

# MAGYAR CURLING SZÖVETSÉG

## CURLING SZABÁLYKÖNYV

(Magyar nyelvű fordítás)

TÉLI OLIMPIAI/PARALIMPIAI SPORTÁG



## CURLING JÁTÉK-, ÉS VERSENYSZABÁLYZAT

**Forrás: WCF angol nyelvű szabálykönyve**

**2019 októberi szabálykönyv**

# Tartalomjegyzék

A CURLING SZELLEMISÉGE.....	3
A CURLING JÁTÉKSZABÁLYAI.....	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.....	8
9. ELMOZDÍTOTT ÁLLÓ KÖVEK.....	9
10. A FELSZERELÉS.....	10
11. A PONTOZÁS.....	11
12. FÉLBESZAKADT MÉRKŐZÉSEK.....	12
13. KEREKESSZÉKES CURLING.....	12
14. VEGYES CURLING.....	13
15. VEGYES PÁROS.....	13
16. TILTOTT SZEREK.....	16
17. SPORTSZERŰTLEN VISELKEDÉS.....	16
VERSENYSZABÁLYZAT.....	17
1. ÁLTALÁNOS SZABÁLYOK.....	17
2. A RÉSZTVEVŐ CSAPATOK.....	17
3. FELSZERELÉS.....	18
4. A MÉRKŐZÉS ELŐTTI GYAKORLÁS.....	19
5. A JÁTÉK HOSSZA.....	19
6. A JÁTÉKIDŐ MÉRÉSE.....	20
7. CSAPAT IDŐKÉRÉSEK.....	21

8. A KÖVEK KIJELÖLÉSE / LAST STONE DRAW.....	21
9. CSAPATOK RANGSOROLÁSA / DRAW DOBÁSOK ÖSSZESSÉGE (DSC).....	24
10. JÁTÉKVEZETŐ.....	26
VERSENYEK – LEBONYOLÍTÁSI RENDSZEREK .....	27
KVALIFIKÁCIÓS RENDSZER FÉRFI ÉS NŐI VILÁGBAJNOKSÁGRA .....	33
KVALIFIKÁCIÓS RENDSZER .....	34
JUNIOR VILÁGBAJNOKSÁGRA (WJCC).....	34
WORLD SENIORS (WSCC) & WORLD MIXED CURLING CHAMPIONSHIP (WMxCC).....	34
ÓCEÁNIAI-ÁZSIAI CURLING BAJNOKSÁG (PACC) .....	34
CURLING EURÓPA BAJNOKSÁG (ECC).....	35
KVALIFIKÁCIÓS RENDSZER – AMERIKAI ZÓNA .....	37
MINIMUM KÖVETELMÉNYEK .....	39
ALKALMASSÁG .....	39
RÁJÁTSZÁS (PLAY-OFF) LEBONYOLÍTÁSI RENDSZEREI.....	40
SZAKKIFEJEZÉSEK.....	46

## 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 5,0 méter (16 láb 5 hüvelyk). Ez a felület a felfestett vonalak vagy a kerületen elhelyezett térelválasztók által kerül felosztásra. Ha a létesítmény méretei nem teszik lehetővé a pálya fenti méretek szerinti kijelölését, úgy a pálya hossza minimum 44,501 méterre (146 láb), szélessége pedig minimum 4,420 méterre (14 láb 6 hüvelyk) csökkenthető.
- b) A pálya mindkét végében, jól látható módon párhuzamos vonalakat kell kijelölni az egyik oldalvonalától kiindulva a másik oldalvonalig, az alábbiak szerint:
  - i. a TEE LINE, melynek maximális vastagsága 1,27 cm ( $\frac{1}{2}$  hüvelyk), úgy kerüljön elhelyezésre, hogy középpontja a pálya közepétől 17,375 méterre (57 láb) legyen.
  - ii. a BACK LINE, melynek maximális vastagsága 1,27 cm ( $\frac{1}{2}$  hüvelyk), úgy kerüljön elhelyezésre, hogy külső széle a tee line-tól 1,8219 méterre (6 láb) legyen.
  - iii. a HOG LINE, melynek vastagsága 10,16 cm (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 1,27 cm ( $\frac{1}{2}$  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 0,457 méter (1 láb 6 hüvelyk) és maximális vastagsága 1,27 centiméter ( $\frac{1}{2}$  hüvelyk), mindkét center line végénél, a tee line-nal párhuzamosan kerül elhelyezésre.
  - vi. A COURTESY LINE, melynek hossza 15,24 centiméter (6 hüvelyk) és maximális vastagsága 1,27 centiméter ( $\frac{1}{2}$  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 0,457 méterre (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), 0,610 méter (2 láb) és a legbelső kör minimum 15,24 centiméter (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 7,62 centiméterre (3 hüvelyk) található. Az elrugaszkodási pontok szélessége nem haladhatja meg a 15,24 centimétert (6 hüvelyk), és azokat megfelelő anyag segítségével kell rögzíteni, mely anyag belső éle a „hack line” belső felére kerül, így az elrugaszkodási pont mérete nem haladja meg a 20,32 centimétert (8 hüvelyk) a hack line előtt. Amennyiben az elrugaszkodási pont a jégre van rögzítve, úgy annak mélysége nem haladhatja meg 3,81 centimétert (1,5 hüvelyk).

## 2. A KÖVEK

- a) A curling kő kör alakú, kerülete maximálisan 91,44 centiméter (36 hüvelyk), magassága pedig 11,43 centiméter (4,5 hüvelyk). A kő súlya, beleértve a markolatot és a csavart is, nem lehet több mint 19,96 kg (44 font), és kevesebb, mint 17,24 kg (38 font).
- b) Minden csapat egy, nyolc kőből álló készletet használ, mely azonos színű markolattal és jól látható jelölésekkel rendelkezik. Abban az esetben, ha egy kő megsérül, és játékra alkalmatlanná válik, helyettesítő követ kell használni. Amennyiben ez nem áll rendelkezésre, az end során 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 szándékosan cserélte meg a sorrendjét, elveszíti a mérkőzést, kivéve, ha ez a csere a cserejátékos pályára lépése idejében történt.
- c) Abban az esetben, ha egy játékos a játék megkezdésekor nincsen jelen, a csapat az alábbiak szerint tehet:
  - i. 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 oldalonak 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 játékosára számára tilos olyan helyen állni, vagy úgy mozogni, hogy azzal a játsszó csapatot akadályozza, zavarja, figyelmét elterelje vagy megijessze. Ha mégis ilyen eset történik, vagy ha bármilyen külső körülmény megzavarja az éppen lökő játékost, akkor ő dönthet arról, hogy folytatódjon-e az end vagy az esetlegesen elmozdult kövek dobás előtti állapotába való visszahelyezése után megismétli-e a dobást.
- b) Az éppen dobó csapat
- i. A házban történekekért 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 játékdalán, 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 játsszó 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-től 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 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.
- e) Ha a hog line-n túl elengedett követ nem vették ki azonnal a játékból és az egy másik kövel ütközött, úgy a vétkes követ az elengedő csapatnak el kell távolítania és az esetlegesen elmozdult többi követ a vétlen csapat tagjainak vissza kell helyeznie eredeti helyére.
- f) A kő akkor tekinthető játékban lévőnek és elengedettnek, ha eléri a 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.
- g) Minden játékosnak folyamatosan felkészülten kell várnia, hogy rá kerüljön a sor, és nem szabad felesleges készülődéssel a játékidőt pazarolnia.
- h) 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.
- i) 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 csapattag dobja el az utolsó követ is.
- j) 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 játékosára 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.

