elérje a pálya túlsó végén lévő hacket.
<b>Handle</b> Nyél	A curling kőnek azon része, amelyet a játékos a dobás kivitelezése érdekében megfog.
<b>Hammer</b> Kalapács	Az end utolsó köve.
<b>Heavy</b> Erős	Olyan kő, amelyet a kívánatosnál nagyobb sebességgel dobtunk.
<b>Hit</b> Ütés	Kiütést jelent. Adott kővel egy másik kő kiütése a játékból.
<b>Hit and Roll</b> Ütés és Forgás	Az ellenséges kő kiütése a játékból úgy, hogy az ütő kő beforog egy másik pozícióba a játéktérben.
<b>Hog Line</b> Söprési Vonal	A pálya szélességében futó keresztvonal, amely párhuzamos a tee line-al.
<b>Hog Line Violation</b> Hog Line Szabálysértés	Ennek során a követ a dobást követően ki kell venni a játékból, mert a játékos nem engedte el azt a dobó oldalon lévő hog line-ig.
<b>Hogged Stone</b> Fogó vonal után elengedett kő	Olyan kő, amelyet a dobást követően ki kell venni a játékból, mert dobás után a kő nem érte el a pálya túlsó végén lévő hog line-t.
<b>Home End</b> Kezdőoldal	A játéktér azon része, ahonnan az első követ dobják.
<b>House</b> Ház	A pálya két végén található, koncentrikus körökön belül található terület.
<b>Hurry</b>	Vezényszó, mely a játékosokat erőteljesebb söprésre ösztökéli.
<b>Ice Surface</b> Jégfelület	A jég teljes területe, amely a pálya szélei közt fekszik.
<b>In-turn</b>	Jobbkezes játékos esetén a kő olyan irányú forgatása, mely az óramutató járásával megegyezik. Ez a balkezeseknek az out-turn. (óramutató járásával ellentétes)
<b>Last Stone Draw (LSD)</b> Utolsó Draw	A játékot megelőző gyakorlás utolsó szakaszában mindegyik csapat dob 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 dobja el.
<b>Lead</b>	A csapat elsőként dobó játékosa. Két követ dob minden endben.
<b>Measuring Device</b>	Eszköz, amellyel megállapítható, hogy mely kő van közelebb a ház közepéhez, vagy a kő a házban van-e.

<b>Mérőeszköz</b>	
<b>Moving Stone</b> <b>Mozgó kő</b>	Dobást követően mozgásban lévő kő, vagy mozgásban lévő kő által mozgásba hozott kő.
<b>Original Position of a Stone</b> <b>Kő eredeti helyzete</b>	A kő azon helye, ahol annak elmozdítása előtt pihent.
<b>Out-of-play Position</b> <b>Játékon kívüli helyzet</b>	A játékban nem lévő kő helye (oldalfal érintés vagy backline áthaladása esetén)
<b>Out-turn</b>	Jobbkezes játékos esetén a kő olyan irányú forgatása, mely az óramutató járásával ellentétes. Balkezeseknek ez az in-turn (óramutató járásával megegyező).
<b>Pebble</b> <b>Buborék</b>	A játék kezdete előtt a pályára permetezett vízcseppek. Ezek megfagynak, így csökkentve a súrlódást a jég és a kő közt.
<b>Peel</b> <b>Lehámozás</b>	Guard eltávolításának céljával kért kő.
<b>Playing End</b> <b>Játszott ház</b>	A pálya azon vége, amely felé a köveket dobják
<b>Point</b> <b>Pont</b>	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.
<b>Port</b>	Kövek közti, egy kőnél nagyobb vagy kisebb rés.
<b>Positioned Stones</b> <b>Elhelyezett kövek</b>	Vegyes-páros játék esetén az a két kő, amelyeket minden end előtt előre elhelyeznek megadott pozíciókba.
<b>Power Play</b>	Játékosok döntenek el, hogy a kő melyik oldalon helyezkedjen el.
<b>Raise</b>	Olyan helyezett kő, amely egy másik követ kissé előre (tovább) lök.
<b>Raise Take-out</b>	A dobott kő megüt egy álló követ, amely így mozgásba kerül és kiüt egy harmadik követ a játékból.
<b>Rings</b> <b>Gyűrűk</b>	Lásd: ház
<b>Rock</b> <b>Kő</b>	Stone Lásd: kő
<b>Roll</b> <b>Gördülés, forgás</b>	A kő oldalirányú mozgása azután, hogy megütött egy álló követ.
<b>Rotation</b> <b>Forgatás</b>	Egy kő megforgatásának iránya (óramutató járásával megegyező, vagy ellentétes)
<b>Round Robin</b> <b>Körmérkőzés</b>	Verseny, mely során minden csapat minden ellenfelével játszik.
<b>Score</b> <b>Eredmény</b>	Az a pontszám, amelyet egy csapat egy end folyamán szerzett.
<b>Scoring</b> <b>Pontszerzés</b>	Egy csapat minden olyan házban lévő kövével egy pontot szerez, amely közelebb van a ház középpontjához, mint az ellenfél legközelebbi köve.
<b>Second Player</b> <b>Második játékos</b>	Egy csapat második dobó játékosa, aki két követ dob.
<b>Sheet</b> <b>Pálya</b>	Adott jégfelület, amelyen curling mérkőzést játszanak.
<b>Shot (stone or rock)</b> <b>Legjobb kő</b>	Egy end bármely pillanatában a ház középpontjához legközelebb eső kő.
<b>Side Line</b>	A pálya szélén található, a pálya szélét jelző vonal.



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