- k) 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.
- l) 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 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 söprheti.
- c) Bármelyik játékos megtisztíthatja a pályát a következő dobás előtt.
- d) Az elengedett követ a dobó csapatból egy vagy több játékos is söprheti bárhol, a játékdali tee line előtti területen.
- e) Egyik játékos sem söprheti 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 söprhet 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 játékdalon 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 játékdali hog line-on belül:
- i. amennyiben saját, mozgásban lévő követéhez ér vagy érintését okozza egy csapat egy tagja vagy annak felszerelése, miután minden kő nyugalmi helyzetbe került, a vétlen csapat az alábbiak szerint cselekedhet:
    - 1) eltávolítja a pályáról a megérintett követ, és eredeti helyére állítja vissza az összes többi követ, vagy
    - 2) minden követ otthagy, ahol azok megálltak, vagy
    - 3) minden követ oda helyez el, ahol azok a 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 199,6 cm-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 199,6 cm-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 eltávolítása a mérkőzéstől
- b) Tilos az eszközök felügyelet nélkül hagyása a curling jég bármely részén.
- c) Tilos elektronikus kommunikációs vagy bármely más, hangmódosító eszköz használata a játék alatt. Ez alól kivétel a stopper, amik csak az időmérésben segíthetnek. Bármilyen más elektronikus eszköz használata tilos, ami segítséget ad a játékosoknak a játéktéren.
- d) Abban az esetben, ha 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 vétlen csapat elengedett követ ki kell venni a játékból, és minden elmozdult követ a vétlen csapat visszahelyez a dobás előtti helyére.
- e) 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, az egész játék során ilyen módon kell dobniuk.
- iii. Nem kerekesszékes játékosoknak: A követ egy egyenes vonal mentén kell kidobni a hackből a cél felé.
- iv. Nem kerekesszékes játékosoknak: A követ teljesen el kell engedni a bottal, mielőtt a játékos valamelyik lába eléri a dobó oldal tee line-ját. A kő akkor tekinthető játékban lévőnek és elengedettnek, ha eléri a dobó oldal hog line-ját.
- v. Nem kerekesszékes játékosoknak: A stick semmilyen mechanikai előnyhöz nem segítheti használóját, csupán a kar/kéz meghosszabbításaként funkcionálhat.
- vi. Ha a stick alkalmazása közben szabálytalanság történik, a vétkes csapat elengedett követ ki kell venni a játékból, és minden elmozdult követ a vétlen csapat visszahelyez a dobás előtti helyére.
- vii. Minden köelengedő eszköznek meg kell felelnie a kerekesszékes szabálykönyv feltételeinek.

## 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 célponthez 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 középponthez, 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 középponthez, 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 buttonhöz 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 1-15 percet késik (vegyes-páros esetén 1-10 perc), úgy a vétlen csapat egy pontot kap, és övé lesz az első vagy második kő választásának joga a további játék első endjében; valamint egy end lejátszottnak tekinthető.
  - ii. ha a játék kezdete 15-30 percet késik (vegyes-páros esetén 10-20 perc), úgy a vétlen csapat további egy pontot kap, és övé lesz az első vagy második kő választásának joga a további játék első endjében; valamint két end lejátszottnak tekinthető.
  - iii. amennyiben a játék nem kezdődik el 30 perc (vegyes-páros esetén 20 perc) elteltével büntetésként a vétlen csapat nyertesnek tekinthető.
- j) A büntetéssel végződő mérkőzés eredményét „GY-V” (győztes-vesztes) módon kell regisztrálni.

## 12. FÉLBESZAKADT MÉRKŐZÉSEK

Ha bármilyen okból egy mérkőzés félbeszakad, úgy a mérkőzés onnan kezdődik újra, ahol az félbeszakadt.

## 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 játékidéje 8 endből állnak.

#### 14. VEGYES CURLING

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

#### 15. VEGYES PÁROS

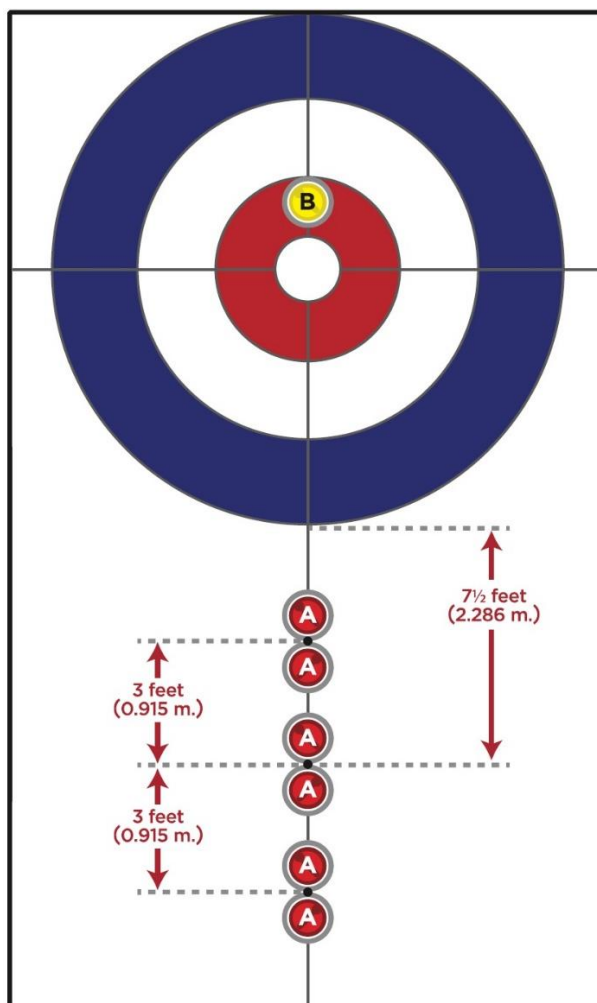
- a) A vegyes páros csapat két játékosból áll (egy férfi és egy női). Cserejátékost nem lehet nevezni. A csapat elveszíti mindegyik mérkőzését, amelyeken nem tud mindkét játékos részt venni a mérkőzés teljes időtartama alatt. A csapatnak engedélyezett egy edző és egy másik hivatalos segítő.
- b) A pontozás megegyezik a hagyományos curling játékban megszokottakkal. Az end megkezdése előtt elhelyezett kövek már alkalmasak egy pont megszerzésére.
- c) Minden mérkőzés rendes játékidéje 8 endből áll.
- d) Minden csapat 5 követ dob el minden endben. Az a játékos, aki csapata első követ dobja az adott endben, annak a játékosnak kell csapata utolsó követ is dobnia ugyanebben az endben. A csapat másik játékosának kell csapata második, harmadik és negyedik követ dobnia az adott endben belül. A játékosok pozíciója endről endre felcserélhető.
- e) Egyetlen egy követ, beleértve a házban tartózkodó köveket sem szabad a játékból eltávolítani, az adott "end" negyedik kövének kidobása előtt. Ha ebben a helyzetben szabálytalanság történik, azaz a követ elmozdítják egy játékon kívüli pozícióba (pályán kívülre ütik), az szabálytalanságnak minősül. Ezért a szabályszegést elkövető csapat követ el kell távolítani a játékból, az elmozdított követ (köveket) pedig a 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 követ (1), és az ellenfél elhelyezett követ (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) 0,915 méterre (3 láb) a félúttól, a ház irányába,
  - 3) 0,915 méterre (3 láb) a félúttól, a hog line irányába

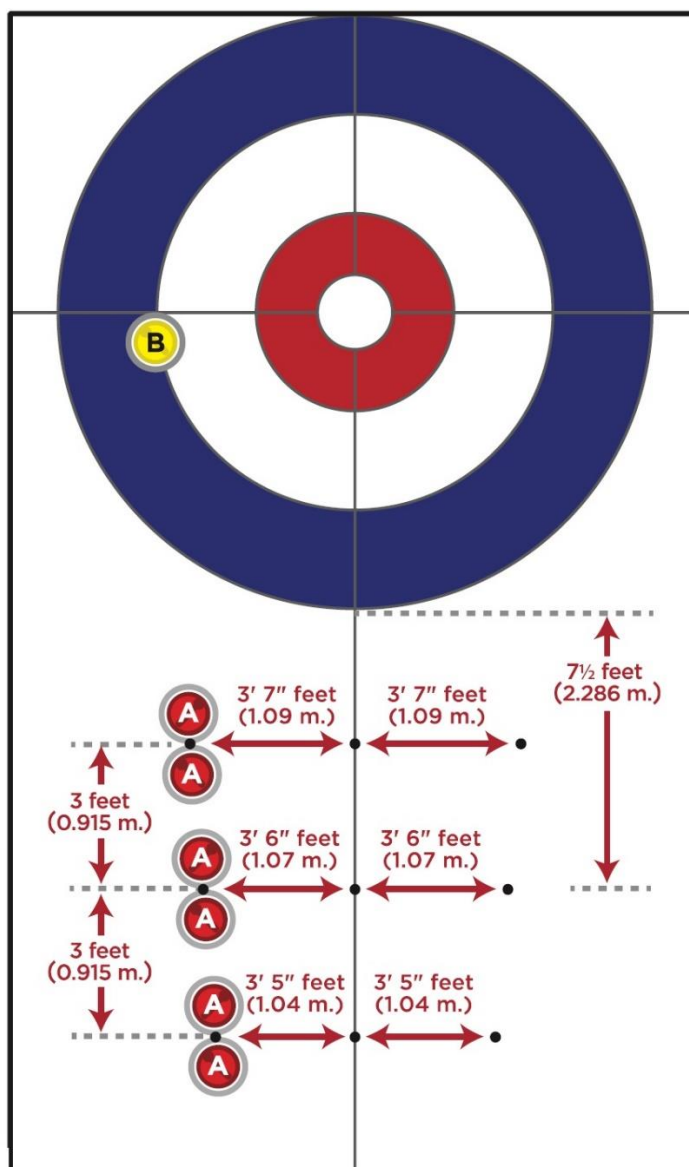
A jég minőségétől függően, ahol nem elérhető a versenynek technikai személyzete, aki a döntést meghozná, a csapatoknak kell meghatározni, hogy melyik pontra helyezik fel az A követ, a mérkőzést megelőző gyakorlás előtt, amit az egész mérkőzés során kell alkalmazni.

- 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:
- 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.
  - Az első endet követően, azé a csapaté az elhelyezett kő kiválasztásának a joga, aki elvesztette az előző endet.
  - 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) 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.



- i) 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.
- j) Ha szabálytalanság történik, az elengedett követ ki kell venni a játékból, és az elmozdult köveket a vétlen csapatnak vissza kell tennie az eredeti helyükre. Ha a szabálytalanság csak a következő követ 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.

## **16. TILTOTT SZEREK**

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

## **17. 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 Világbajnokságon (World Wheelchair Curling Championships – WWCC), ha a játékosnak látható fogyatéka van az alsó lábrész/testtartási funkciók területén és ezáltal a kerekesszék a mindennapi életvitelhez szükséges, - vagy teljesülnek a kvalifikációhoz szükséges 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) Minden versenyzőnek és edzőnek kötelező a Technikai értekezleten (Team Meeting) részt vennie. Amennyiben, a Versenybíró (Chief Umpire) beleegyezése nélkül, nem jelennek meg az eseményen, elvesztik az első end utolsó kövének lehetőségét. Csak a játékosok, egy edző, a csapatvezető, és ha szükséges a tolmács jelenléte megengedett. Az alapszakasz után bejutott csapatokból egy, vagy két embernek (játékosok és/vagy edző) jelen kell lennie a

Csapatjátékozottatón, 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 játékosaival 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/felsőt kell viselnie, ha számára a világos markolatú, és sötét színű pólót és hosszú ujjút/felsőt kell viselnie, ha számukra a sötét markolatú köveket jelölték ki. Az öltözet színét jelenteni kell a WCF számára minden egyes verseny előtt. Az edzőnek és hivatalos személyeknek, a játékosokkal megegyező ruhát kell viselniük, amikor a játéktéren tartózkodnak. A 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 családnevét, 5,08 cm (2 hüvelyk), vagy annál nagyobb méretű betűkkel, a ruházat felső-hátsó részén és annak a szövetségnek/szervezetnek a nevét, amelyben versenyez, 5,08 cm (2 hüvelyk) vagy annál nagyobb betűkkel a hátoldalon, a derékrész felett. Ha szükséges, az ország nemzeti szimbóluma is feltüntethető a hátoldalon, de csakis a szövetség/szervezet és a versenyző családneve között. Amennyiben egy csapaton belül két versenyzőnek ugyanaz a családneve, úgy a keresztnév első betűjét is meg kell jeleníteni.
- c) Reklám csakis a WCF érvényes rendelkezései alapján helyezhető el a versenyző ruházatán vagy felszerelésén. A WCF, egyéni mérlegelése alapján, megtilthat bármilyen ruházatot vagy

felszerelést, amelyet nem elfogadhatónak vagy nem megfelelőnek ítél a játékhoz. 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 Felszerelésekre Vonatkozó Szabványának, ami megtalálható a WCF honlapján. Az okok, amiért nem engedélyeznek egyes felszereléseket, amik nem korlátozottak/nem megengedettek: károsítják a jég felületét, nincs összhangban a meglévő szabályokkal és normákkal (mint pl. elektronikus kommunikációs eszközök), teszteredményekkel kimutatható tisztességtelen előnyt adnak, vagy nem sikerül a határidő lejárta előtt regisztrálni az eszközt a WCF-nél.
- i) A büntetések, ha nem megengedett eszközt használnak a WCF versenyein a következők:
  - i. Első csapat büntetés: a játékost diszkvalifikálják a versenyről és a csapat elveszti az adott mérkőzést.
  - ii. Második csapat büntetés: a csapatot diszkvalifikálják a versenyről és a csapat minden játékosa 12 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 játék előtti gyakorlás időpontját és hosszát a Team Meeting-en kell meghatározni.
- 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 követének joga előre meghatározott, az a csapat edz elsőnek, amelyik az első end utolsó követét 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, 22 percet vegyes-páros meccsnél). Ezt az időt rögzíteni kell és a csapat játékosai és edzői számára láthatóvá tenni végig a játék során.
- b) Amennyiben egy csapat késlekedik elkezdni a mérkőzést, mindegyik csapat gondolkodási ideje 3 perc 45 másodperccel (kerekesszékeseknél 4 perc 45 másodperccel, vegyes-párosnál 2 perc 45 másodperccel) csökken minden olyan end-re vonatkozóan, amely 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, 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 nem találkozhatnak vagy kommunikálhatnak semmilyen módon az edzővel, a csere csapattaggal vagy bármilyen más csapat tisztviselővel.
  - ii. 5 perc a középső end befejeztével. A csapatok találkozhatnak a játék területen bármely csapattaggal 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 másodpercnyt minden extra end-ben.
- (c) A csapat időkéres lebonnyolítása 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 sétálósvok 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 játéktérrel.
- (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 KIJELÖLÉSE / 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 dobnak a csapatok a meccs előtti gyakorlás lezárásaként, két követ kell eldobni két különböző játékosnak a kezdési oldalra eső tee line felé - az első 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). A vegyes curlingben mind a két nemnek kell dobnia követ, de a csapat a nemekre való tekintet nélkül választhat söprőt.

Az elsőnek eldobott követ le kell mérni és eltávolítani a játéktérről, mielőtt a második 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-tól való távolságában kell megadni centiméterben kifejezve.
  - ii. A kő hivatalos sugara a WCF bajnokságokon 14,2 cm.
  - 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  $185,4 \text{ cm} + 14,2 \text{ cm} = 199,6 \text{ cm}$ .
  - 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 0,61 m (2 láb) távolságban van.
- d) Az LSD kövek, valamint az egy játékosra eső, óramutató járásával megegyező-, és ellentétes irányú dobások száma minden verseny előtt meg lesz határozva, függően az alapszakaszbeli mérkőzések számától. Az eredeti csapatfelállástól függően mind a 4 játékosnak (vegyes párosban 2-nek) teljesíteni kell a minimális LSD dobások számát. Ha szabálytalanság történik, azaz egy játékos nem teljesíti a minimum mennyiségi követelményt, a hiányzó dobások 199,6 cm-es eredménnyel kerülnek nyilvántartásba.
- 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 199.6 cm-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>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: 2 óramutató járásával megegyező irányú dobás 2 óramutató járásával ellentétes irányú dobás

- e) Vegyespáros esetén mindkét játékos azonos számú, óramutató járásával megegyező- és ellentétes irányú LSD követ kell, hogy dobjon. Páratlan számú mérkőzés esetén az egyik forgatásból eggyel többet kell dobnia a játékosoknak.
- f) A WCF által rendezett körmérkőzések esetében (egy csoport), amelyek során minden csapat mindegyik másik csapattal játszik, a rájátszás során a kőszínek és az első end első követének 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, a rájátszásban, ha a csapatok azonos csoportból jönnek a jelen pont (f) szabálya alkalmazandó, és ha a csapatok külön csoportból jönnek, az alacsonyabb DSC átlaggal rendelkező csapat döntheti el, hogy az első, vagy második melegítő csapat szeretne lenni, vagy megválaszthatja a kövek színét. A 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/másodikkal 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 választhat 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 választhat 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 választhat 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 ÖSSZESENÉGE (DSC)**

- a) Az alapszakasz során az azonos győzelem-vereség mutatóval rendelkező csapatok betűrend szerinti sorrendben lesznek feltüntetve, a hárombetűs rövidítésük szerint, és egyenlő helyezéssel kerülnek a rangsorba.
- b) Az alábbi kritériumoknak kell ebben a sorrendben teljesülniük, hogy a körmérkőzés befejeztével a csapatok helyezése meghatározható legyen:
- i. A csapatok győzelem/vereség adataik alapján kell rangsorolni;
  - ii. Ha két csapat holtversenyben áll, az a csapat kerül előrébb a rangsorban, amely a körmérkőzések során a kettejük közti meccset megnyerte;
  - iii. Ha három vagy több csapat áll holtversenyben, akkor az egymás elleni eredményt veszik alapul (Ha ez az eljárás nem minden csapatra alkalmazható, akkor a fennmaradó csapatok esetében is az egymás elleni eredmény számít);
  - iv. Azoknál a csapatoknál, akiknél az 'i, ii, iii' pontokban foglaltak szerint nem lehet eldönteni a rangsort, akkor a Draw Shot Challenge – DSC a döntő.
- Ha különböző méretű csoportokból jön két csapat, akkor az utolsó közös páros számú LSD számít bele a DSC átlagba. Az eredeti csapat alapján a 4 alap játékosnak (vegyes-páros esetén 2) teljesíteni kell a minimum számú LSD-t azon mérkőzések alatt, amelyek számítanak.
- Ahol 11, vagy annál kevesebb különálló LSD dobás kerül végrehajtásra, a legrosszabb eredmény automatikusan kiesik az átlagolás előtt. Ahol több mint 11 különálló dobás kerül végrehajtásra, a két legrosszabb eredmény automatikusan kiesik az átlagolás előtt.
- A legalacsonyabb LSD átlagot elérő csapat kapja a legjobb helyezést a rangsorban. Ha az átlagok megegyezőek, akkor a legjobb, nem egyenlő, érvényben lévő DSC dobást dobó csapat kapja a magasabb helyezést. Amennyiben az LSD eredmények is egyenlők, úgy a hivatalos WCF világranglista helyezést kell rangsornak tekinteni.

- v. Ha a csapatok különböző csoportban versenyeznek, és nem kerülnek továbbjutó helyre, a végső rangsorban a DSC dobások átlaga alapján kerülnek besorolásra az azonos helyen található csapatok. Az alacsonyabb LSD átlaggal rendelkező csapat kapja a magasabb helyezést.
- vi. Olyan versenyeken, ahol egy vereség esetén is kieshet egy csapat, az azonos körben kiesett csapatok azonos helyezést kapnak, és hárombetűs rövidítésük alapján, betűrend szerinti sorrendben lesznek rangsorolva.

Azokon az eseményeken, ahol egy csoportos alapszakasz kör van, és 6 továbbjutó csapat, a kvalifikációs mérkőzések veszteseinek rangsorolása: az alapszakasz után magasabban végző csapat az 5, a másik csapat a 6. helyen lesz rangsorolva.

Azokon az eseményeken, ahol több csoportos alapszakasz kör van, és hat továbbjutó, a kvalifikációs mérkőzések veszteseinek rangsorolása: ha a két csapat egy csoportban játszott, az alapszakaszban magasabban végző csapat az 5, a másik csapat a 6. helyen lesz rangsorolva; ha a két csapat különböző csoportban játszott az alapszakaszban, egy helyosztó mérkőzést kell játszaniuk, a győztes az 5, a vesztes a 6. helyen lesz rangsorolva.

- c) Play-off-ba jutás során, ha több csapat áll holtversenyben a round robint követően, akkor sem kerül sor tie break mérkőzésre.
- d) Kihívásos (challenge) mérkőzés során, ha több csapat áll holtversenyben, a challenge pozíciós helyen, akkor sem kerül sor tie-break mérkőzésre.
- e) Osztályozó (relegation) mérkőzés során, ha több csapat áll holtversenyben, az osztályozós helyen, akkor sem kerül sor tie-break mérkőzésre.
- f) Ha egy csapat nem tudja elkezdni, befejezni a versenyt, vagy kizárják a versenyből, 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 utolsó helyen lesz rangsorolva, és 'DNS' megjelölést kap.
  - ii. 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 egyel 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.
  - iii. Egy csapat kizárásra került a versenyből (DSQ vagy DQB)
    - Az alapszakasz során: a DSQ vagy DQB csapat eredménye törlésre kerül, utolsó helyen lesz rangsorolva és 'DSQ' vagy 'DQB' megjelölést kap.
    - Az alapszakasz után: a DSQ vagy DQB csapat eredménye törlésre kerül, utolsó helyen lesz rangsorolva 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.

A 'DQB'-val megjelölt csapatok a végeredmény lista legaljára kerülnek, eléjük kerülnek a 'DSQ'-val megjelölt csapatok, és eléjük kerülnek a 'DNS'-sel megjelölt csapatok.

A 'DNF'-fel megjelölt csapatok a végső helyezésüknek megfelelő pontot kapnak. A 'DSQ' és 'DQB' csapatok nem kapnak világ ranglista és kvalifikációs pontokat sem.

## 10. JÁTÉKVEZETŐ

- a) Minden WCF által szervezett versenyre a WCF jelöl ki a Vezetőbíró és a Helyettes Vezetőbíró (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 indíthatja a curling szervezetenél 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 döntenek 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 döntenek 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 Nemzetközi Olimpiai Bizottság (NOC) nyilvántartja a pontokat a két megelőző Curling Világszövetség által szervezett Junior Curling Világbajnokság (WJCC) és B-csoportos Junior Curling Világbajnokság (WJBCC) versenyeiről. Abban az esetben, ha külön kvalifikációs verseny is szükséges az amerikai régióban, ez hozzá lesz adva a kvalifikációs versenyekhez.

Az első 24 vegyes csapat (a több pontot gyűjtött csapatok rangsora alapján) az alábbi elv szerint kerül kiválasztásra. A WCF rangsor alapján az első 16 csapat lesz kiválasztva a WCF által létrehozott ifjúsági rangsor alapján.

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

Az utolsó 8 csapat a WCF junior helyezések alapján lesz kiválasztva, cserélve a nemek között.

A pontok az alábbi rendszer szerint kerülnek kiosztásra:

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

### **Curling Világ bajnokság - 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 a továbbjutásért. Ezen párosítások győztesei játszanak az 1 (3 vs 6), illetve 2 (4 vs 5) helyezett csapatokkal. Az elődöntőben győztes csapatok játszanak az aranyért, míg a vesztes csapatok a bronzéremért.

### **Ifjúsági Curling Világ bajnokság (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 ezüstéremért), 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.
- Ha 1-10 csapat vesz részt a versenyen, azok egy csoportba kerülnek, a csoportban körmérkőzéssel döntik el, hogy melyik csapat szerzi meg az első négy helyet.

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

- Több, mint 10 csapat jelentkezése esetén több csoport kerül kialakításra, a program időkeretének figyelembevételével. A csoportok körmérkőzéssel döntik el, kik kerülnek a negyeddöntős playoff játékba.

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

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

A negyeddöntő győztesei vesznek részt az elődöntőkben. Az elődöntő vesztesei vesznek részt a bronzmérkőzésen. Az elődöntő győztesei vesznek részt a döntőben.

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

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

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

### **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 döntik el az első hat helyezés 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.

- Ha 1-10 csapat vesz részt a versenyen, azok egy csoportba kerülnek, ha azonban több, mint tíz, akkor kettőbe. A csoportok körmérkőzéssel döntik el, kik kerülnek a rájátszásba.

#### Play-off rendszer:

- a., Egy csoport esetén: A play-offban az 1 és 4. helyezett, valamint a 2 és 3. helyezett csapatok játszanak egymással. Az elődöntőben győztes csapatok játszanak az aranyért, míg a vesztes csapatok a bronzéremért. Az éremszerző szövetségek kvalifikálnak a következő évi WWhCC-re.
- b., Két csoport esetén: Mindkét csoport első helyezettje kvalifikál az elődöntőkbe; kvalifikációs mérkőzések: A2 v B3, A3 v B2 győztese kerül az elődöntőkbe; elődöntők és döntők; az éremszerző szövetségek kvalifikálnak a következő évi a WWhCC-re.

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

- 20 csapat. 16 csapat, amely az előző vegyes-páros világbajnokságról kvalifikált + 4 csapat a Vegyes-páros Világbajnokság Kvalifikációs Versenyéről (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, ahol az elsőnek rangsorolt csapat játszik az alacsonyabban rangsorolt (pl. 6-ik) helyezett csapattal, a másodikként rangsorolt csapat játszik a magasabban rangsorolt csapattal. 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.

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

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

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

**Kvalifikáció a Világbajnokságra (WCC)**

**A Curling Világszövetség (WCF) határozza meg a játékrendszert**

**1-4 szövetség kvalifikációja esetén:**

NEVEZÉS	JÁTÉK RENDSZER	PLAYOFF	KVALIFIKÁCIÓ
6, vagy kevesebb nevezés	Egy csoport, dupla körmérkőzés, a legjobb négy csapat meghatározására + Play-off	Olimpiai play-off rendszer a legjobb négy csapattal	Függ a kvalifikációs helyek számától. Sorrend 1-4-ig.
7, vagy több nevezés	Egy csoport, körmérkőzés a legjobb négy csapat meghatározására		Az összes szövetség helyezése a WCF rangsorolási eljárása alapján kerül meghatározásra

## 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	Játékrendszer	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 csoport körmérkőzés a négy legjobb csapat meghatározására</p> <p>+</p> <p>Play-off</p>	<p>Olimpiai play-off rendszer a legjobb négy csapattal</p> <p>(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 csoport körmérkőzés + a négy legjobb csapat meghatározására</p> <p>+</p> <p>Play-off</p>	<p>Olimpiai play-off rendszer a legjobb négy csapattal</p> <p>(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 +</p> <p>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: Ha két csapat van mindkét csoportból, A1 játszik a B-ből kvalifikálóval, B1 játszik az A-ből kvalifikálóval. Ha három csapat van egy csoportból, az első játszik a harmadik helyezettel, és a csoport második helyezettje játszik a másik csoport legjobb csapatával.</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>Egy csoport 11, vagy annál kevesebb csapat; Két csoport 12, vagy annál több csapat esetén</p>	<p>1-4. helyezett csapatok jutnak tovább. 1-2. helyezett csapat játszik egymás ellen. A győztes aranyérmet nyer és kvalifikál a ECC-re, valamint a 3-4. helyezett játszik egymás ellen. 1-2 meccs vesztese játszik a 3-4. meccs győztesével. A győztes ezüstérmes és kvalifikál az ECC-B-re; a vesztes bronzérmes.</p>	<p>A helyezések a WCF rangsorolása szerint dőlnek el</p> <p>A C1 + C2 a következő ECC „B” csoportjában indulhat</p>
<p>„C” csoport <b>Nők</b> B9 + B10 + további nevezők</p>	<p>Körmérkőzés + Play-off</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 az eseményt megelőző év májusának 31. napjáig. Ugyanezen határidő vonatkozik a kihívható Szövetségekre is, ezeknek szintén egy kitöltött nyomtatványt kell eljuttatniuk a WCF Titkársága felé, amelyben arról nyilatkoznak, hogy szándékukban áll részt venni és házigazdaként befogadni a kihívási meccset. A regisztrációs nyomtatványokat a WCF május elseje előtt elküldi az amerikai zóna szövetségei részére
3. Amennyiben csak egy szövetség regisztrált a határidőt megelőzően, úgy az a szövetség automatikusan kvalifikációt szerez a következő WCC-re. Ha egy regisztráció sem érkezik be, úgy a megüresedett helyet az európai vagy csendes–óceáni zóna részére biztosítják, a WCF Igazgatósági tanácsa döntése szerint.
4. A mérkőzésnek a kihívott szervezet a házigazdája. A helyszínt és a dátumokat a következő WCC eseményt megelőző év júliusának 31. napjáig kell a WCF-nek 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

### **Időrend:**

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

## 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**

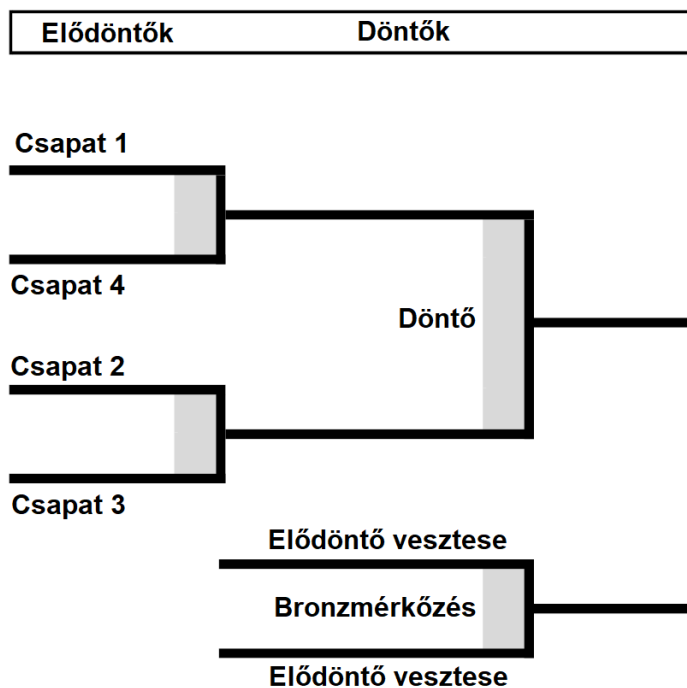
két egymást követő év el nem telik.

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.

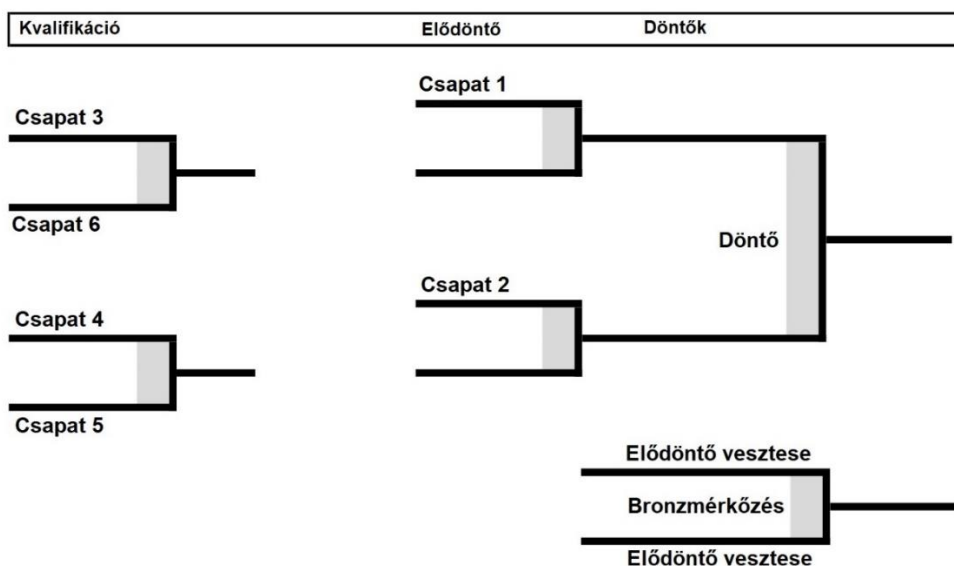


# RÁJÁTSZÁS (PLAY-OFF) LEBONYOLÍTÁSI RENDSZEREI

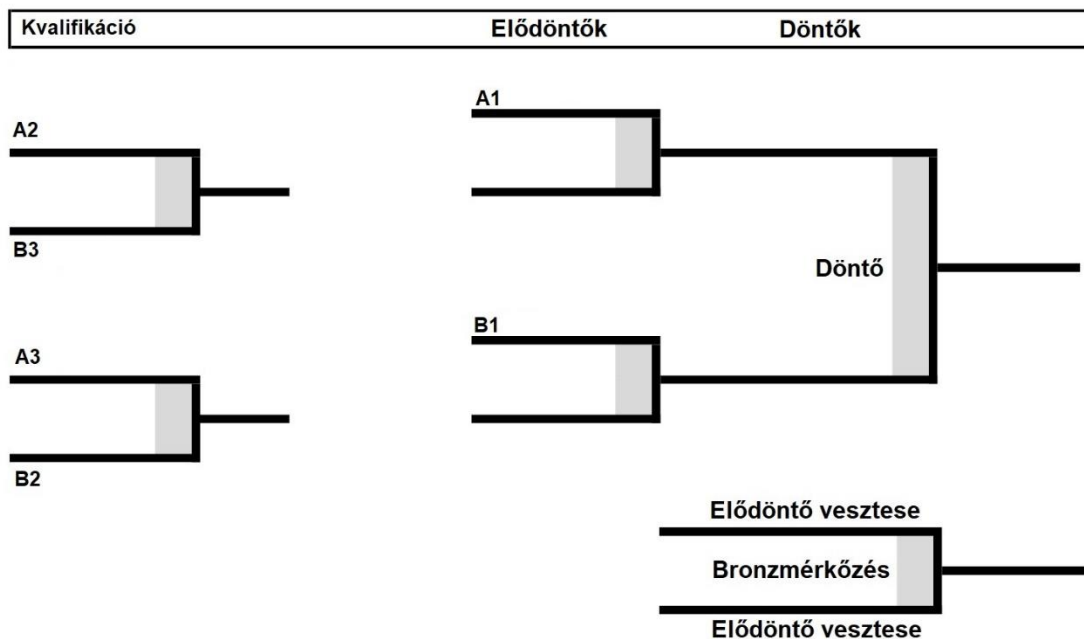
## OLIMPIAI RÁJÁTSZÁS RENDSZERE



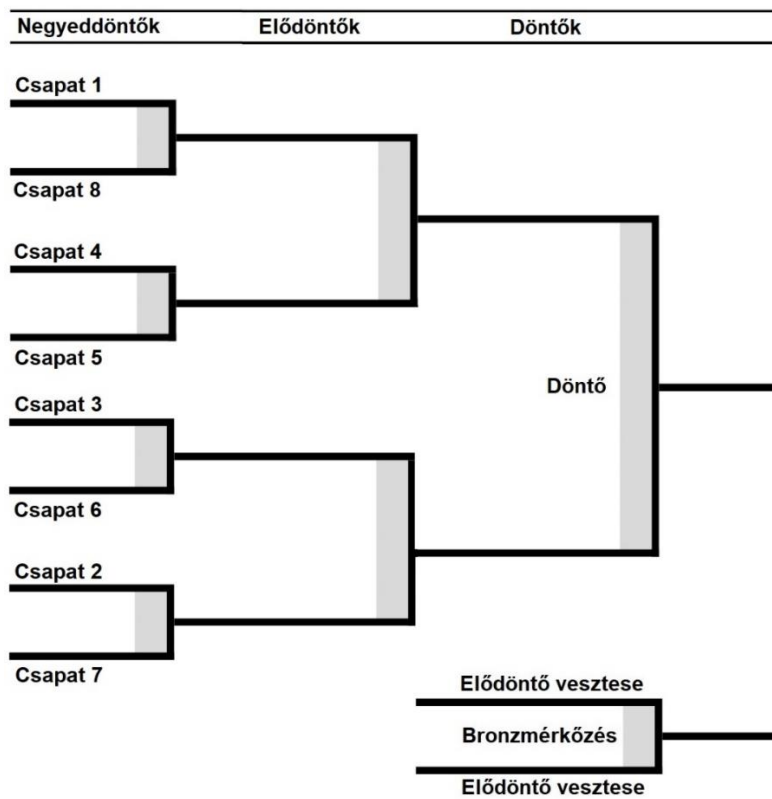
## 6 TOVÁBBJUTÓ EGY CSOPORTBÓL



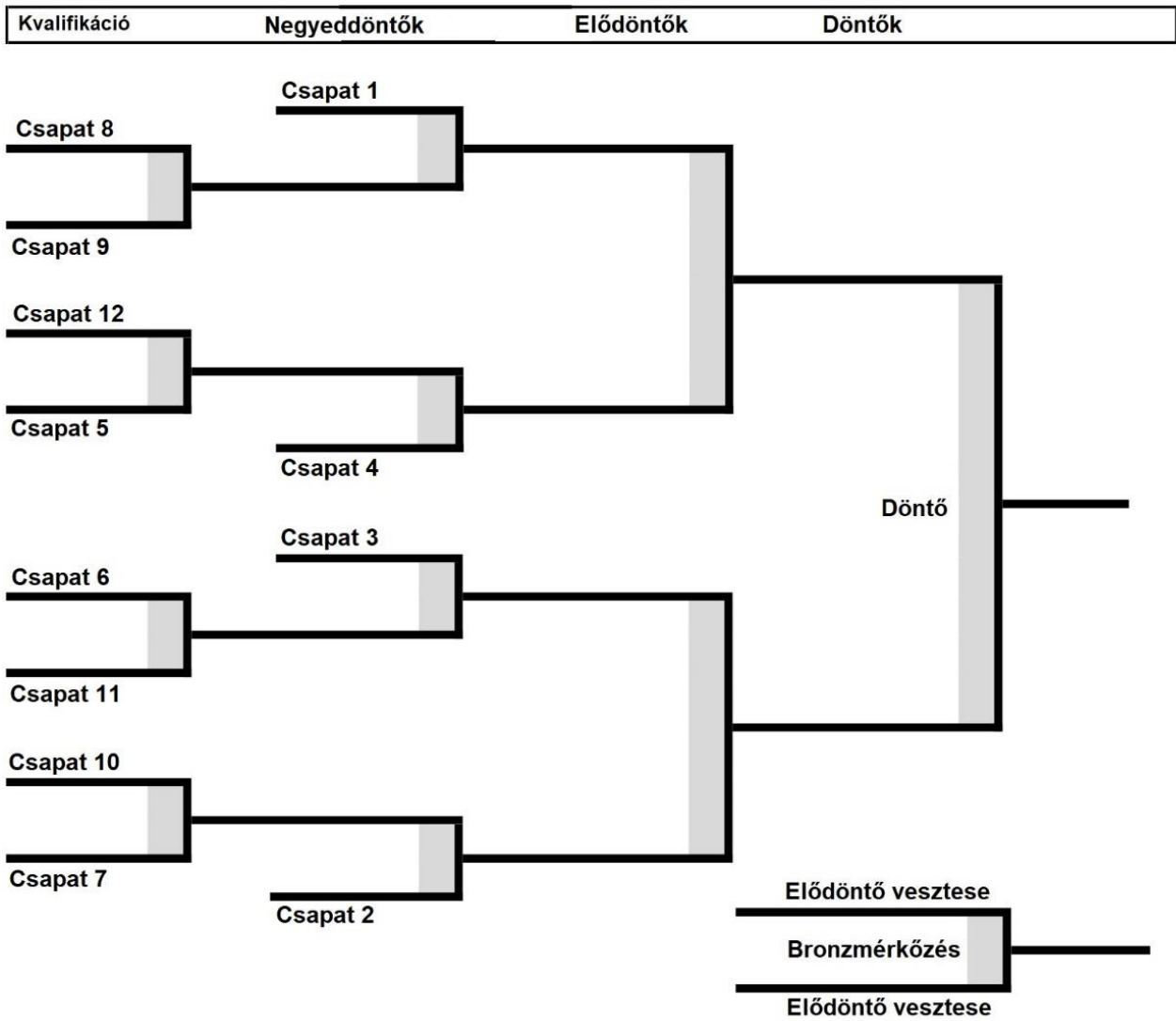
## 6 TOVÁBBJUTÓ KÉT CSOPORTBÓL



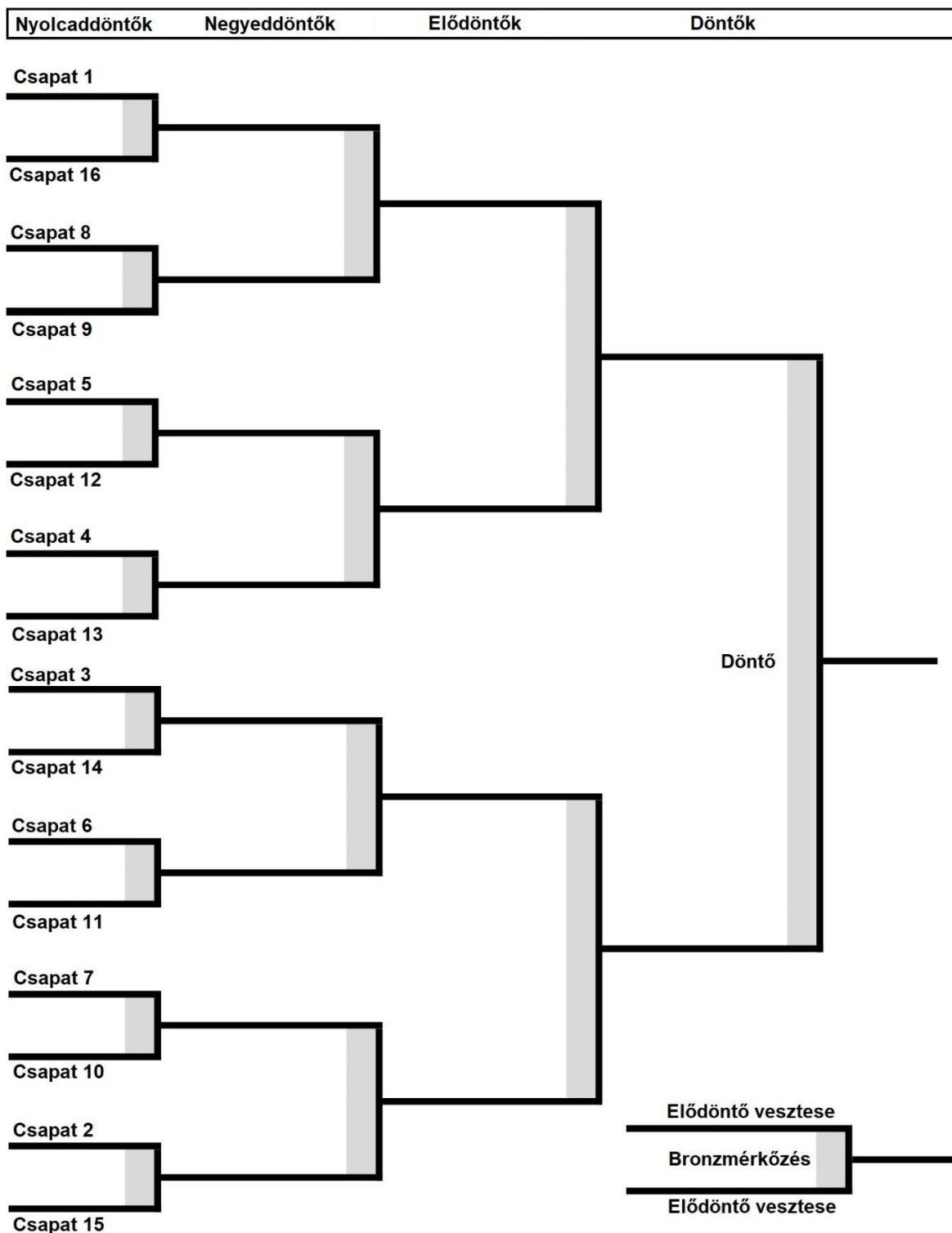
## 8 CSAPAT NEGYEDDÖNTŐKKEL



## 12 CSAPAT KVALIFIKÁCIÓS MÉRKŐZÉSEKKEL



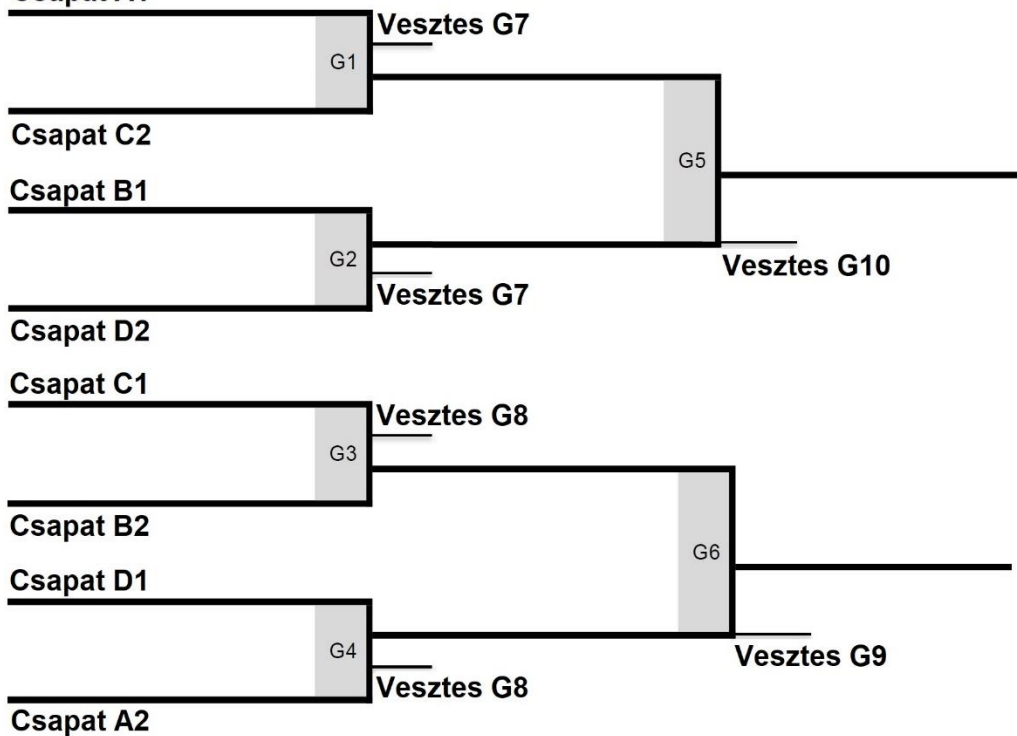
# 16 CSAPAT NYOLCADDÖNTŐKKEL



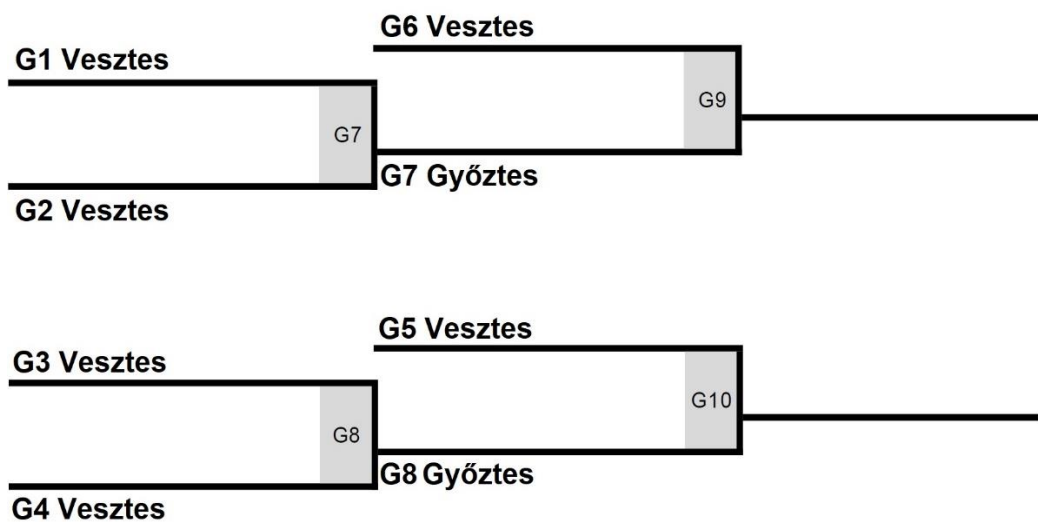
## DUPLA KO 8 CSAPATTAL – NÉGY TOVÁBBJUTÓVAL

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>Kalap</b>	Egy vagy többféle is hordható, ha 1-nél többen viselik, akkor egyforma kell, legyen logó: a szövetség vagy az esemény logója lehet
<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 játszó 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 1,829m-re párhuzamosan helyezkedik el a T-vonallal és 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 játékteret a közepén hosszában kettéosztó vonal, amely a T-vonalak közepébe csatlakozik és onnan 3,658m-t nyúlik tovább.
<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 játékeretet 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 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 kővének 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 húzódó, tee line-al párhuzamos rövid keresztvonal (0,457 m).
<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 kőve.
<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, és attól 6,40 méter távolságra található a pálya mindkét végében.
<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.